



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA ANDINA Y EDUCACIÓN**



**TESIS**

**JUEGOS ANDINOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 42080 “SIMÓN BOLIVAR”  
DEL DISTRITO DE CANDARAVE - TACNA 2015**

**PRESENTADA POR:**

**DANY IRENE CHOQUEHUANCA ROQUE**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**MAGISTER SCIENTIAE EN LINGÜÍSTICA ANDINA Y EDUCACIÓN**

**PUNO, PERÚ**

**2016**

## Reporte de similitud

### NOMBRE DEL TRABAJO

**JUEGOS ANDINOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 42080**

### AUTOR

**DANY IRENE CHOQUEHUANCA ROQUE**

### RECUESTO DE PALABRAS

**20845 Words**

### RECUESTO DE CARACTERES

**115175 Characters**

### RECUESTO DE PÁGINAS

**88 Pages**

### TAMAÑO DEL ARCHIVO

**9.3MB**

### FECHA DE ENTREGA

**Aug 1, 2024 12:31 PM GMT-5**

### FECHA DEL INFORME

**Aug 1, 2024 12:32 PM GMT-5**

### ● 15% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)



  
Dr. OSCAR MAMANI AGUILAR



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA ANDINA Y EDUCACIÓN**

**TESIS**

**JUEGOS ANDINOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 42080 "SIMÓN BOLÍVAR"  
DEL DISTRITO DE CANDARAVE – TACNA 2015**



**PRESENTADA POR:**

**DANY IRENE CHOQUEHUANCA ROQUE**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**MAGISTER SCIENTIAE EN LINGÜÍSTICA ANDINA Y EDUCACIÓN**

APROBADA POR EL JURADO SIGUIENTE:

PRESIDENTE

  
.....  
Dr. VICENTE ALANOCA AROCUTIPA

PRIMER MIEMBRO

  
.....  
Dra. SOLEDAD JACKELINE ZEGARRA UGARTE

SEGUNDO MIEMBRO

.....  
M.Sc. DIONICIO CONDORI CRUZ

ASESOR DE TESIS

  
.....  
Dr. OSCAR MAMANI AGUILAR

Puno, 07 de diciembre de 2016.

**ÁREA:** Investigación

**TEMA:** Cultura

**LÍNEA:** Conocimientos locales y diversidad cultural



## DEDICATORIA

En este logro quiero dedicar principalmente a Dios por guiarme y bendecir mis pasos cada día. A mi madre Asunta Roque y mi hermana Carmen Choquehuanca por haber sido mi apoyo a lo largo de mi carrera profesional.

A mi esposo Cesar Pare, quien ha puesto su confianza y me ha motivado para lograr un objetivo más de mi vida.

A mis hijos Caleb y Samara por ser el pilar fundamental de mi vida, quienes son mi mayor motivación.

A cada uno de los miembros de mi familia y amigos (Norma) por sus palabras de ánimo y apoyo. En especial a los niños y niñas de Candarave que son el presente, el futuro y la esperanza de Tacna para el Perú.



## AGRADECIMIENTOS

Mi reconocimiento y agradecimiento a mi madre Asunta Roque Ventura, mi esposo Cesar Pare Esquivel y familiares. Asimismo, mi gratitud a mi asesor de tesis, Dr. Oscar Mamani Aguilar, docentes de la Maestría de Lingüística Andina y Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno. De igual manera quiero expresar mi agradecimiento y reconocimiento al director, personal docente y educandos de la IE N° 42080 “Simón Bolívar” de Distrito de Santa Cruz – Candarave, por su incondicional apoyo para el desarrollo del presente trabajo de investigación.



## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
ÍNDICE GENERAL	iii
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
ÍNDICE DE ANEXOS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>REVISIÓN DE LITERATURA</b>	
1.1 Marco teórico	2
1.2 Antecedentes	11
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	
2.1 Identificación del problema	19
2.2 Enunciados del problema	21
2.2.1 Enunciado general	21
2.2.2 Enunciados específicos	21
2.3 Justificación	21
2.4 Objetivos	22
2.4.1 Objetivo general	22
2.4.2 Objetivos específicos	22
2.5 Hipótesis	22
2.5.1 Hipótesis general	22
2.5.2 Hipótesis específicos	23
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>MATERIALES Y MÉTODOS</b>	
3.1 Lugar de estudio	24
3.2 Población	25
3.3 Muestra	25
	iii



3.4	Método de investigación	26
3.5	Descripción detallada de métodos por objetivos específicos	27

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

CONCLUSIONES	62
RECOMENDACIONES	64
BIBLIOGRAFÍA	65
ANEXOS	71



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
1. Estudiantes de la IE N° 42082 de Simón Bolívar	25
2. Muestra de estudio	26
3. La naturaleza de la correlación	29
4. Frecuencia con la que practican a nivel de hogar los juegos andinos en IE 42080	33
5. Frecuencia con la que practican los juegos andinos en la escuela	35
6. Alumnos que representan los valores y acuerdos de los juegos andinos en la IE N° 42080	44
7. Alumnos que representan las reglas de los juegos andinos en la IE	45
8. Distribución de alumnos que respetan el tiempo para cada jugador en la IE	47
9. Distribución de alumnos según el significado de los juegos andinos en varones como damas	48
10. Distribución de jugadores según frecuencia que tienen capacidad de convencimiento en la IE	50
11. Distribución de jugadores según frecuencia que asumen la responsabilidad y disciplina en el IE	51
12. Distribución de alumnos según la fluidez de palabras en la comunicación en el juego andino en la IE.	53
13. Distribución de alumnos según la existencia del uso de la lengua aimara en el juego andino en la IE	54
14. Distribución de alumnos según la utilización de los léxicos o el lenguaje apropiado en el juego andino en la IE	56
15. Distribución de alumnos según frecuencia que resuelve los conflictos sociales en el juego andino en la IE	57
16. Distribución de alumnos según frecuencia que manifiestan honestidad y justicia en el juego andino en la IE	58
17. Distribución de alumnos según frecuencia que consideran al juego andino como factor influyente en el aprendizaje	59



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
1. Lugar de estudio, IE N° 42082 Simón Bolívar	24
2. Determinación de áreas de aceptación y rechazo de Ho	30
3. Frecuencia con la que practican a nivel de hogar los juegos andinos en la IE.	33
4. Frecuencia con la que practican los juegos andinos a nivel de la escuela	35
5. Conjunto de T'inkas o bolitas	37
6. Alumnos que representan los valores y acuerdos de los juegos andinos en la IE N° 42080.	44
7. Alumnos que representan las reglas de los juegos andinos en la IE	45
8. Distribución de alumnos que respetan el tiempo para cada jugador en la IE	47
9. Distribución de alumnos según el significado de los juegos andinos tanto en varones como damas	49
10. Distribución de jugadores según frecuencia que tienen capacidad de convencimiento en la IE	50
11. Distribución de jugadores según frecuencia que asumen la responsabilidad y disciplina en la IE	52
12. Distribución de alumnos según la fluidez de palabra en la comunicación en el juego andino en la IE.	53
13. Distribución de alumnos según la existencia del uso de la lengua aimara en el juego andino en la IE	55



## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
1. Guía de observación	72
2. Cuestionarios orales	73
3. Evidencias fotografías de recojo de datos	74



## RESUMEN

La investigación que se presenta bajo el rotulo de juegos y desarrollo de habilidades de los niños y niñas de la institución educativa N° 42080 “Simón Bolívar” del distrito de Candarave, se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo. El estudio tiene como objetivo identificar la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave Tacna 2015. La hipótesis planteada sostiene que existen diversas prácticas de juegos andinos los cuales está directamente relacionada con el desarrollo de habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave Tacna 2015, para lo cual la metodología empleada fue de diseño correlacional de tipo descriptiva, para la recopilación de los datos se ha empleado la técnica de la encuesta cuyo instrumento ha sido fichas y cuestionarios, para recabar los datos de ha tenido como población a 77 estudiantes, cuya muestra fue de 47 estudiantes, los resultados muestran que el 13% de los niños practican los juegos andinos, mientras que el 51% lo hace en ocasiones. Por lo que se concluye que el interés esta condicionados por el contexto cultural de los niños.

**Palabras clave:** Aimara, cultura, educación, estudiantes, juegos andinos.



## ABSTRACT

The research presented under the title "Games and Skill Development in Boys and Girls of Educational Institution No. 42080 'Simón Bolívar' in the Candarave District" was carried out under a quantitative approach. The study aims to identify the practice of Andean games and the development of skills in boys and girls in Primary Education at Educational Institution No. 42080 in Simón Bolívar, Candarave District, Tacna, in 2015. The proposed hypothesis argues that there are various practices of Andean games directly related to the development of skills in boys and girls in Primary Education at Educational Institution No. 42080 in Simón Bolívar, Candarave District, Tacna, in 2015. The methodology employed was a correlational and descriptive design. For data collection, the survey technique was used, with instruments such as forms and questionnaires. The population targeted consisted of 77 students, with a sample of 47 students. The results indicate that 13% of the children regularly practice Andean games, while 51% do so occasionally. Thus, it is concluded that the interest is influenced by the cultural context of the children.

**Keywords:** Aymara, culture, education, students, andean games.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene el propósito de cumplir con los requisitos que exige la Maestría de Lingüística Andina y Educación, la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Altiplano; para ello se ha realizado la investigación denominado: “Juegos andinos y desarrollo de habilidades de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del Distrito de Candarave Tacna 2015”, frente a las recomendaciones del Ministerio de Educación de que la educación sea pertinente, adecuada y según la realidad sociocultural, es decir partiendo de los conocimientos previos, siendo la metodología de trabajo sea dinámico, participativo, activos y sobre todo de pertinencia, por tanto; el objetivo es identificar la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades de los niños y niñas. labora considerando.

El contenido consta de cuatro capítulos; el primer capítulo consigna el planteamiento del problema, asumiendo que aún los niños y niñas del ámbito de estudio aún practican juegos andinos; en el segundo capítulo se hace aborda, el marco teórico referencial que desarrolla el enfoque de juegos andinos; en el tercer capítulo se explica la metodología utilizada, del mismo modo la población y la muestra, de la misma manera se expone el ámbito de estudio. El cuarto capítulo está referido al análisis de los resultados, en el cual se desarrolla en tres ítems, como la práctica de juego propiamente dicha, el desarrollo de las habilidades y la relación con otros aspectos como la significación, la lengua, valores y la cuestión de aprendizaje, respectivamente.

Se concluye que la práctica de juegos andinos es de vital importancia para los niños y niñas en este contexto, porque les permite desarrollar las habilidades sociales, matemáticas, comunicativas entre otras habilidades que fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje en el sistema educativo. Estamos seguros que es posible la recuperación de estos juegos andinos que practican los niños y las niñas en diferentes instituciones educativas del área rural de la región de Tacna, el cual será un recurso valioso para trabajar con los niños y niñas de la IE Simón Bolívar, y a partir de estos juegos andinos, es posible tener una mejor concentración y asimilación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.



## CAPÍTULO I

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 1.1 Marco teórico

##### 1.1.1. Marco referencial

A pesar de las transformaciones profundas en el sistema educativo debido al proceso de globalización, que ha llevado a la desconexión de la escuela con la comunidad, es interesante observar el proceso de socialización de los niños en las escuelas andinas, donde se pueden identificar y apreciar diversos juegos autóctonos. A través de estos juegos y sus historias, no solo se revela el presente de las sociedades, sino también el pasado mismo de los pueblos, consolidando un valioso patrimonio lúdico en el capital cultural de cada grupo étnico. Este patrimonio, enriquecido a lo largo de generaciones, sin embargo, a veces se ve amenazado por factores como la corrupción y la extinción.

Meneses y Monge (2001) señala que, desde varias perspectivas teóricas, resulta crucial abordar el juego infantil. Más que una simple actividad recreativa, el juego constituye una de las actividades educativas esenciales. Su introducción en la institución escolar, más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos, plantea desafíos. Los estudios sobre el juego aún son limitados, y la falta de una teoría consolidada para abordar las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas complica su integración en el ámbito escolar. Sin embargo, el juego ofrece a los pedagogos una herramienta valiosa para comprender mejor a los niños y renovar los métodos pedagógicos, lo que resalta su importancia en el contexto educativo actual.

Por la naturaleza del estudio, desde la perspectiva social, el juego constituye el fundamento mismo de la cultura, en la medida en que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia. Afirma que el juego está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto. Según él, el juego está también en el origen del arte y es cierto que el juego contiene una parte importante de actividad creadora y presenta analogías con el arte, aunque a diferencia de éste escapa a todo proyecto de (Huizinga, 2000). Esta situación con la presencia de la escuela, los medios de comunicación como es la televisión ha sido liquidada, ahora con la utilización del internet.

Desde la postura, Soberanes (2013) los juegos representan el resultado final de un proceso de descomposición de las instituciones sociales, evidenciado por la supervivencia de ritos desaparecidos. Aunque el juego está arraigado en las tradiciones culturales, también evoluciona con las sociedades y se adapta a los sistemas económicos y políticos a lo largo de la historia. Him destaca la presencia de juguetes simples, a menudo fabricados por los propios niños con los recursos disponibles, como un reflejo de sociedades occidentales en el pasado reciente. Este enfoque sugiere que los juegos no solo son una manifestación cultural arraigada, sino también una expresión de cambios sociales y económicos a lo largo del tiempo.

Desde la experiencia andina, Gutiérrez (2021) manifiesta sobre los juegos de los niños y niñas de las comunidades de Vilcas Huamán y Cangallo, lo siguiente: “Juegos y Juguetes Andinos” es una investigación de naturaleza empírica-descriptiva, llevada a cabo con niños de 380 familias de doce comunidades -siete en la provincia de Vilcas Huamán y cinco en la Provincia de Cangallo del departamento de Ayacucho- ubicadas en la zona central del ande peruano. El objetivo del presente estudio ha sido registrar, analizar e interpretar los juegos, juguetes y divertimentos de niños de cero a siete años de esta zona. Se buscó una aproximación al conocimiento del imaginario infantil andino. La metodología consistió en la observación de los ambientes naturales donde se desenvuelven los niños a diferentes horas y en diferentes espacios. Entrevistas con los niños y sus padres fueron llevadas a cabo en su propia lengua. Este estudio ha encontrado una concepción de matriz andina del juego, caracterizada por una estrecha relación con las actividades productivas del niño andino, lo que determina una suerte

de juego-trabajo. Se encuentra una gran variedad de juegos denominados andinos porque están asociados a su particular naturaleza y cultura y también juegos de naturaleza intercultural. Un hallazgo importante fue el siguiente: antes de los tres años, hay limitados juegos y casino hay juguetes.

En el proceso de interacción de los juegos es importante desde el contexto abordar o relacionar con lo que son las habilidades sociales, es entendida, como aquellas conductas aprendidas que ponen en juego las personas en situaciones interpersonales para obtener o mantener reforzamiento del ambiente. Las habilidades sociales pueden considerarse como vías o rutas hacia los objetivos de un individuo, que dirige la atención a tres aspectos:

- Entender la conducta socialmente hábil en términos de su posibilidad de llevar hacia consecuencias de reforzamiento.
- Las situaciones interpersonales en las que se manifiestan habilidades sociales.
- Describir la conducta socialmente competente de modo objetivo (Eceiza *et al.*, 2008).

En relación a las habilidades sociales, los psicólogos destacan el Modelo de Recompensa de la Conducta Imitativa, propuesto por Esteves *et al.* (2020), este modelo sostiene que los niños tienden a imitar comportamientos socialmente efectivos de los modelos que reciben recompensas por sus acciones. La imitación se convierte así en un hábito generalizado. Para comprender de manera integral las habilidades sociales de niños y niñas de educación primaria (con edades entre 9 y 13 años), se busca integrar diversas visiones teóricas relevantes. Este enfoque holístico tiene como objetivo abordar todos los aspectos esenciales, considerando tanto las influencias del entorno social como las teorías psicológicas fundamentales, para obtener una comprensión completa del desarrollo de las habilidades sociales en este grupo demográfico específico dentro del contexto educativo primario.

La conducta socialmente habilosa se define como el conjunto de comportamientos que un individuo manifiesta en un entorno interpersonal, reflejando sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera apropiada a la situación. Este concepto, según Tortosa (2018) destaca la importancia del contexto como determinante clave del grado de adecuación en la expresión de los sentimientos. Es

esencial que dicha expresión respete tanto al individuo como a los demás, al mismo tiempo que aborda de manera efectiva los problemas inmediatos presentes en la situación. La conducta socialmente habilosa, según esta perspectiva, no solo resuelve las circunstancias actuales, sino que también minimiza la probabilidad de enfrentar complicaciones futuras, subrayando así la relevancia de la adaptación contextual y el manejo eficaz de las interacciones sociales.

Esteves et al. (2020) y Sicha (2018) señalan que algunas conductas complejas solo pueden desarrollarse con la ayuda de modelos, siendo esencial para la enseñanza de habilidades lingüísticas que los niños tengan la oportunidad de escuchar a dichos modelos. En situaciones donde las señales sociales son cruciales para transmitir nuevas formas de conducta, el proceso de modelado se vuelve indispensable para el aprendizaje. Aplicado al desarrollo de habilidades sociales en niños, niñas y jóvenes institucionalizados que establecen vínculos significativos con educadores, estos se convierten en modelos poderosos al reemplazar a padres y hermanos y se subrayan que los educadores son referentes importantes para que los niños aprendan cómo comportarse en situaciones nuevas. En este contexto, la falta de habilidades sociales desarrolladas en los modeladores puede generar personas socialmente menos hábiles, ampliando así la brecha de desventajas sociales entre diferentes grupos de la sociedad.

Ahora bien, en suma, podemos aterrizar que los juegos andinos podemos abordar desde diversas perspectivas, por ello nuestro estudio pretende abordar desde una perspectiva más intra, es decir desde adentro, desde la escuela que apuesta por no desconectarse de la comunidad ni de la casa, a pesar las adversidades del capitalismo; por consiguiente, ello nos permite transitar en la línea del pensamiento crítico en el marco de la pedagogía y cultura.

### **1.1.2. Marco conceptual**

#### **a. Juego**

El juego es una manifestación intrínseca de la naturaleza humana, una actividad que trasciende las barreras del tiempo y la cultura. Va más allá de la mera diversión, siendo una forma de expresión, aprendizaje y conexión social. En su esencia, el juego involucra participación activa, reglas compartidas y un sentido de competencia o colaboración. A través del juego, las personas exploran su creatividad, desarrollan

habilidades sociales y físicas, y encuentran un espacio para la diversión y el esparcimiento. Por otra parte, según (Quispe, 2022).

Más allá de ser simplemente una actividad recreativa, el Juego Andino es una expresión cultural que fusiona la tradición con la diversión. Inspirado en el entorno montañoso de los Andes, este juego incorpora elementos que reflejan la conexión profunda entre la gente y su entorno natural. Puede incluir desafíos físicos que imiten las topografías andinas, como escaladas o carreras que resalten la resistencia. Además, el Juego Andino fomenta la colaboración y la camaradería, reflejando los valores comunitarios fundamentales en la cultura andina. Es una celebración de la identidad local a través de la actividad lúdica, donde las reglas del juego se entrelazan con la historia, la geografía y la espiritualidad andina.

### **b. Juego andino**

Para, Ramos (2019) y Quispe (2022) en las áreas rurales de los Andes, el juego se entrelaza con una serie de conceptos que moldean las expresiones y conductas lúdicas tanto en niños como en adultos. El "pykllay" o "anata" emerge como un componente fundamental en la vida andina, buscando, en esencia, un entrenamiento social. Por otro lado, el "raymi", que constituye el contenido festivo de la existencia, representa una visión andina que celebra la alegría y el disfrute en el corazón mismo de la vida. En este entorno, el aprendizaje se fusiona con la diversión: se adquieren habilidades jugando, se compite a través del trabajo, y se participa en actividades como cantar y bailar. Las prácticas incluyen simular la arada, dirigir el ganado, construir viviendas, asumir roles de conductores de ruta, trazar carreteras, y otras actividades que revelan creatividad y destreza. Dentro de este contexto, los más jóvenes absorben conocimientos de los mayores, imitando movimientos y habilidades necesarios para cada juego, mientras internalizan la lógica y las reglas subyacentes.

### **c. Lengua**

Para Cérro (2003) el lenguaje es un sistema complejo y estructurado de comunicación utilizado por los seres humanos para expresar pensamientos, ideas, emociones y compartir información. Este sistema se basa en el uso de símbolos, como palabras o signos, que tienen significados compartidos entre los hablantes de una comunidad lingüística, por su parte en la misma postura Soberanes (2013), señala que

el lenguaje puede manifestarse de diversas maneras, incluyendo el habla, la escritura, los gestos y otros sistemas simbólicos. Se considera una capacidad única de los humanos, aunque existen formas de comunicación en otras especies, ninguna alcanza la complejidad y versatilidad del lenguaje humano. Elementos clave del lenguaje incluyen la fonología (sonidos del habla), la morfología (estructura de las palabras), la sintaxis (estructura de las oraciones), el léxico (conjunto de palabras), la semántica (significados de palabras y frases), y la pragmática (uso contextual del lenguaje).

El lenguaje no solo sirve para la comunicación básica, sino que también desempeña un papel crucial en la transmisión de la cultura, la creación de identidades individuales y colectivas, y la construcción de conocimiento.

#### **d. Cultura**

Rocher (1990) la cultura es un tejido complejo de conocimientos, valores y expresiones compartidas por un grupo, abarcando desde el lenguaje y la religión hasta la comida y las costumbres. Transmite su riqueza a través de la socialización y la educación, forjando la identidad individual y colectiva. La diversidad cultural refleja la multiplicidad de expresiones humanas, cada una única y valiosa. Dinámica y adaptable, la cultura evoluciona con el tiempo, influenciada por factores internos y externos. La capacidad de adaptación cultural permite a las sociedades enfrentar desafíos y cambios. En última instancia, la comprensión y el respeto hacia la diversidad cultural son fundamentales para la convivencia en un mundo interconectado y en constante transformación.

#### **e. Escuela**

La escuela es una institución fundamental en la sociedad, destinada a la educación y formación de individuos. En este entorno, los estudiantes adquieren conocimientos, habilidades y valores que son esenciales para su desarrollo personal y contribución a la sociedad. Maquera (2017) la escuela no solo se centra en la transmisión de información académica, sino que también desempeña un papel crucial en la socialización, enseñando normas, valores y habilidades sociales. Además, promueve la interacción entre diversas culturas y perspectivas, fomentando la comprensión mutua. A lo largo de la historia, la escuela ha evolucionado para adaptarse a los cambios en la sociedad, abrazando enfoques pedagógicos variados con el objetivo de

preparar a las nuevas generaciones para los desafíos contemporáneos.

La escuela, según Delval (2013) es un laboratorio vital donde los jóvenes exploran y construyen conocimiento mediante la experiencia. Tiramonti (2005), la ve como un espacio de liberación, donde la educación problematiza la realidad y promueve la conciencia crítica. Plá (2020), critica la institución escolar, argumentando que limita el aprendizaje auténtico y la autonomía del individuo al imponer una estructura rígida y homogeneizadora.

#### **f. Habilidad social**

Meneses y Monge (2001) señala que la habilidad social es la capacidad de interactuar efectivamente con otras personas en diversos contextos sociales. Involucra competencias emocionales, comunicativas y comportamentales que permiten establecer y mantener relaciones positivas. Las personas con habilidades sociales bien desarrolladas suelen ser conscientes de las emociones propias y ajenas, poseen empatía, escuchan activamente y responden de manera adecuada a las señales sociales. Betina y Contini (2011) además, demuestran habilidades comunicativas sólidas, comprendiendo las sutilezas del lenguaje verbal y no verbal. La capacidad para adaptarse a diferentes situaciones sociales, resolver conflictos de manera constructiva y trabajar efectivamente en equipo también son componentes esenciales de la habilidad social. Estas competencias contribuyen significativamente al éxito interpersonal y al bienestar general de una persona en la sociedad.

#### **g. Contexto cultural**

Para, Cabrero (2000) el contexto cultural se refiere al entorno social y simbólico en el que se desenvuelven las prácticas, creencias, valores y comportamientos de una comunidad o sociedad en particular. Incluye factores como el idioma, las tradiciones, las normas sociales, las costumbres, la religión, el arte y otros elementos que influyen en la forma en que las personas perciben y dan sentido al mundo que les rodea. Ramos (2019) el contexto cultural moldea las interacciones humanas, determina las expresiones artísticas, y establece las pautas para la comunicación y las relaciones. Comprender el contexto cultural es esencial para interpretar con precisión las acciones y creencias de una comunidad, promoviendo así la apreciación de la diversidad y la construcción de puentes entre diferentes grupos culturales.

## **h. Socialización**

para, Aranibar et al. (2023) la socialización puede ser analizada desde dos perspectivas: una objetiva, que se centra en la influencia que la sociedad ejerce sobre el individuo, considerándola como un proceso que modela y adapta al sujeto a las condiciones específicas de una sociedad; y otra subjetiva, que se enfoca en la respuesta o reacción del individuo ante la sociedad. Los sociólogos conciben la socialización como el proceso a través del cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad.

En este proceso, la cultura se transmite de generación en generación, y los individuos adquieren conocimientos específicos mientras desarrollan sus potencialidades y habilidades esenciales para una participación efectiva en la vida social. Además, la socialización les permite adaptarse a las formas de comportamiento organizado que son características de su sociedad. En resumen, la socialización es vista como el mecanismo fundamental mediante el cual los individuos se integran y ajustan a los valores, normas y modos de vida de la sociedad en la que se desenvuelven.(Claus, 2007).

## **i. Identidad**

Marcelo (2010) la identidad se refiere a la percepción y comprensión que un individuo tiene de sí mismo en relación con su entorno, así como a la manera en que es reconocido por los demás. Este concepto abarca diversos aspectos, como la autopercepción, la pertenencia a grupos sociales, la cultura, las experiencias personales y las características individuales que definen a una persona de manera única.

García y Dolan (1997) desde un punto de vista psicológico y sociocultural, la identidad se forma a lo largo del tiempo a través de la interacción con el entorno, las relaciones sociales y las experiencias de vida. Incluye aspectos como la identidad de género, la identidad étnica, la identidad nacional, la identidad religiosa y otros elementos que contribuyen a la construcción de la identidad personal.

## **j. Sociedad**

La sociedad se define como un conjunto organizado de individuos que comparten un

espacio geográfico y están interconectados por relaciones sociales, económicas y culturales. Este entramado social implica la existencia de normas, valores, instituciones y estructuras que regulan la convivencia y la interacción entre sus miembros (Forero, 2009).

Pérez et al. (2018) desde una perspectiva sociológica, la sociedad es un sistema dinámico en constante evolución, donde los individuos colaboran y compiten, estableciendo roles y jerarquías que influyen en la distribución de recursos y poder. La sociedad también abarca la creación y transmisión de patrones culturales, como lenguaje, costumbres, creencias y tradiciones, que contribuyen a la cohesión social y a la formación de identidades colectivas.

Es importante destacar que la sociedad no es homogénea; se caracteriza por la diversidad en términos de clases sociales, grupos étnicos, religiones y otras variables que configuran la complejidad de las relaciones humanas. En este sentido, el estudio de la sociedad busca comprender sus estructuras, dinámicas y transformaciones, así como analizar cómo influyen en el comportamiento y la experiencia de los individuos que la conforman (Barceló, 2023).

#### **k. Habilidad**

Rodríguez et al. (2018) una habilidad representa un sistema intrincado de operaciones esenciales para regular la actividad. Conforme a la perspectiva de A.V. Petrovski, desarrollar una habilidad consciente implica alcanzar maestría en un sistema complejo de actividades mentales y prácticas, necesario para la adecuada regulación de la actividad, conocimientos y hábitos del individuo Sicha (2018), se trata de un nivel específico de competencia que capacita al sujeto para alcanzar un objetivo concreto. Por ejemplo, "Ricardo posee una destacada habilidad para resolver problemas matemáticos", o "El delantero portugués demostró su excelente habilidad al marcar dos goles". La falta de habilidad del ministro para armonizar su grupo de trabajo resultó en su despido, subrayando la importancia de esta competencia en diversos contextos profesionales. Por lo señalado la habilidad es la capacidad de realizar tareas efectiva y eficientemente mediante conocimientos y destrezas adquiridas.

## 1.2 Antecedentes

### 1.2.1 Antecedentes internacionales

Mazabuel (2016) en su investigación, el (ABP) y los juegos tradicionales, como estrategias para el desarrollo de habilidades metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas, en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Políndara, la cual ha tenido como objetivo establecer la eficacia de una didáctica basada en ABP y mediada por los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades metacognitivas que favorezcan el aprendizaje significativo en las matemáticas en los estudiantes del quinto grado de primaria. El análisis estadístico reveló un aumento del 36.66%, 40%, y 48% en las calificaciones "Alta" en estas habilidades, destacando una mejora significativa en la habilidad de evaluación. Estos resultados indican que las estrategias implementadas fueron eficientes para potenciar las habilidades metacognitivas de los estudiantes, siendo este el principal aporte de la investigación.

Cáceres et al. (2020) en su investigación sobre el uso de juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemáticas, se propuso analizar el impacto de estas estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las competencias matemáticas tempranas en estudiantes de educación inicial. La metodología adoptada fue cuantitativa y transversal, abordando a una población de 28 docentes. Los resultados, evaluados mediante la prueba de Chi cuadrada, indicaron un valor de 0.783, que al ser mayor a 0.05, sugiere que los datos no están asociados. Esta falta de asociación entre las variables lleva a la conclusión de que el 97% de los docentes están de acuerdo en la implementación de talleres relacionados con juegos racionales para alcanzar sus objetivos en el proceso de enseñanza. De este modo, la investigación destaca la favorable disposición de los docentes hacia la integración de estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas, a pesar de no establecer una relación significativa entre las variables analizadas.

Tamayo y Restrepo (2017) en su investigación, el juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos, estudio que realizó bajo la postura cualitativa descriptiva, para lo cual ha tendió a 50 individuos como población de estudio, los resultados evidencian que se tiene ciertas transformaciones con alumnos que presentaban algunos desordenes en su

comportamiento, por lo que se concluye, que el juego andino es un espacio donde el niño o niña da apertura a todas sus emociones y experiencias.

Supo et al. (2023) en su estudio, que presenta bajo el objetivo de proponer el uso de juegos lúdicos como estrategia pedagógica, para mejorar la enseñanza del idioma aimara. Los hallazgos revelan que los juegos lúdicos proporcionan oportunidades de aprendizaje enriquecedoras y significativas que incluyen la expresión oral, la lectura, la creatividad, la interacción social, el conocimiento cultural y la expresión artística. por lo que se concluye que la utilización de juegos lúdicos para la enseñanza del Aymara posee el potencial de fortalecer la educación en entornos indígenas, promoviendo la identidad cultural, la preservación del idioma y contribuyendo a la diversidad cultural y lingüística. No obstante, se reconoce la importancia de una evaluación continua y programas de formación docente para garantizar su éxito a largo plazo. Esta estrategia no solo resulta relevante para la enseñanza del aimara, sino que también podría servir como un modelo para enriquecer la educación en otros idiomas y culturas indígenas en todo el mundo.

Dáz et al. (2019) en su investigación, Promoviendo los juegos tradicionales nicaragüenses. Una experiencia de animación sociocultural, esta investigación se desarrolló con una metodología cuantitativa de diseño de acción participativa. Los resultados de la encuesta revelan una baja práctica de juegos tradicionales en el barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa, siendo muchos de ellos desconocidos para la población. Se proporcionan parte de los resultados obtenidos en cuatro juegos identificados por niños y adolescentes, destacando la escasa familiaridad con estos juegos. Por otro lado, se destaca que juegos como "la muerte" son más comunes en la población entrevistada. Esta falta de práctica y conocimiento de juegos tradicionales en el contexto geográfico analizado se señala como el problema principal que motivó la investigación. Como respuesta a estos hallazgos, se diseñó un plan de intervención sociocultural, seleccionando juegos tradicionales nicaragüenses específicos, tales como "El macho parado", "Traca, Traca", "La cuerda", "Bolero", "La rayuela", "Barrilete o cometa", "Encostalados", "Chibolas", "Landa" y "El congelado". A continuación, se describe la experiencia llevada a cabo en cada uno de estos juegos como parte del proceso de intervención.

Jímenes et al. (2022) en su estudio, sobre juegos tradicionales, como dinamizador de las relaciones interpersonales, diseñada bajo el enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, para la recolección de datos empleo la técnica de la observación y empleo el instrumento de cuestionario y encuesta. Los resultados presentados subrayan una dinámica preocupante en las relaciones interpersonales dentro del aula, donde el 51% muestra una conducta agresiva y solo el 43% mantiene una conducta no agresiva. Estos hallazgos sugieren la existencia de tensiones y desafíos en el entorno educativo, lo que resalta la importancia de abordar y mejorar las habilidades sociales y el clima emocional en el aula. La necesidad de implementar estrategias y programas que fomenten la empatía, la comunicación efectiva y la resolución pacífica de conflictos se vuelve crucial para promover un ambiente educativo más saludable y propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

Andrade (2020) en su investigación que tiene por objetivo, identificar la importancia del juego en el aprendizaje de los alumnos en educación inicial, de la la totalidad representando el 100%, concuerdan en que la integración de juegos como estrategia metodológica facilita un aprendizaje satisfactorio en los niños. Este resultado sugiere que las docentes respaldan la idea de que el aprendizaje es más efectivo en entornos lúdicos desde edades tempranas. En relación con la segunda pregunta, el 80% de las maestras revela que tanto durante las clases como fuera de estas, incorporan el juego como herramienta educativa, mientras que el restante 20% menciona utilizarlo ocasionalmente. Este hallazgo indica que la mayoría de las maestras reconocen la importancia del juego como técnica pedagógica, aunque hay un pequeño porcentaje que ocasionalmente lo incorpora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Apo (2022) la investigación se presentó bajo el objetivo de; analizar la influencia de los juegos tradicionales, al ser utilizados como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los niños, la técnica empleada fue la observación directa, utilizando la ficha de observación como instrumento para recopilar datos y generar gráficas y cuadros estadísticos. Se implementó una tabla con indicadores para analizar y tratar estadísticamente los resultados obtenidos. Al concluir la investigación, se observó que el 95% siempre se relaciona con los demás mediante los juegos, por lo que se determina que los juegos tradicionales continúan siendo fundamentales en la vida de los niños, contribuyendo al desarrollo de diversas áreas, incluyendo la motricidad

gruesa y fina. Por lo tanto, se sugiere su uso constante, ya que facilita el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas y contribuye al desarrollo integral de los niños.

### 1.2.2 Antecedentes nacionales

Quispe (2022) en su estudio que presenta con el rotulo, los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotricidad en infantes de 5 años de la I.E.I 903 Quico Grande Paucartambo Cusco, 2021, para lo cual el objetivo, es evidenciar como se da la relación entre los juego tradicionales y el desarrollo psicomotor en infantes de la I.E.I antes indicada, para lo cual la hipótesis presume, que H1 consta relación por parte de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en infantes de la I.E.I 903 Quico grande Paucartambo Cusco, 2021. Los resultados evidencian que, se obtiene el valor de  $T_t=1.882$ , partiendo de ello para lograr el resultado del valor calculado de  $T_c=10.412$ . Con estos resultados mostrados se procede a indicar que no se considera la hipótesis nula por lo que se considera que si se tiene relación por parte de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en infantes.

Silva (2017) en su investigación que presenta bajo el objetivo de: determinar la influencia de aplicación de un programa de juegos tradicionales para mejorar la capacidad y resolución de problemas aditivos elementales y verbales, en el curso de matemáticas en los alumnos y alumnas de 5 años en la sección Angelitos de Guadalupe de la institución inicial N° 411 falso Paquisha de la ciudad de Cutervo durante el año 2017, cuya hipótesis ensayada es; la aplicación de un programa de juego tradicionales mejora la capacidad de resolución de Problemas Aditivos Elementales y Verbales, en el área de matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la institución antes indicada, para lo cual se ha tenido a 49 estudiantes. Los resultados obtenidos en el pretest revelaron que el 8.3% de los niños y niñas evaluados obtuvieron de 1 a 7 puntos, mientras que un significativo 91.7% alcanzó una puntuación más elevada, de 8 a 14 puntos. En el post test, se evidencia un notable progreso, ya que el 100% de los niños y niñas logró mejorar su desempeño, alcanzando puntuaciones más altas, específicamente de 15 a 20 puntos. Estos resultados sugieren una efectividad positiva de la aplicación de los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en este grupo de niños y niñas de tres a cuatro años, respaldando la hipótesis planteada en el estudio.

Botello (2018) expone en este estudio investigativo se propuso delinear las características de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de estudiantes de quinto grado de primaria en la Institución Educativa "Fe y Alegría 16" de Chimbote, durante el año 2018. La muestra se conformó mediante una selección probabilística de  $n = 19$  estudiantes pertenecientes al quinto grado "A" de dicha institución. La metodología adoptada correspondió a un enfoque cualitativo descriptivo simple, utilizando un cuestionario compuesto por 19 preguntas cerradas con respuestas de alternativa múltiple para la recolección de datos. La validez del instrumento fue sometida al criterio de juicio de expertos. Tras el análisis de los datos recopilados, se llegó a las siguientes conclusiones: el 66% de los profesores emplean juegos tradicionales como recurso didáctico en sus clases, mientras que el 33% no incorpora este enfoque, a pesar de que se evidencia que su uso contribuye significativamente al desarrollo integral del estudiante.

Sicha (2018) en su estudio, renovando estrategias de juego tradicionales, canicas, tejo y mundo, para generar aprendizajes para resolver problemas matemáticos en los estudiantes, presenta bajo la metodología cuantitativa, para lo cual establece como objetivo, mejorara progresivamente el aprendizaje de las matemáticas, aplicando estrategias metodológicas centradas en juego tradicionales en los alumnos de 1° a 6° grado en escuela 54185 de Caya, para la recolección de datos se ha tenido a la totalidad de alumnos que son 90. Los resultados evidencian que el 80% de los estudiantes muestran una mejoría en el logro de las competencias del área de matemáticas, por lo que se concluye que, estos juegos deberían de implementarse en la enseñanza.

Cruz (2015) investigación que se desarrolló bajo en enfoque cualitativo, para lo cual ha tenido como objetivo, describir e identificar sobre los juegos andinos y la estrategia didáctica para el desarrollo de competencias de cantidad en alumnos de 5 años, para lo cual empleo como técnica la observación apoyado por su instrumento guía de observación, los resultados recabados evidencian que los niños muestran dificultades en las competencias de matemática, como es la memorización del número, cantidad, frente a esa problemática, se trabajó desde un enfoque Intercultural lo cual mostró resultados optimo, por loque se concluye que los juegos andinos ayudan a mejorar la integración del saber.

Espinoza (2022) el propósito de esta investigación fue evaluar el impacto del juego lúdico en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa "Crayolitas", ubicada en la Escuela Emprendedora Mallaritos Sullana durante el año 2020. La metodología adoptada fue cuantitativa, descriptiva y preexperimental, implementando un pretest y post test en una muestra de 10 niños de 5 años seleccionados de manera no probabilística. Los resultados revelaron una disminución del nivel inicial del 50% al 0%, una disminución del proceso del 50% al 10%, y un aumento del nivel de logro del 0% al 90%. En consecuencia, se concluyó que existe una diferencia significativa entre el rendimiento de aprendizaje en el pretest y el post test.

Choquehuanca y Quispe (2022) tuvo como objetivo evaluar la influencia de los juegos cooperativos en la inteligencia emocional. La hipótesis planteada sugiere que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la inteligencia emocional. Se llevó a cabo un estudio cuasiexperimental con un único grupo compuesto por 14 niños y niñas. Los resultados indicaron, con un nivel de significancia del 0.05, que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en la inteligencia emocional de los niños. En el pre test, el 50% obtuvo una calificación B y el 50% una calificación C, mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 71.43% obtuvo una calificación A y el 28.57% obtuvo una calificación B. Además, se observó que las dimensiones de autoconocimiento, autocontrol y empatía experimentaron mejoras después de la implementación de los juegos cooperativos.

Chocce y Conde (2018) la investigación tuvo como propósito de la investigación fue analizar la relevancia de los juegos populares en el estímulo del desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años en el nivel de educación inicial. Se utilizó la recopilación bibliográfica como método y la técnica didáctica "aprendemos jugando" para llevar a cabo experiencias en el aula mediante sesiones de aprendizaje. Los resultados revelaron que, de un total de 13 niños y niñas, el 46% obtuvo la calificación "B", lo que indica que aún están en proceso de aprendizaje y no han desarrollado completamente su habilidad de motricidad gruesa. El 33% alcanzó la calificación "A", indicando que han logrado el aprendizaje y muestran habilidades motrices gruesas desarrolladas. Un 21% de los niños, dentro del total de 13, recibieron la calificación "C", situándose en las primeras etapas del aprendizaje de la motricidad

gruesa. Estos resultados sugieren que los juegos populares son una herramienta pedagógica eficaz para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en este grupo de edad.

### **1.2.3 Antecedentes locales**

Maquera (2017) el trabajo de investigación tiene como objetivo aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social. Se utiliza un enfoque experimental, manipulando la variable independiente (juegos andinos) para observar su impacto en la variable dependiente (área personal social). La metodología cuasiexperimental incluye un grupo control y otro experimental, con pruebas de entrada y salida. Los resultados muestran que, en el grupo control, el 50% de los niños enfrenta dificultades en su desarrollo personal, mientras que, en el grupo experimental, el 75% mejora significativamente, demostrando confianza y habilidades en movimientos coordinados y actividades motrices diversas.

Mamani y Huayanca (2023) este estudio tuvo como objetivo analizar el impacto de la implementación de juegos tradicionales de educación física en la inclusión socio psicomotriz de estos niños en el contexto de la educación primaria. Se llevó a cabo una investigación cuantitativa, correlacional y experimental, utilizando una muestra aleatoria simple de 471 estudiantes de una escuela primaria en Puno, donde se atendía a alumnos con problemas de aprendizaje. Los resultados del pretest revelaron niveles comparables de inclusión socio psicomotriz en ambos grupos. No obstante, tras la intervención, se observó una mejora significativa en el grupo experimental (57.63%) en contraste con el grupo control (14.47%). Estos hallazgos respaldaron la asociación sustancial entre el empleo de juegos tradicionales de educación física y la mejora de la inclusión socio psicomotriz. En conclusión, los juegos tradicionales de educación física se presentan como una herramienta esencial para promover la inclusión socio psicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria.

Ramos (2019) en el presente estudio, se abordó la aplicación de juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en niños y niñas de tres a cuatro años en la Institución Educativa Inicial del Hospital Regional “Manuel Núñez Butrón” de la Ciudad de Puno, durante el año 2018. La investigación adoptó un enfoque experimental de carácter explicativo, utilizando un diseño cuasi experimental. La hipótesis planteada buscó demostrar la significativa influencia de los juegos andinos

en el aprendizaje de estos niños. La población y muestra comprendieron 20 niños y niñas, y la observación, junto con pretest y postest, se utilizó como técnica e instrumento. Los resultados revelaron un promedio más alto en el grupo experimental (15.08) en comparación con el grupo control (11.65), respaldando la conclusión de que la estrategia de juegos andinos tiene un impacto significativo en el aprendizaje del área personal social en este grupo de edad, lo que respalda la aceptación de la hipótesis alterna.

Bejar y Quispe (2021) la investigación evaluó la eficacia de la estrategia "El Zorro y las Ovejas" en la resolución de problemas aditivos en niños de segundo grado en la Institución Educativa Particular N° 72308 "Juan Bustamante Dueñas" de Pusi en 2019. Con un diseño experimental cuasiexperimental de dos grupos y preprueba y posprueba, la muestra de 23 estudiantes mostró, al inicio, un promedio de 0.9 puntos, indicando un nivel inicial de aprendizaje. Después de implementar la estrategia durante un mes, el promedio de la prueba de salida aumentó a 16.41 puntos, clasificando a los estudiantes en niveles de logro (A) y logro destacado (AD). La prueba de hipótesis confirmó la diferencia significativa ( $P=0.025<0.05$ ), respaldando que la estrategia "El Zorro y las Ovejas" es efectiva para la resolución de problemas aditivos en niños de segundo grado.

## CAPÍTULO II

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 2.1 Identificación del problema

En todas las culturas, el juego ocupa un lugar central en la experiencia infantil, siendo esencial para un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad. Sin embargo, en contextos multilingües y pluriculturales, este elemento vital ha sido afectado y interrumpido, como se evidencia en la cultura andina durante el proceso de colonización. En las comunidades aimaras, la importancia del juego es tan arraigada que se afirma que un niño que no juega está enfermo, tanto física como espiritualmente. Aunque la evolución del juego en los niños y su necesidad se perciben como universales, el juego está profundamente arraigado en las raíces de los pueblos. La identidad cultural se manifiesta a través de los juegos y juguetes creados por ellos, siendo estas prácticas y objetos lúdicos marcadamente variados y moldeados por las características étnicas y sociales específicas de cada comunidad.

A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción. El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confutado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han

conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas.

Desde las prácticas cotidianas de maestro observamos diversos juegos andinos en los niños, el cual pasa desapercibido por el sistema educativo a pesar de cierta incidencia desde las directrices del Ministerio de Educación, por cuanto existe mucha influencia del contexto sociocultural, que paulatinamente hace que se pierda los juegos andinos; estas prácticas no pueden seguir disolviéndose sobre todo donde la escuela debe ser la instancia donde se amase esta sabiduría desde los juegos.

La provincia de Candarave está ubicada en la región Tacna, su origen es aimara; existen diversas comunidades donde existe una peculiaridad forma de criar a los hijos e hijas, quienes están insertadas en la actividad cotidiana. En el proceso de socialización los niños niñas practican diversos juegos en el hogar, en la comunidad y en la escuela. Teniendo el rol de la Escuela, en este caso desde la Institución Educativa Primaria N° 42080 de Simón Bolívar ubicado en Candarave Tacna, es posible recuperar la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades de los niños y niñas que practican los juegos en sus horas libres o en recreos de la institución educativa; los cuales, permiten desarrollar una serie de habilidades, como el liderazgo, resolución de problemas, comunicación, estrategias de logro de propósitos, asertividad entre otros, en base a la práctica de diversos juegos andinos, que son propios de cada contexto social multicultural y multilingüe. Sin embargo, estos recursos de mucha significancia para el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas están olvidadas para la aplicación en la pedagógica, es decir, los docentes no toman en cuenta que los niños y niñas poseen diversos juegos para practicar las operaciones matemáticas por orden de complejidad, la práctica de oralidad que utilizan los turnos de habla en su propio idioma del contexto, sea en quechua, aimara, castellano entre otros.

Las interrelaciones sociales que respetan la democracia o la oposición frente al resultado de los juegos, respetan las normas de convivencia del grupo. Se observa en cada contexto social, que los juegos andinos se diferencian para los niños y niñas, pero los juegos casi son similares, sin embargo, varían del uso de materiales de cada zona y la lengua que utilizan los niños para intercambiar la comunicación. Sí, los juegos andinos de los propios niños y niñas se tomarán en cuenta para desarrollar las sesiones de aprendizaje, resultaría muy beneficioso para los niños y niñas, puesto que, el aprendizaje se puede concretar a

partir de sus saberes previos para la satisfacción de las necesidades reales, a fin de mejorar la calidad educativa de la región y desarrollar el trabajo con el compromiso e identidad a base de juegos andinos.

## **2.2 Enunciados del problema**

### **2.2.1 Enunciado general**

¿Qué juegos andinos aún practican y cómo se relacionan con el desarrollo de habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave - Tacna 2015?

### **2.2.2 Enunciados específicos**

- ¿Qué juegos andinos practican los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave?
- ¿Cómo los juegos andinos permiten desarrollar las habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave Tacna 2015?
- ¿Cómo se relacionan la práctica de juegos andinos con el desarrollo de habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave Tacna 2015?

## **2.3 Justificación**

En los últimos años, el Ministerio de Educación en las capacitaciones docentes siempre se ha recomendado que el nuevo aprendizaje debe partir de los conocimientos previos, siendo la metodología de trabajo sea dinámico, participativo, activo en función de cosas reales. En tal sentido, los juegos andinos son de vital importancia, porque los niños y niñas practican una diversidad de juegos propios para cada niño y niña que les permite desarrollar las habilidades sociales, matemáticas, comunicativas que fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje en el sistema educativo.

La recuperación de estos juegos andinos que practican los niños y las niñas en diferentes instituciones educativas del área rural de la región de Tacna, será un recurso valioso para trabajar con los niños, a partir de estos juegos andinos es posible tener una mejor concentración y asimilación en el proceso de aprendizaje; puesto que, el niños o niña tiene

familiarizado con cada uno de los juegos y conocen el grado de dificultad, mecanismos de la resolución de problemas, los roles o funciones que se asignan a cada participante, y la meta final establecen democráticamente para cada juego, resolviendo los conflictos, dando sanciones o premios, entre otros aspectos del juego. Por tanto, la realización del presente trabajo está plenamente justificada, porque pretende sistematizar los juegos andinos y establecer qué habilidades desarrollan los niños a base de cada juego en forma espontánea, y de mucha significancia para el niño y niña, puesto que, al ganar en la competencia de juegos se sienten cada vez más motivados, con más desafíos que consolida el liderazgo.

## **2.4 Objetivos**

### **2.4.1 Objetivo general**

Identificar la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave Tacna 2015.

### **2.4.2 Objetivos específicos**

- Describir la práctica de juegos andinos por los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N°42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave - Tacna 2015.
- Identificar el desarrollo de habilidades a partir de los juegos andinos que practican los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave.
- Establecer la relación que existe entre la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave - Tacna.

## **2.5 Hipótesis**

### **2.5.1 Hipótesis general**

Existen diversas prácticas de juegos andinos los cuales está directamente relacionada con el desarrollo de habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la



Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave Tacna 2015.

### **2.5.2 Hipótesis específicos**

- Entre los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N°42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave – Tacna, aún practican diversos juegos andinos a pesar que está en proceso de extinción.
- Los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave – Tacna, desarrollan sus habilidades a base de juegos andinos teniendo como referencia el contexto sociocultural y multilingüe.
- Existe la relación directa entre la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave - Tacna.

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1 Lugar de estudio

La provincia de Candarave está ubicada en la región Tacna, su origen es aimara; existen diversas comunidades donde existe una peculiaridad forma de criar a los hijos e hijas, quienes están insertadas en la actividad cotidiana. En el proceso de socialización los niños niñas practican diversos juegos en el hogar, en la comunidad y en la escuela. teniendo el rol de la escuela, en este caso desde la Institución Educativa Primaria N° 42080 de Simón Bolívar ubicado en el centro poblado de Santa Cruz de la Provincia de Candarave Región Tacna, es posible recuperar la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades de los niños y niñas que practican los juegos en sus horas libres o en recreo.



*Figura 1.* Lugar de estudio, IE N° 42082 Simón Bolívar

Fuente: Google Earth (2017)

### 3.2 Población

La población de estudio es el grupo completo de individuos o elementos que cumplen con los criterios específicos para la investigación, siendo el foco de análisis en un estudio científico. Por tanto, la población para el estudio fue integrada por los estudiantes de la Institución educativa N° 42082 Simón Bolívar estudiantes del primero a Quinto grado, tal como se aprecia en la tabla.

Tabla 1

*Estudiantes de la IE N° 42082 de Simón Bolívar*

Grado de estudios de educación primaria	Número de alumnos		Total
	Varones	Mujeres	
Primer grado	4	5	9
Segundo grado	6	5	11
Tercer grado	8	7	15
Cuarto grado	4	6	10
Quinto grado	7	4	15
Sexto grado	5	6	11
TOTALES	34	33	77

Fuente: nómina de matrícula de la IE-2014.

### 3.3 Muestra

Una muestra de estudio es un conjunto representativo seleccionado de una población más amplia. se utiliza para realizar inferencias sobre la población total en investigaciones científicas y encuestas. Para la investigación se tomó la muestra probabilística, de las cuales se ha tenido a 47 estudiantes de la IE N° 41082 Simón Bolívar.

Tabla 2

*Muestra de estudio*

Grado de estudios de educación primaria	Número de alumnos		Total
	Varones	Mujeres	
Tercer grado	8	7	15
Cuarto grado	4	6	10
Quinto grado	7	4	11
Sexto grado	5	6	11
TOTALES	24	23	47

### 3.4 Método de investigación

#### 3.4.1 Enfoque de investigación.

Los estudios de enfoque cuantitativo. tal como lo conceptualiza.... conceptualiza un conjunto de procesos sistemáticos en evidencia empírica y caracterizado por un análisis crítico de datos numéricos. este enfoque se basa en la recolección de información cuantitativa para medir, cuantificar y analizar fenómenos, utilizando técnicas estadísticas y matemáticas. la investigación cuantitativa proporciona resultados objetivos y generalizables, siendo una herramienta valiosa en toma de decisiones educativas basadas en datos sólidos.

#### 3.4.2 Tipo de investigación.

La investigación adoptada es de tipo no experimental, al ser sistemática e empírica, donde las variables independientes no se manipulan, ya que han ocurrido previamente, según la postura de Bermejo y Maquera (2010), por lo que la variable 1 se estudia de manera particular como también la variable 2.

#### 3.4.3 Diseño de investigación.

La investigación adopta un diseño correlacional debido a su naturaleza y objetivo propuestos, siendo de alcance correlacional según Ñaupas *et al.* (2014) estos estudios buscan determinar la relación entre categorías o fenómenos en un contexto específico,

centrándose en analizar como cambios en una variable se relacionan con cambios en otra, utilizando estadísticas y métodos específicos para cuantificar esta relación.

### **3.5 Descripción detallada de métodos por objetivos específicos**

#### **3.5.1. Descripción de variables analizadas**

Variable 1. Juegos andinos.

Según, Gutiérrez (2021) los juegos andinos, arraigados en la región andina, trascienden lo lúdico al incorporar valores culturales y sociales. Además de fomentar la identidad comunitaria, estos juegos ofrecen oportunidades educativas, transmitiendo conocimientos tradicionales y promoviendo la inclusión social a través de prácticas que fortalecen la cohesión y respeto mutuo. en el ámbito educativo, sirven como vehículo para preservar y transmitir saberes ancestrales, contribuyendo al enriquecimiento cultural y promoviendo la apreciación de la diversidad. Estos juegos andinos no solo representan manifestaciones arraigadas en la región andina, sino también valiosa herramienta educativas que promueven la preservación cultural, fortalecen la identidad comunitaria y fomentan la inclusión social a través de la transmisión de conocimientos tradicionales.

Variable 2. Desarrollo de habilidades.

Para Esteves et al. (2020) el desarrollo de habilidades en el contexto de la educación se refiere al proceso de adquirir y mejorar destrezas, capacidades y competencias en diversas áreas. estas habilidades pueden abarcar aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos. En la educación de niños se busca estimular el desarrollo integral, cultivando habilidades motoras, cognitivas y emocionales. a medida que los niños avanzan en su educación, el desarrollo de habilidades académicas como la lectura, la escritura, y las habilidades matemáticas se convierte en un enfoque clave. Además, las habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la resolución de conflictos y la toma de decisiones, también son fundamentales para el éxito en la vida y el aprendizaje colaborativo.

#### **3.5.2. Descripción detallada del uso de materiales, equipos, instrumentos, insumos, entre otros.**

En la investigación, se involucrados recursos humanos, como la autora, estudiantes de la Institución Educativa N° 42082 Simón Bolívar en el distrito de Candarave, y miembros del jurado y asesora. Además, se utilizaron diversos materiales, como Laptop, internet, impresora, hojas boom 80 gramos, folder, sobres, lapiceros. para la ejecución se emplearon instrumentos como encuestas, fichas de encuesta y cuestionarios. esta descripción detallada claridad sobre los recursos utilizados, facilitando la responsabilidad y comprensión del estudio.

#### **a. Técnicas**

Ibáñez (2002) una técnica de investigación se refiere a un método específico o procedimiento utilizado para recopilar, analizar y obtener información en el contexto de un estudio o investigación. Estas técnicas son herramientas y enfoques que los investigadores emplean para obtener datos relevantes y responder a las preguntas de investigación. Por lo señalado, la investigación se basó en el empleo de la entrevista, cuestionario y observación.

#### **b. Instrumento**

El instrumento empleado tuvo una validación respectiva. El instrumento que se utilizó para presente trabajo de investigación es el cuestionario por ser una herramienta que posee una serie de preguntas es una herramienta de investigación que consiste en una serie de preguntas diseñadas para recopilar información específica sobre un tema determinado (Ñaupas et al., 2014). En este caso, han sido cuestionarios, con el fin de recabar datos entorno a la variable1 educación intercultural bilingüe y variable 2 la preservación y revitalización del idioma quechua.

### **3.5.3. Aplicación de prueba estadística inferencial.**

#### **a. Plan de tratamiento estadístico.**

El tratamiento estadístico para el presente estudio se aplicó la correlación de Pearson, que permitió para probar la relación existente entre las variables en estudio, cuya fórmula es la siguiente:

$$r = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})}{\sqrt{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 \sum_{i=1}^n (y_i - \bar{y})^2}}$$

Regla de decisión, para determinar el resultado de la investigación se utilizará el siguiente coeficiente de correlación “r” donde:

r = Coeficiente de correlación.

$\Sigma$  = Sumatoria.

y = Variable dependiente.

x = Variable independiente

Tabla 3

*La naturaleza de la correlación*

Valores de “r”	Indicador
$r \leq 0,25$	Correlación positiva débil
$0,26 \leq r \leq 0,50$	Correlación positiva moderada
$0,51 \leq r \leq 0,75$	Correlación positiva alta
$0,76 \leq r \leq 1$	Correlación positiva casi perfecta o perfecta.

### **b. Plan de análisis e interpretación de datos**

Para el análisis e interpretación se utilizó: tablas de distribución de frecuencias, prueba de hipótesis por medio del coeficiente de correlación de Pearson y se expone por medio de figuras.

### **c. Prueba de significación.**

Para probar la significación de “r” muestral, se empleará la fórmula:

$$t = \frac{r - \delta}{\sqrt{\frac{(1 - r^2)}{n - 2}}}$$

Donde:

t = distribución “t” de Student.

r = coeficiente de Pearson.

$\delta$  = representación de la hipótesis nula.

$n$  = N° de datos.

Aplicando esta fórmula en el presente trabajo de investigación se tiene:

- **Planteo de hipótesis.**

$H_0: \delta = 0$  Las prácticas de los juegos andinos no están directamente relacionados con el desarrollo de habilidades.

$H_a: \delta \neq 0$  Las prácticas de los juegos andinos si están directamente relacionados con el desarrollo de las habilidades.

$\alpha = 0,05$  (Nivel de significación)

$V = h_1 + h_2 - 2 = 47 + 47 - 2 = 92$  (grado de libertad para una prueba bilateral)

- **Determinación de áreas de aceptación y rechazo de  $H_0$ .**

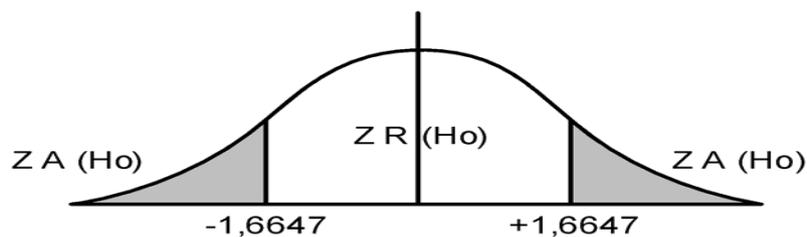


Figura 2. Determinación de áreas de aceptación y rechazo de  $H_0$

Donde:

$Z_R(H_0)$ : Zona de rechazo de  $H_0$ .

$Z_A(H_0)$ : Zona de aceptación de  $H_0$ .

Valor interpolado.

$T_T(46, 0,025) = 1,6647$  (según tabla para una distribución T.)

- **Cálculo del valor de T calculo "Tc".**

$$\begin{aligned} T_c &= \frac{0,6906 - 0}{\sqrt{\frac{1 - (0,6906)^2}{47 - 2}}} = \frac{0,6906}{\sqrt{\frac{0,5231}{45}}} \\ &= \frac{0,6906}{\sqrt{0,0116}} = \frac{0,6906}{0,1077} \\ T_c &= 6,41 \end{aligned}$$

- **Toma de decisiones.**

Se rechaza  $H_0$  porque la correlación entre las variables X, Y no se debe al azar, por consiguiente, se acepta la  $H_a$ .

Tanto “x” como “y” son variables aleatorias.

La distribución conjunta de frecuencias (distribución de variables de x, y) es normal, denominada distribución normal.

Como conclusión:  $T_c \in R, C$  siendo  $T_c = 6,41$ , luego se acepta  $H_a$  comprendido entre (-1,6647 y 1,6647) interpolados.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El objetivo del cuarto capítulo consiste en presentar de manera objetiva los resultados de este estudio de investigación mediante la utilización de tablas y gráficos y por cuestiones metodológicas se aborda el análisis de los resultados en tres ítems, en el primer momento responde la práctica de los juegos; seguido del desarrollo de habilidades a partir de la práctica de juegos; y en la tercera parte se evidencia la relación entre la práctica y el desarrollo de las habilidades.

#### **4.1. Practica de juegos andinos por los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave-Tacna 2015.**

Se ha adelantado que el juego es una actividad natural, que los seres humanos fueron recreando según los contextos socioculturales, en este caso su práctica puede ser abordada desde dos contextos importantes, en primer lugar, desde el hogar y desde otros espacios como es la escuela.

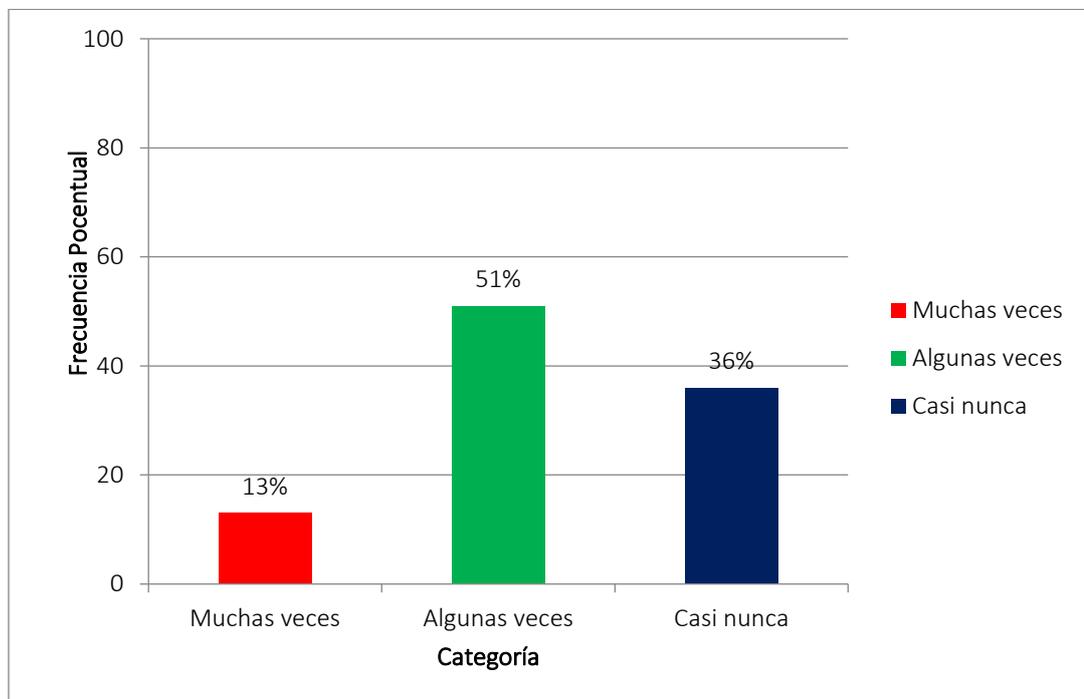
##### **4.1.1. La práctica de juegos andinos a nivel hogar en los alumnos de IE N° 42080.**

En la siguiente tabla y la figura se presentan la distribución de frecuencia que practican los juegos andinos los niños y niñas a nivel del hogar en Candarave. Por los cambios que se vienen generando como consecuencia de la globalización y el cambio acelerado de la tecnología, los niños van abandonando los juegos andinos sobre todo en la casa, sin embargo, no todos tienen la posibilidad y acceso a ello, por tanto, siguen practicando.

Tabla 4

*Frecuencia con la que practican a nivel de hogar los juegos andinos en IE 42080*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	6	13
Algunas veces	24	51
Casi nunca	17	36
Total	47	100



*Figura 3.* Frecuencia con la que practican a nivel de hogar los juegos andinos en la IE.

**Interpretación:** la tabla N° 4, muestra que del 100% de los alumnos encuestados que estudian en la I.E. N° 42080 “Simón Bolívar” de la provincia de Candarave, sólo el 13% practica los juegos andinos “muchas veces” a nivel de hogar, esto debido a que dicho segmento presenta disponibilidad de tiempo y las condiciones apropiadas para hacerlo como creatividad pares o grupo de niños, tiempo concedido por los padres; mientras que el 51% lo practica solo “algunas veces”, en este segmento porcentual se

puede apreciar una magnitud más amplia con relación al primer grupo. Aquí los niños no muestran demasiado interés por los juegos, existiendo diversas razones, donde algunos son las múltiples ocupaciones que tienen como: estudiar, hacer las tareas educativas, ayudar en las labores de campo a los padres, o en los que haceres domésticos. Así mismo el 36% de los encuestados manifiesta que “casi nunca” practica los juegos andinos, mayormente por dedicarse al estudio, pastoreo, labores agrícolas, o por la ausencia de pares u otros.

En suma, solo el 13% de los niños practican a nivel de hogar los juegos andinos, el 51% lo hace en pocas ocasiones y 36% casi nunca, esto debido a que los niños y niñas han perdido el interés y desconocimiento de la práctica de los juegos andinos y por la influencia de los juegos electrónicos (internet, videos juegos, vicio, etc). Estos datos son una clara muestra que los niños y niñas viene abandonando paulatinamente los juegos andinos. Del mismo modo hay una demanda considerable de los juegos electrónicos en el hogar. El interés está condicionado por los miembros de la familia y los aparatos electrónicos que cuenta como son los celulares y la televisión.

Según Aranibar *et al.* (2023), desde el nacimiento, el ser humano se involucra en la tarea innata del juego, la creatividad y la cultura, manifestándose en un ámbito que no es ni externo ni interno al niño, sino que emerge de una relación de confianza entre madre e hijo. Este proceso, crucial para el desarrollo infantil, se revela como una dinámica interactiva donde la exploración y la expresión creativa se entrelazan con la influencia cultural y la conexión emocional. La relación madre-hijo, como fuente de confianza, se convierte en el catalizador fundamental que impulsa el descubrimiento y la comprensión del mundo circundante por parte del niño.

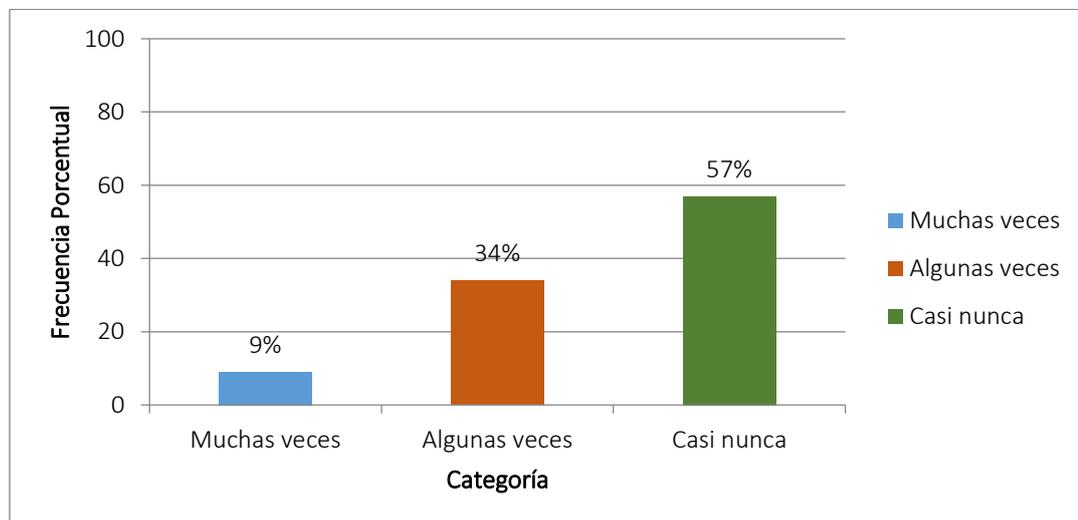
#### **4.1.2. La práctica de juegos andinos a nivel de la escuela en los alumnos de la IE N° 42080.**

En el ámbito escolar, se destaca como un espacio emblemático para la práctica de juegos andinos, fundamentales para la identidad cultural y desarrollo integral de los niños. Con el fin de resaltar esta realidad, se ha realizado un detallado trabajo de campo, recopilando datos presentados de manera detallada en la tabla y figura a continuación, que reflejan la prevalencia y la importancia de estas tradiciones lúdicas en el entorno educativo.

Tabla 5

*Frecuencia con la que practican los juegos andinos en la escuela*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	4	9
Algunas veces	16	34
Casi nunca	27	57
Total	47	100



*Figura 4. Frecuencia con la que practican los juegos andinos a nivel de la escuela*

**Interpretación:** en la tabla N° 05, da a conocer que del 100% de los niños que practican los juegos andinos en la escuela, el 9% lo hace en reiteradas ocasiones “muchas veces” considerando los momentos libres como ser: al llegar a la escuela temprano en la hora de recreo y al culminar las labores académicas durante el día; mientras que el 32% solo lo practica “algunas veces” y el 60% lo pone en práctica en contadas ocasiones “casi nunca”.

La escuela es el lugar donde los niños pasan el mayor tiempo del día y donde los aprendizajes no solamente provienen de los maestros que enseñan las diferentes áreas, sino también los aprendizajes y conocimientos adquiridos provienen de los saberes previos, del contexto y de los juegos andinos que practican los niños y niñas; por ello

es importante explotar los momentos libres en los niños, para que los juegos se conviertan en un soporte de desarrollo habilidades y aprendizajes esperados.

Según la perspectiva teórica de Ramos (2019), dice que los juegos andinos que practican los niños en forma diaria permiten desarrollar las habilidades matemáticas, habilidades en la competencia comunicativa, habilidades para resolver problemas de diferente índole, habilidades de socialización, que se constituye el desarrollo de currículo oculto en la tarea educativa”.

En efecto, el juego ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos y por derecho propio de los niños y niñas, deben corresponder en el marco de la institución escolar primaria.

En conclusión, los niños y niñas de la Institución educativa Simón Bolívar deben de practicar los juegos andinos con mayor frecuencia, para desarrollar mejor sus habilidades, destrezas y por tanto no se pierdan los juegos andinos. Asimismo, a través del juego tengan mayor concentración y asimilación en el proceso de aprendizaje.

#### **4.2. Desarrollo de habilidades a partir de los juegos andinos que practican los niños y niñas en la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del Distrito de Candarave.**

Para poder evidenciar el desarrollo de las habilidades a partir de la práctica de juego en los niños y niñas de la institución educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave, es importante la descripción de los diferentes juegos que aún se practican en esta zona.

##### **4.2.1. Juego de bolitas y/o T'inka.**

###### **a. Descripción del juego.**

Es un juego que agrupa sin límite de participantes a niños de 5 a 15 años incluso participan jóvenes entre varones, el grupo se forma a través de amistad y hace el juego de 02 personas a más. El tiempo del juego es muy prolongado, toman acuerdos mutuos con democracia y ponen las reglas de juego, cada jugador debe respetar el turno que le corresponde jugar. Una vez establecida el área, dan el inicio del juego, cada niño tiene bolitas en su bolsillo, según la cantidad que alguna vez haya ganado. Muy atentos a su turno lanza las bolitas a sus compañeros para hacerle ch'itis (choque entre

otra bolita), quien es el ganador tiene buena ganancia de bolitas y/o T'inka y luego el premiado muestra una actitud de liderazgo y de mejor jugador.

#### **b. Características del juego.**

Es un juego dinámico y social, desarrolla la psicomotricidad, equilibrio emocional, agilidad personal, empatía personal, concentración, cognitivo y tolerancia.

- Personas: Generalmente se juega los hombres entre dos a más personas.
- Lugar de juego: Espacios amplios en el hogar, barrio, calles, en el campo, plaza de la comunidad o en escuelas.
- Materiales: Son bolitas hechas con vidrio o metal de diversos tamaños, bolitas de multicolores.
- Forma: En reunión en casa del amigo o familiares, encuentro en el barrio, pasteando animales en el campo o en los recesos/recreos de la escuela.
- Tiempo: El tiempo de juego se acuerda mutuamente.
- Condiciones: El quien vence al mayor número de bolitas y no ha sido ch'itiado es el ganador.
- Meta: Acuerda el grupo según el tiempo que disponen en el juego.



*Figura 5.* Conjunto de T'inkas o bolitas

Fuente: Fotografía del investigador.

#### **c. El proceso de Aprendizaje del juego y su relación con las áreas.**

Es un juego que aprendieron en grupos de amistad según su afinidad de las personas mayores, los padres, tíos, hermanos mayores y otros.

- Matemáticas: habilidad para contar correctamente, sumar, restar y dividir y los más pequeños a que conozcan los colores básicos e intermedios correctamente.
- Comunicación: buena comunicación interactiva y social, aprende algunas palabras en el idioma ancestral de sus padres “el aimara”. (t’inka, ch’itis, jutma, anatiñani,). Genera comunicación oportuna, buenas Prácticas de Relaciones humanas.
- Personal Social: habilidad social, ayuda a perder la timidez, valorarse a sí mismo, a ser un líder, ser democráticos, sin discriminar sus pares. Socializa a todos y todas las niñas y niños y permite conocer a otros amigos de confianza.

#### **d. Normas de convivencia.**

- Responsabilidad
- Amistad.
- Comprensión

En cuanto a sanciones en el juego; el niño que hace trampas ya no juega, el niño que falta respeto a su compañero sale del grupo y el niño que no ha termina sus tareas no participa en el juego colectivo.

#### **4.2.2. Juego del trompo.**

##### **a. Descripción del juego.**

El juego de Trompos es muy divertidos y entretenidos, preferentemente por los varones es muy común en las zonas rurales andinas de nuestro departamento. Todos los juegos de trompos son para chicos, para todas las edades y son los más preferidos.

El tiempo del juego es muy prolongado, toman acuerdos mutuos en democracia y ponen las reglas de juego, cada jugador debe respetar el turno que le corresponde jugar. Una vez establecida el área, dan el inicio del juego, cada niño tiene su trompo encordelan y lanzan con fuerza para hacer bailar al trompo de la forma que desea, ya sea en la palma de la mano y luego lanza al trompo de su compañero para ganar puntos, según la cantidad que hayan lanzado y avanzado con el trompo de su

compañero y llegando a la meta establecida es el ganador y luego el premiado muestra una actitud de liderazgo y de mejor jugador.

#### **b. Características del juego.**

- Es un juego organizado por categorías y popularidad.
- Es un juego, con calidad y ética.
- El objetivo es satisfacer hasta a los más exquisitos jugadores.
- Juegos de acción, juegos de deportes, juegos por personajes.
- Personas: El juego es de 02 a más personas.
- Lugar de juego: Se requiere un campo abierto.
- Materiales: 1 Trompo, 1 metro de lienzo y/o piola, puede variar según el tamaño.
- Forma: Grupal, reunión de amigos en la plaza, en el barrio, en la escuela.
- Tiempo: Se define por acuerdo mutuo.
- Condiciones: El ganador es el que avanza mayor espacio.
- Meta: Es lograr el mayor número de juegos por el tipo de juego que se acuerda jugar.

#### **c. Proceso de aprendizaje.**

El juego se transfiere por generaciones, muchos hemos aprendido de los abuelos y de los adultos que antecedieron en el juego, fabricar trompos según la satisfacción que intuye cada uno en su trompo fabricado.

Socialización: socializa a todos y todas las niñas y niños y permite conocer a otros amigos de confianza.

Comunicación: genera comunicación oportuna y incentiva las buenas Prácticas de Relaciones humanas.

#### **d. Juego relacionado con el conocimiento de las áreas.**

- Matemáticas: aprende a medir la distancia y diámetro y a realizar cálculos

- Comunicación: buena comunicación interactiva y social con sus compañeros de aula.
- Personal Social: habilidad social, empatía, comunicarse unos a otros, vale decir entre sus compañeros.

**e. Normas de Convivencia.**

- Responsabilidad.
- Amistad.
- Comprensión

En cuanto a sanciones en el juego; el niño que no termina sus aprendizajes no participa en el juego colectivo puede ser considerado no competitivo.

**4.2.3. Juego de pallas y/o yases.**

**a. Descripción del juego.**

Es un juego que agrupa a dos a más participantes de niñas mayores de 7 años de edad, para iniciar el juego hacen sorteo o es la primera que dice: pri, se, ter... una vez haberse ordenado a las jugadoras, inician el juego con el primer nivel de juego la chanchita, es el más sencillo, solo se toman los yases desde la unidad, luego de 2; 3; 4; 5 y 6. y no debe cometer errores, pero si la jugadora comete errores, pierde el juego y le da el paso en el orden que corresponde hasta la última participante. Así sucesivamente continua con el segundo nivel levis, similar al anterior con la diferencia de que se hace rebotar dos veces a la pelota para poder cambiar los yases de mano, luego continua el tercer nivel levis con palmada, 4to nivel pasada con palmada, 5to nivel doble pasada de levis, 6to nivel, doble pasada de levis con palmada.

En zonas rurales y/o comunidades a veces no se cuenta con pallallas se sustituye con pequeñas piedrecitas hasta número de 06 unidades a más.

**b. Características del juego.**

- Es un juego dinámico grupal, empático y tolerancia.
- Es un juego social, emocional y amigable.

- Personas de 2 a más personas.
- Lugar de juego: Espacios amplios de la casa, en las escuelas, veredas y otros.
- Materiales, pallallas de plástico o metal, pelotitas de jebe, piedritas pequeñas seleccionadas.
- Forma: Grupal, reunión de amigas, en los recesos/recreos.
- Tiempo: Según acabe el juego
- Meta: Acuerda el grupo según el tiempo que disponen en el juego.

#### **c. Forma como se aprende el juego.**

Es un juego que aprendieron en grupos de amistad según su afinidad de las personas mayores, las niñas continúan con el juego que les induce a la responsabilidad y equilibrio emocional.

#### **d. Juego relacionado con las áreas.**

- Matemáticas: aprende a contar los números, sumar, restar y dividir
- Comunicación: buena comunicación interactiva y social, genera comunicación oportuna, buenas prácticas de relaciones humanas,
- Personal Social: socializa a todas las niñas, permite conocer a otras amistades, habilidad social, capacidad de integrarse con los demás.

#### **e. Normas de convivencia del juego.**

- Responsabilidad.
- Amistad.
- Comprensión.

### **4.2.4. Juego de las ligas y/o pitas.**

#### **a. Descripción del juego.**

Es un juego que agrupa sin límite de participantes a niños de 8 a 15 años incluso participan jóvenes entre varones, el grupo se forma a través de amistad y hace el juego

de 03 personas a más. El tiempo del juego es muy prolongado, toman acuerdos con democracia y ponen las reglas de juego, cada jugador debe respetar el turno que le corresponde jugar. Una vez establecida el área, dan el inicio del juego, en este juego la liga rodea a dos niños o niñas, dejando un espacio central, las dos niñas primero sostienen la liga a la altura de los tobillos, la niña que le corresponde jugar debe saltar pisando sobre las ligas o deben saltar adentro y afuera de la liga, luego la liga va subiendo a las rodillas de las dos niñas, luego la cadera, la cintura, axilas, cuello, cabeza y levantando los brazos. Cada una de las posiciones varían la forma de entrar y salir según acuerdan las niñas, una vez hayan terminado el juego el que lleva la delantera va ganando, pueden jugar en pares o solas y así sucesivamente las que terminan antes el juego es ganador.

#### **b. Características del juego.**

- Personas: de 3 a más personas.
- Lugar de juego: espacios amplios de la casa, en las escuelas, plazas.
- Materiales: 4 metros a más de liga según la cantidad de jugadores.
- Juego de las Ligas.
- Forma: grupal; reunión de amigas, en los recesos/recreos.
- Tiempo: según se acabe el juego.
- Meta: acuerda el grupo según el tiempo que disponen en el juego.

#### **c. Proceso de aprendizaje del juego.**

Es un juego que aprendieron en grupos de amistad según su afinidad, de las personas mayores como; mama, hermanos, los tíos, o amistades.

#### **d. Juego relacionado al conocimiento.**

- Matemáticas: resolución de problemas, longitud.
- Comunicación: buena comunicación interactiva y social y genera comunicación oportuna, buenas prácticas de relaciones humanas.

- Personal Social: socializa a todas las niñas, permite conocer a otras amistades, habilidad social, practican la empatía y tolerancia, es un juego social, emocional y amigable.

**e. Normas de convivencia del juego.**

- Responsabilidad.
- Amistad.
- Comprensión.
- Respeto

**4.3. Relación entre la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades de los niños de la Institución Educativa N° 42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave.**

La práctica de juegos se relaciona con el desarrollo de las habilidades en los niños y niñas, porque se realizan dentro de marco de comportamiento y manifestaciones establecidas y recreadas en el proceso de socialización y el contexto sociocultural.

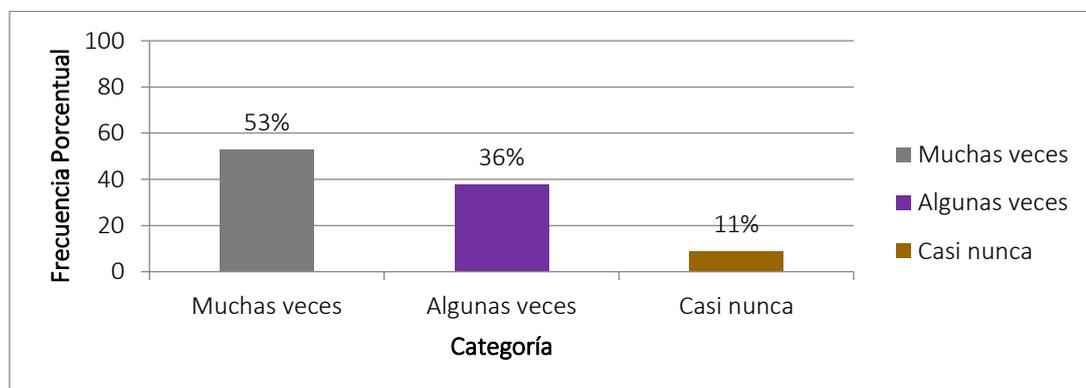
**3.3.1. Practica de juegos y su relación con desarrollo de habilidades.**

La práctica de juegos tiene que ver con el uso y respeto de los valores para visibilizar el desarrollo de las habilidades en los niños y niñas, dentro de las restricciones que se establecen durante el juego, éstas son recreadas por los niños y niñas, es decir entran en ciertos pactos para el respeto de las reglas y poder desarrollar el juego. Es donde desarrollan diversas habilidades, que algunas veces pueden ser complejas su observación a simple vista, sino que requiere comprender y asumir su complejidad.

Tabla 6

*Alumnos que representan los valores y acuerdos de los juegos andinos en la IE N° 42080*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	25	53
Algunas veces	17	36
Casi nunca	5	11
Total	47	100



*Figura 6. Alumnos que representan los valores y acuerdos de los juegos andinos en la IE N° 42080.*

**Interpretación:** el análisis de la tabla N° 6 permite destacar que del 100% de los alumnos que fueron encuestados, el 53% afirma que en muchas ocasiones se respetan los valores y acuerdos de los diversos juegos andinos, mientras que el 36% opina que solo algunas veces se muestra respeto por los valores y acuerdos tomados, en tanto que el 11% da a conocer que casi nunca se establece un respeto por lograr acuerdos justos en los juegos del ande.

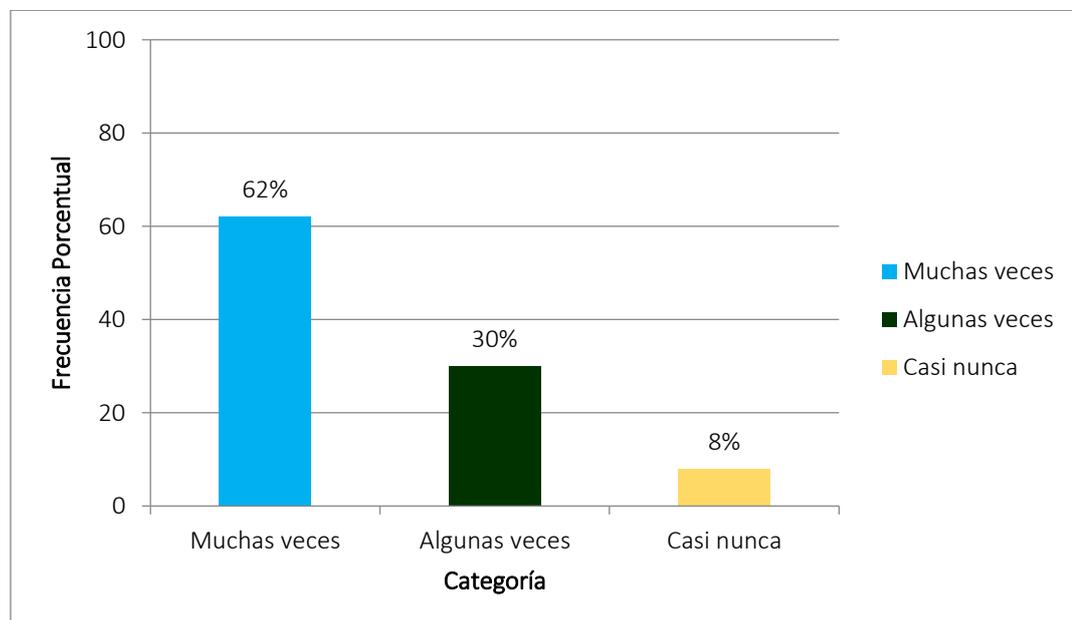
En conclusión, es posible afirmar que los niños si respetan los valores y acuerdos en los juegos, mayormente en un 53%, pero en ciertos casos la manera de pensar no permite llegar a acuerdo donde se dan los juegos lo cual representa el 47% del total. Como se podrá observar, en ocasiones es muy difícil llegar a acuerdos y respeto por la forma o manera como se dan los juegos, considerando para ello la edad cronológica

y la región del ande peruano. Por otro lado, es importante destacar debido a los grandes cambios que se vienen dando en este contexto de la modernidad, porque la cuestión tecnológica está trastocando lo más profundo de la vivencia de las culturas y los pueblos, es decir, en las provincias y distritos, como en el caso de Candarave.

Tabla 7

*Alumnos que representan las reglas de los juegos andinos en la IE*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	29	62
Algunas veces	14	30
Casi nunca	4	8
Total	47	100



*Figura 7. Alumnos que representan las reglas de los juegos andinos en la IE*

**Interpretación:** respecto a la distribución de alumnos que respetan el juego andino en la I.E. “Simón Bolívar” de la provincia de Candarave, del 100% de los alumnos encuestados, el 62% opina que muestra respeto por las reglas durante el juego, así

mismo el 30% solo lo hace algunas veces, en tanto que el 8% casi nunca. La razón de estos resultados tiene que ver con el grado de amistad, parentesco, edad cronológica y conocimiento sobre las reglas de funcionalidad de los juegos, y el nivel cultural. Es posible visualizar en la figura esos datos y las respectivas diferencias.

En el contexto de la realidad infantil, los niños muestran un respeto innato por las reglas que ellos mismos establecen en sus juegos. Esta actitud es más evidente cuando existe una conexión amistosa, ya sea por proximidad geográfica, asistencia a la misma escuela, lazos familiares como hermanos o primos, o algún grado de parentesco. La edad cronológica también desempeña un papel crucial en esta dinámica, especialmente cuando se establece una jerarquía que asigna roles de mayores a menores.

Los niños mayores asumen un papel fundamental al transmitir sus conocimientos de juego a los más pequeños. Esta transmisión de saberes no solo fortalece los lazos entre generaciones, sino que también contribuye al aprendizaje y desarrollo de habilidades en aquellos que están en edad escolar. La aceptación y posterior transmisión de estos conocimientos por parte de los niños más jóvenes fomenta un ambiente en el cual se valora el respeto hacia las reglas y habilidades establecidas.

Es crucial destacar que, aunque pueda parecer trivial, el respeto por los tiempos de juego también desempeña un papel esencial. Antes, el uso de relojes era imperativo para medir el tiempo de juego, pero en la era actual, los niños han adoptado los teléfonos celulares, que no solo cumplen la función de un reloj, sino que también ofrecen una variedad de aplicaciones. Estas aplicaciones no solo son herramientas de entretenimiento, sino que también pueden ser utilizadas como medios para coordinar y organizar las actividades de juego.

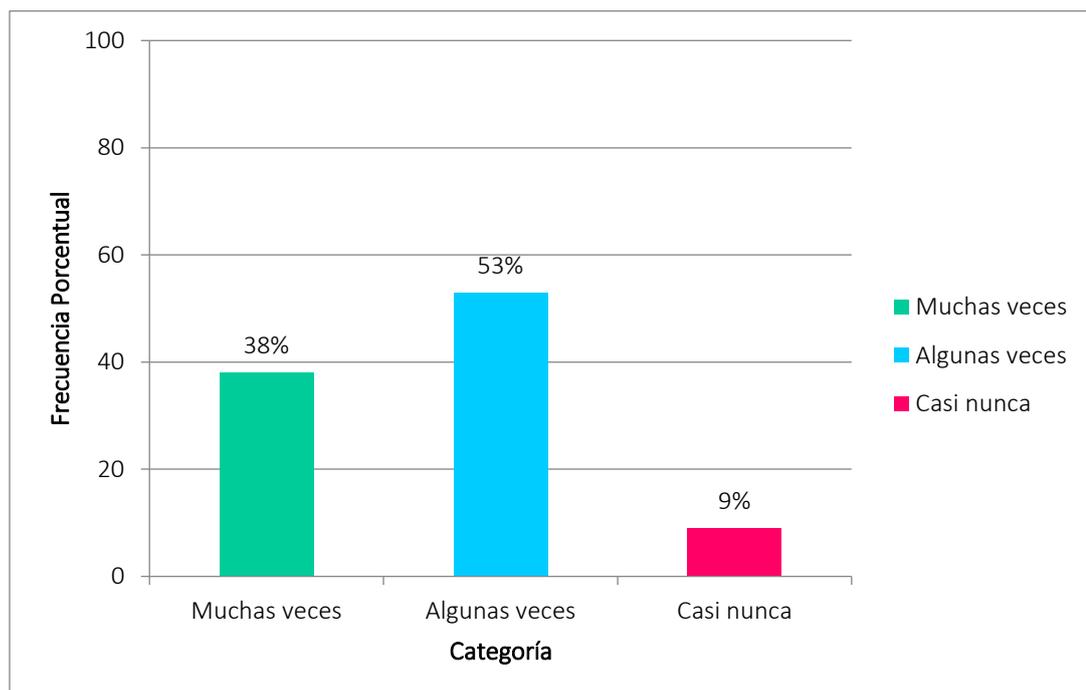
En este sentido, la adaptación de la tecnología en la realidad infantil ha ampliado las posibilidades de interacción y ha transformado la manera en que los niños gestionan sus juegos. Sin embargo, es esencial que este avance tecnológico no socave los valores fundamentales de respeto, colaboración y aprendizaje que caracterizan a la experiencia de juego entre los niños. En última instancia, la combinación de tradiciones lúdicas arraigadas en la interacción personal y la integración de la tecnología puede ofrecer un entorno enriquecedor para el desarrollo infantil.

En la infancia, el respeto a las reglas en los juegos, la transmisión de conocimientos entre generaciones y la adaptación tecnológica convergen para enriquecer el desarrollo infantil integral.

Tabla 8

*Distribución de alumnos que respetan el tiempo para cada jugador en la IE*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	18	38
Algunas veces	25	53
Casi nunca	4	9
Total	47	100



*Figura 8.* Distribución de alumnos que respetan el tiempo para cada jugador en la IE

**Interpretación:** sobre la distribución de alumnos que respetan el tiempo de juego establecido para cada jugador en la I.E. “Simón Bolívar” de la provincia de Candarave, del 100% de los alumnos considerados en la muestra, el 38% muestra respeto por el tiempo asignado en el juego, mientras que el 53% manifiesta que solo

lo hace algunas veces, y el 9% considera que casi nunca muestra respeto por el tiempo asignado en el juego. Si bien es cierto el juego tiene un momento de inicio y de finalización, la certeza es que se sabe en qué momento se inicia, quienes son los integrantes y cuáles son los roles y tiempos; pero los niños muchas veces por el grado de emoción y la disponibilidad de tiempo no miden los momentos y pueden pasar minutos considerables sin que se exija un cambio de roles, lo cual representa el 62% en tanto que el 38% es más prudente en el respeto de los tiempos de los juegos establecidos. En esta circunstancia el respeto y la responsabilidad son valores que se ponen en práctica y ello parte del hogar y la escuela, lo cual es una fortaleza no solamente en el juego, sino también en el estudio.

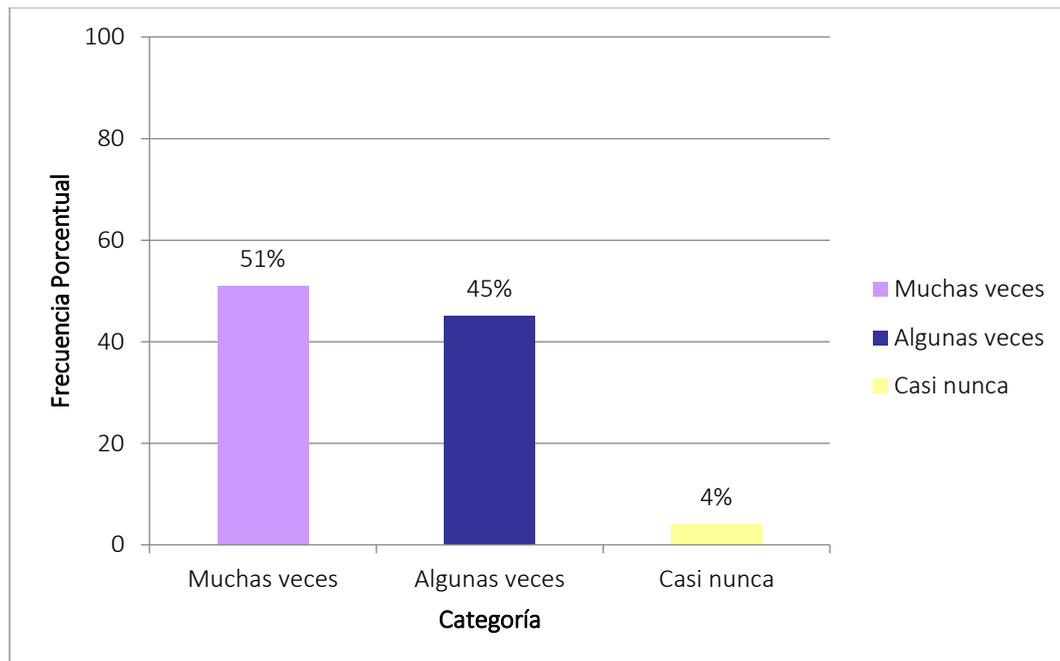
#### 4.3.2. El juego y la relación con los significados en varones y mujeres.

Los juegos tienen una relación con los significados, tanto para varones y mujeres, es muy común escuchar “ese juego es para mujeres” y el “juego es para varones”, se establecen ciertas pautas muy marcadas referida a los juegos; por ejemplo el caso del juego del t’inka o bolitas es para varones y el caso de los yases es para niñas, en ese proceso van aprendiendo el juego en sí y va desarrollando habilidades según el contexto, sobre todo en la escuela, porque allí juega con sus compañeros y compañeras.

Tabla 9

*Distribución de alumnos según el significado de los juegos andinos en varones como damas*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	24	51
Algunas veces	21	45
Casi nunca	2	4
Total	47	100



*Figura 9.* Distribución de alumnos según el significado de los juegos andinos tanto en varones como damas

**Interpretación:** sobre la distribución de alumnos según el significado de los juegos andinos tanto en varones como damas en la I.E. “Simón Bolívar” de la provincia de Candarave, del 100% de los alumnos encuestados, el 51% le atribuye un significado de sano esparcimiento con una mezcla de naturalidad y espontaneidad, mientras que el 45% algunas veces le brinda un significado de algarabía y el 4% casi nunca le presta significancia.

Sánchez Garrafa en su investigación “Socialización Infantil mediante el juego en el sur andino” (1994:46) menciona las siguientes razones de la división en el juego de la mujer y del hombre:

El rol de género está definido por los adultos y se proyecta a los niños y a las niñas.

Existen diferencias biológicas entre el hombre y la mujer, como la resistencia muscular, entre otros.

El empleo de algunos comportamientos lúdicos definirá posteriormente una organización de acciones y actividad en función del rol sexual.

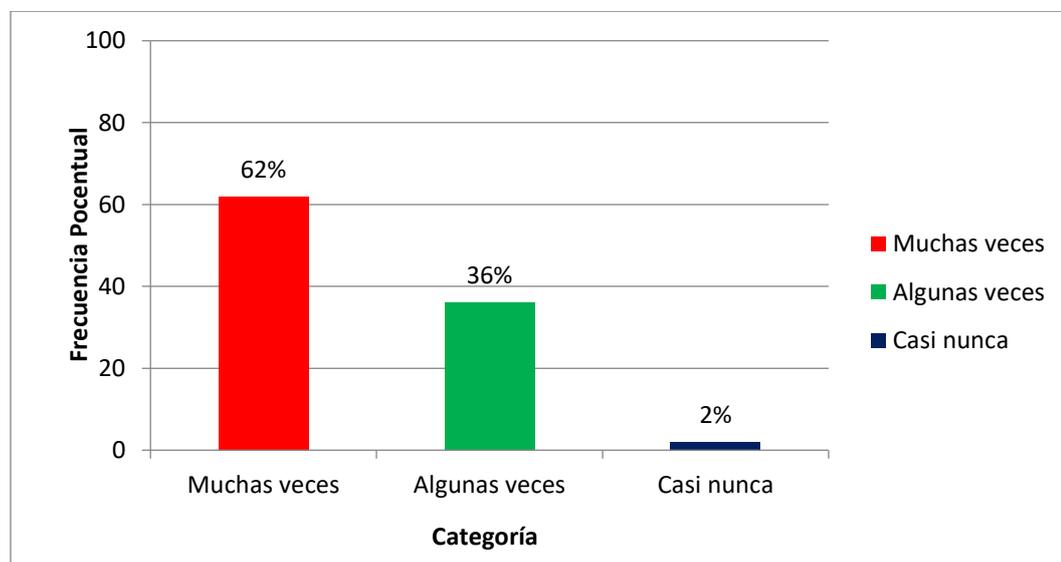
Como conclusión, se puede afirmar que en un 96% del alumnado si le atribuyó un especial significado a los juegos andinos, considerando que muchos de los juegos

tienen que ver con actitudes de personas mayores, personajes importantes a quienes los niños muchas veces imitan y que en la mayoría de los casos estas imitaciones resultan siendo parámetros que determinan su personalidad tanto en varones como en mujeres.

Tabla 10

*Distribución de jugadores según frecuencia que tienen capacidad de convencimiento en la IE*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	29	62
Algunas veces	17	36
Casi nunca	1	2
Total	47	100



*Figura 10.* Distribución de jugadores según frecuencia que tienen capacidad de convencimiento en la IE

**Interpretación:** según la tabla N°7 muestra la distribución de jugadores según frecuencia, que tienen la capacidad de convencimiento en la I.E. “Simón Bolívar” de la provincia de Candarave. Del 100% de los alumnos encuestados, el 62% tiene

muchas veces capacidad de convencimiento, mientras que el 30% solo algunas veces y el 2% casi nunca lo demuestra. En la interpretación del comportamiento de la frecuencia de niños sobre el caso, se puede considerar que la capacidad de liderazgo es importante en la vida real de la persona; esto hace ver que los juegos permitan desarrollar estas potencialidades en el ser humano, especialmente cuando se trata de dirigir grupos donde el líder debe poseer capacidad de convencimiento y liderazgo. Para ello debe desarrollar capacidades como: personalidad, convencimiento, expresividad y sobre todo perder la timidez, especialmente con los niños y ello muchas veces se obtiene a través de los juegos entre grupos de niños especialmente de la misma edad.

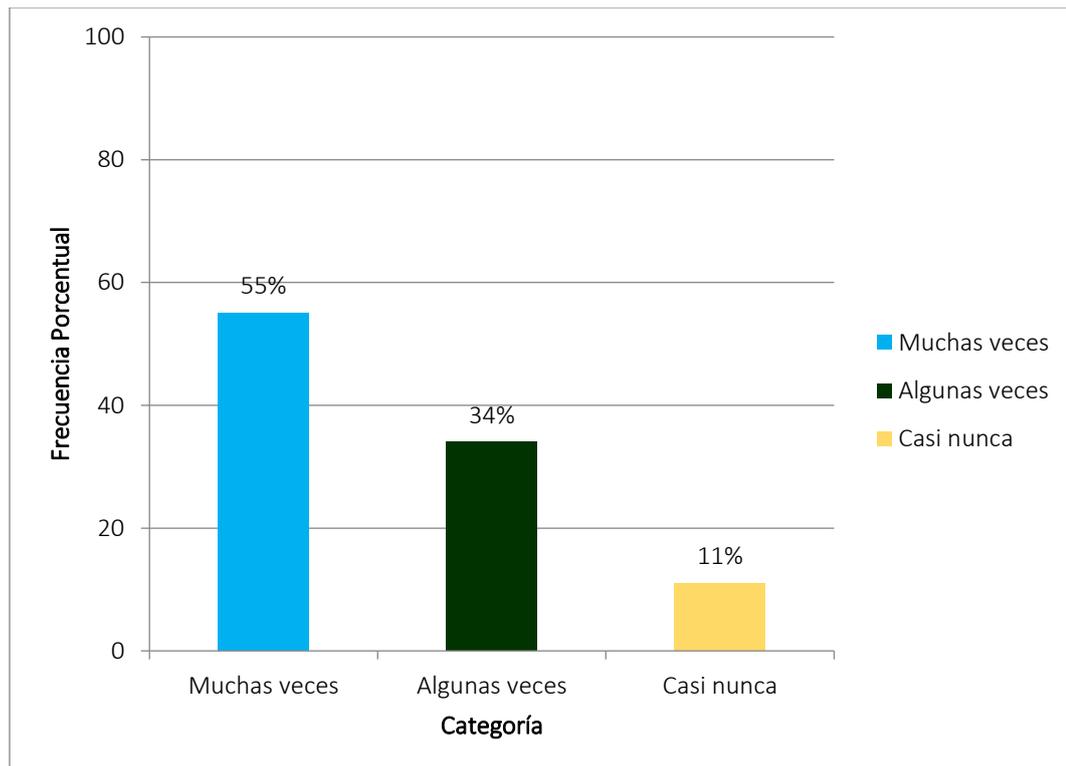
#### **4.3.3. El desarrollo de la responsabilidad y disciplina en relación al juego por el grupo.**

Es importante la relación de los juegos, en cómo asumen la responsabilidad y disciplina los niños en desarrollo del juego; no podemos dejar de mencionar que las formas de comportamiento vienen del hogar, es decir viene de la casa, donde los padres de familia, los artefactos electrodomésticos como es la televisión, son los influyentes en la adopción de la responsabilidad y disciplina en el desarrollo del juego.

Tabla 11

*Distribución de jugadores según frecuencia que asumen la responsabilidad y disciplina en el IE*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	26	55
Algunas veces	16	34
Casi nunca	5	11
Total	47	100



*Figura 11.* Distribución de jugadores según frecuencia que asumen la responsabilidad y disciplina en la IE

**Interpretación:** según la tabla N° 8 de los 100% de los niños y niñas entre 26 muchas veces asumen responsabilidad y disciplina que representa el 55% 16 alumnos asumen algunas veces, que representa el 34%; y 5 niños y niñas casi nunca asumen, que representa el 11% en términos porcentuales, estos datos son de un total de 47 alumnos. La interrelación entre compañeros y con las formas de interacción que tiene con los maestros de la escuela influye directamente en este aspecto.

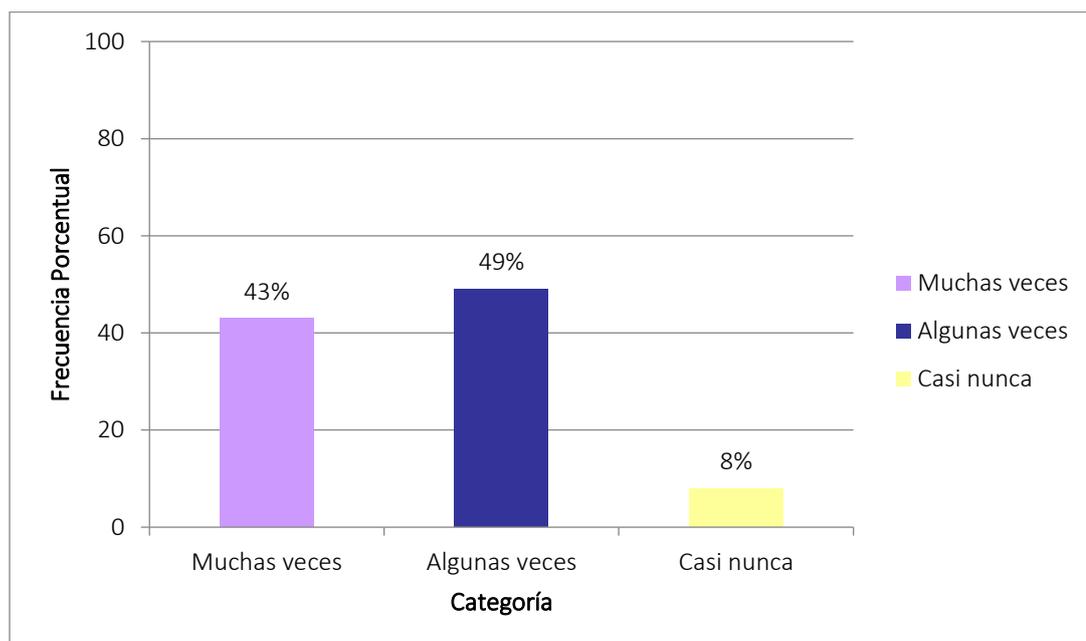
En este proceso es importante para el maestro para conocer al niño sobre todo en el plano psicológico y la influencia de los componentes socioculturales. En esa línea, como los juegos son colectivos y grupales se observa la responsabilidad y disciplina en los niños y niñas durante su permanencia en la escuela o saliendo de ella. Existe una suerte de discernimiento y discriminación de actitudes negativas que afecten el desarrollo del juego, en ese proceso se genera y se desarrolla ciertas habilidades, los cuales ayudan a un proceso de convivencia y respetosa entre los que participan los juegos.

#### 4.3.4. Interacción y comunicación en el desarrollo del juego.

Tabla 12

*Distribución de alumnos según la fluidez de palabras en la comunicación en el juego andino en la IE.*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	20	43
Algunas veces	23	49
Casi nunca	4	8
Total	47	100



*Figura 12. Distribución de alumnos según la fluidez de palabra en la comunicación en el juego andino en la IE.*

**Interpretación:** en la figura N° 9 nos evidencia el 49% realiza algunas veces; el 43% muchas veces, y 8% lo realiza casi nunca. De los datos se desprende la importancia de la comunicación e interacción durante la realización de juegos en la escuela. El juego siempre promueve la interacción y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en

solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.

Del mismo es importante la fluidez de la palabra en la comunicación en el juego andino. En ese sentido los evidencia desde la participación y percepción de los niños niñas sobre la fluidez de palabra. Cuando se genera alguna ruptura de comunicación puede producirse algún conflicto entre los participantes del juego. Según la teoría sociocultural de Vigotsky (1978) centra su atención en los aspectos sociales del aprendizaje y cree que la mayor parte del aprendizaje humano resultaba de la interacción entre las personas, por lo que en el aula es muy importante la interacción entre profesor alumno, así como entre los alumnos ya sea con alguna actividad de juego u otros.

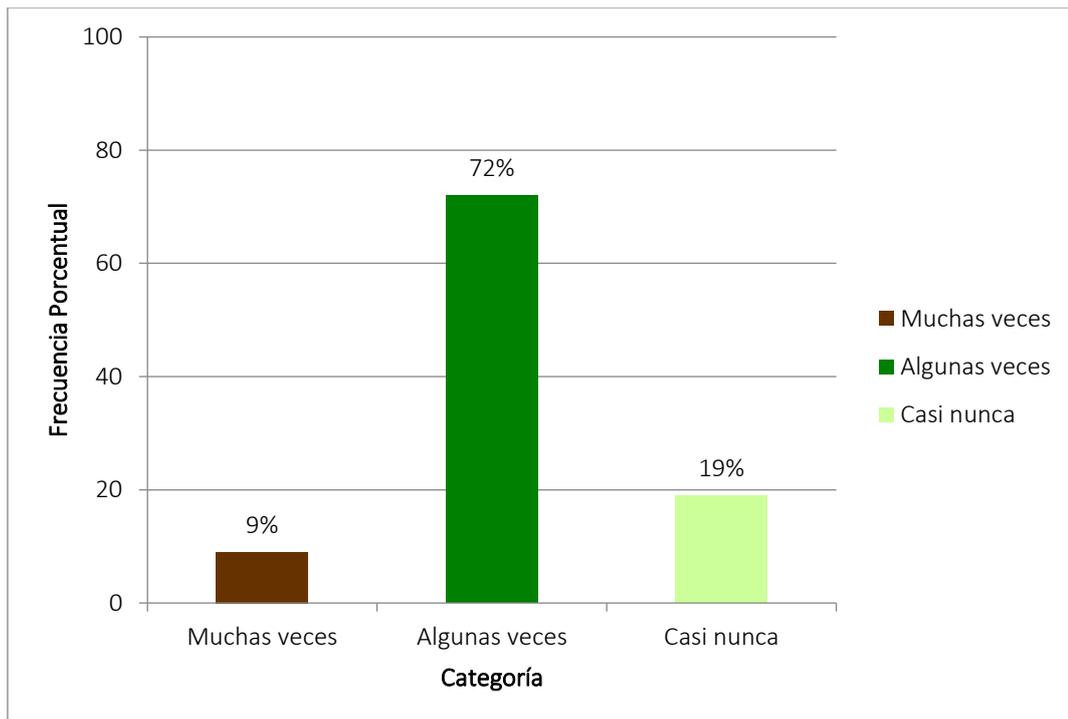
#### 4.3.5. El uso de la lengua nativa en desarrollo del juego.

El uso de la lengua nativa en el desarrollo del juego es importante, en la siguiente tabla se puede visualizar las diferencias en las frecuencias, puede estar condicionado por las motivaciones que tienen planteadas desde la realización hasta que los niños pasen a otra etapa del desarrollo de la personalidad, es decir, en la medida que va aumentando de edad.

Tabla 13

*Distribución de alumnos según la existencia del uso de la lengua aimara en el juego andino en la IE*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	4	9
Algunas veces	34	72
Casi nunca	9	19
Total	47	100



*Figura 13.* Distribución de alumnos según la existencia del uso de la lengua aimara en el juego andino en la IE

**Interpretación:** en los resultados de la tabla N° 13 y figura 12 muestra la distribución de los alumnos según el uso de la lengua aimara en el juego andino. Del 100% de los alumnos encuestadas, el 9% pone en práctica el uso de la lengua aimara, mientras que el 72% lo hace algunas veces. Asimismo, el 19% casi nunca lo pone en práctica.

El presente estudio muestra que la lengua aimara no se practica con énfasis. En conclusión, solo el 9% del total utiliza la lengua aimara en los juegos andinos, demostrando de esta manera, los niños en edad pre escolar toman poco interés e importancia en su aprendizaje y la practica en los juegos andinos, esto debido que el habla castellana ha echado raíces en la escritura y comunicación desde temprana edad y así mismo por el proceso de colonización. Por ello es necesario que las políticas educativas en materia de comunicación y lengua, deben orientar a mantener imperecedera el habla aimara, para recuperar y mantener nuestra lengua ancestral.

Como contraste se puede considerar que a pesar de los grandes cambios en el sistema educativo a consecuencia del proceso de la globalización se ha podido dar énfasis en el proceso de socialización de los niños en las escuelas andinas donde uno de los elementos del desarrollo es la comunicación y la lengua materna.

Tabla 14

*Distribución de alumnos según la utilización de los léxicos o el lenguaje apropiado en el juego andino en la IE*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi%)
Muchas veces	15	32
Algunas veces	22	37
Casi nunca	10	21
Total	47	100

**Interpretación:** el uso está condicionado por el proceso de socialización que tuvo el niño y niña, del mismo modo está determinado por el entorno, es decir, de la vivienda, el nivel de educación de los padres de familia y los canales que imite la televisión en el distrito. Por otro lado, las aplicaciones que se utilizan en los celulares los niños y niñas en la escuela como en la casa.

La interacción en entornos educativos y familiares impulsa a los niños a absorber léxicos variados, enriqueciendo su comprensión del mundo. A través de la construcción de discursos significativos, desarrollan habilidades comunicativas sólidas y una mentalidad adaptable para abordar desafíos futuros con confianza y perspicacia. Este proceso les permite no solo adquirir conocimientos lingüísticos, sino también entender y expresar significados profundos que moldean su visión del mundo y su capacidad de interactuar.

#### **4.3.6. La relación entre resolución de conflictos sociales y los juegos.**

Por naturaleza los juegos siempre contienen elementos de competición, es decir, se genera perdedores y ganadores. Sobre ello, los niños y niñas perciben, actúan y resuelven algunos conflictos que se suscitan durante el transcurso del juego.

Tabla 15

*Distribución de alumnos según frecuencia que resuelve los conflictos sociales en el juego andino en la IE*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi %)
Muchas veces	27	57
Algunas veces	17	37
Casi nunca	3	6
Total	47	100

**Interpretación:** en la tabla N° 15 se evidencia que el 57 % muchas veces resuelven los conflictos sociales; el 37 % realizan algunas veces; y 6 % casi nunca lo hacen. Aunque los datos puedan variar, son relativos porque está supeditado a otros factores socioculturales y económicos; cuando éstas no se resuelven puede llegar a agresiones físicas o insultos entre los participantes del juego. Algunos de los participantes pueden tener ciertos impulsos conflictivos, que pueden ser hereditarios o elaborados durante el proceso de la socialización de la primera infancia. Es importante destacar que existen otros juegos andinos que no necesariamente debe existir elementos de competición, sino más bien, son juegos de roles de la crianza de la vida donde se da crédito a esos actos, que son cimientos y principios de actitudes y comportamientos que ayudan a coadyuvar la cuestión colectiva sobre los roles individuales. En esta lógica es importante la manifestación de la honestidad y justicia en el juego, el cual evidenciamos en la siguiente tabla.

Los conflictos sociales, como revela la tabla, reflejan dinámicas complejas influenciadas por factores socioculturales y personales. La resolución pacífica se ve como un desafío, pero es esencial para evitar escaladas violentas. La educación temprana en valores como la honestidad y la justicia es crucial para fomentar una convivencia armoniosa y equitativa.

Tabla 16

*Distribución de alumnos según frecuencia que manifiestan honestidad y justicia en el juego andino en la IE*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi%)
Muchas veces	31	66
Algunas veces	11	23
Casi Nunca	5	11
Total 3	47	100

**Interpretación:** se percibe que de los 47 alumnos encuestados que representa el 100 %, 31 manifiestan que muchas veces demuestran honestidad y justicia en el juego que representa el 66%; 11 alumnos que son el 23% indican algunas veces; y 5 alumnos manifiestan que casi nunca que representa el 11%. Las percepciones, las actitudes y los roles de los niños niñas son importantes para identificar esos comportamientos de honestidad y justicia durante el juego, los cuales se empoderan de las reglas éticos morales construidas y adecuada en desarrollo de la personalidad, que muchas veces se transmiten de generación en generación, pero la atingencia es que en la actualidad es intervenida e influenciada por los juegos electrónicos y las redes sociales vía tecnología, por ejemplo las aplicaciones de los celulares a los que tienen acceso los niños y niñas de la escuela.

La encuesta revela que la mayoría de los estudiantes demuestran honestidad y justicia en el juego, destacando la importancia de inculcar valores éticos desde temprana edad. Sin embargo, la influencia de la tecnología plantea desafíos en la transmisión de estos principios. Es crucial promover una educación que integre la conciencia ética digital y tradicional para cultivar una generación equilibrada, capaz de aplicar valores tanto en el mundo virtual como en el real.

#### 4.3.7. El juego andino como factor influyente en el aprendizaje.

Tabla 17

*Distribución de alumnos según frecuencia que consideran al juego andino como factor influyente en el aprendizaje*

Categoría	Frecuencia	
	Absoluta (fi)	Porcentual (Pi%)
Muchas veces	33	70
Algunas veces	12	26
Casi Nunca	2	4
Total 3	47	100

**Interpretación:** según la tabla N° 17 se evidencia que de 47 alumnos que representa el 100%, 33 alumnos que representa el 70%, consideran que muchas veces el juego como factor influyente en el proceso de aprendizaje; 12 alumnos que representa el 26%, influye algunas veces; y 2 alumnos manifiestan casi nunca el cual representa el 4 % respectivamente. De estos datos se deduce que es importante la influencia del juego en el proceso de enseñanza de aprendizaje. La relación del juego con el factor de aprendizaje está condicionada con el medio donde se desenvuelve el niño y la niña, el cual va condicionar el desarrollo de las habilidades y destrezas, aunque la acción de jugar puede ser auto motivada siempre expresa intereses personales o impulsos expresivos. En muchos casos el juego no es tomada en cuenta en el desarrollo de las actividades de aprendizaje desarrollados por el maestro, o es detestada como un obstáculo o improductivo; esta situación tiene que ver en las metodologías y estrategias que utiliza el maestro en el momento de la aplicación del enfoque o los enfoque que utiliza y aplica en la práctica. Es necesario comprender y asumir que el juego sea parte del auto aprendizaje de los niños y niñas en la escuela al cual el maestro ayuda y recrea, no necesariamente las clases puedan ser dedicadas al juego, sino que estas ayuden a fortalecer y coadyuvar en el aprendizaje.

#### 4.4. Discusión de resultados.

La investigación detallada sobre la relación entre la práctica de juegos andinos y el desarrollo de habilidades en los niños y niñas de Educación Primaria en la Institución Educativa N°42080 de Simón Bolívar, Candarave - Tacna, ha revelado una conexión significativa entre estas dos variables clave, proporcionando una perspectiva integral sobre cómo la participación en juegos tradicionales impacta en el desarrollo cognitivo, motor y social de los niños. Este análisis, respaldado por expertos en educación, antropología y psicología, destaca la urgencia de preservar y revitalizar los juegos andinos como parte integral del desarrollo cultural y educativo en la comunidad.

En primer lugar, la observación de que el 13% de los niños practican juegos andinos en el hogar, mientras que el 51% lo hace en pocas ocasiones y el 36% casi nunca, arroja luz sobre el declive en la participación. Este fenómeno, como sugiere (Meneses y Monge, 2001) tiene un impacto directo en el desarrollo de habilidades en los niños. Maquera, (2017), en su trabajo sobre juegos y desarrollo infantil, destaca que la práctica regular de juegos tradicionales contribuye al desarrollo motor y cognitivo de los niños. En este contexto, la pérdida de interés en los juegos andinos, señalada por Apo (2022), se convierte en un indicador preocupante, ya que puede tener consecuencias significativas en el desarrollo emocional y social de los niños.

La disminución en la participación también se relaciona con la creciente influencia de los juegos electrónicos, como internet y videojuegos, como señala Chocce y Conde (2018) y Choquehuanca y Quispe (2022), el 85% de los niños se ven afectados por esta influencia, desplazando la atención de las prácticas culturales tradicionales hacia las formas modernas de entretenimiento electrónico. Esta dinámica, según Jímenes *et al.* (2022), educador, tiene un impacto directo en la formación de habilidades, ya que los juegos electrónicos, aunque ofrecen beneficios en algunos aspectos, pueden no proporcionar la diversidad de habilidades cognitivas y sociales que se adquieren con los juegos andinos.

La segunda parte del estudio se centra en los juegos andinos específicos, como las bolitas o t'inka, el trompo, las pallallas o yases, y las ligas. Botello (2018), antropólogo especializado en juegos tradicionales, destaca que cada uno de estos juegos no solo tiene un valor cultural único, sino que también desencadena el desarrollo de habilidades específicas. ,(Quispe, 2022) educador, profundiza en la relación entre estos juegos y el desarrollo de habilidades. Por ejemplo, Gutiérrez (2021), sostiene que las bolitas o t'inka no solo son un juego de destreza, sino que también fomentan habilidades matemáticas y

estratégicas, ya que los niños deben calcular trayectorias y anticipar movimientos. El trompo, fortalece habilidades motoras y de coordinación, mientras que las pallallas o yases y las ligas promueven habilidades de comunicación y cooperación entre los participantes.

En esta línea, Saldaña y Aguilar (2021), experto en educación y desarrollo infantil, subraya que los juegos tradicionales, al ofrecer una variedad de desafíos y contextos, contribuyen de manera única al desarrollo integral de las habilidades cognitivas y motoras. (Espinoza, 2022) también enfatiza la importancia de estos juegos como herramientas para fomentar habilidades sociales y emocionales, como la paciencia, la resiliencia y la colaboración. En comparación con los juegos electrónicos, destaca que los juegos andinos involucran la interacción cara a cara, promoviendo habilidades sociales esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La tercera parte del estudio profundiza en la conexión entre la práctica de juegos y el desarrollo de habilidades en los niños y niñas. Se destaca que los juegos se inscriben en un marco de comportamiento y manifestaciones que inciden directamente en habilidades como la responsabilidad, disciplina, interacción y comunicación (Dáz *et al.*, 2019), investigador de educación cultural, argumenta que este enfoque cultural en los juegos andinos no solo es vital para el desarrollo de habilidades cognitivas, sino también para el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales.

Este análisis exhaustivo subraya que la relación intrínseca entre juegos andinos y desarrollo de habilidades no solo es fundamental para el bienestar de los niños, sino que también tiene implicaciones profundas en el ámbito educativo. Destacado investigador en la intersección entre cultura y educación, aborda la importancia de incorporar juegos tradicionales en el entorno educativo como una estrategia para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Cáceres *et al.* (2020), propone que los juegos andinos pueden ser integrados en el plan de estudios, no solo como actividades recreativas, sino como herramientas educativas que promueven el desarrollo integral de habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales.

En conclusión, este estudio integral sobre la práctica de juegos andinos y su impacto en el desarrollo de habilidades en los niños y niñas de la Institución Educativa N°42080 de Simón Bolívar, Candarave - Tacna, respaldado por la perspectiva de diez expertos de diversos campos, resalta la necesidad apremiante de preservar y revitalizar estos juegos

como elementos esenciales del patrimonio cultural y educativo. La disminución en la práctica de juegos andinos no solo es un reflejo del cambio cultural, sino que también tiene implicaciones significativas en el desarrollo integral de habilidades de los niños, cuyo crecimiento cognitivo, motor, social y emocional se ve enriquecido por la participación activa en estas tradiciones lúdicas. La acción coordinada entre el sector educativo, las autoridades locales y la comunidad se vuelve crucial para reavivar el interés y la participación en los juegos andinos, garantizando así la transmisión efectiva de estas prácticas culturales a las futuras generaciones.

## CONCLUSIONES

**Primera:** La práctica de juego es una actividad creativa humana por consiguiente los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N°42080 de Simón Bolívar del distrito de Candarave - Tacna 2015 practican diversos

juegos como parte de las actividades naturales y cotidianas y son contextuales, es decir, se recrean según las condiciones ambiente sociocultural. El 13% de los niños practican a nivel de hogar los juegos andinos, el 51% lo hace en pocas ocasiones y 36% casi nunca, esto debido han perdido el interés y desconocimiento de la práctica de los juegos andinos y por la influencia de los juegos electrónicos (internet, videos juegos, vicio, etc). El interés está condicionado por los miembros de la familia y los aparatos electrónicos que cuenta como son los celulares y la televisión.

**Segunda:** Entre los juegos andinos más destacados se encuentran las bolitas o t'inka, el trompo, las pallallas o yases, y las ligas, cada uno contribuyendo al desarrollo de diversas habilidades y destrezas. Cada juego se distingue por su procedimiento y las reglas establecidas antes y durante el juego. Además de ser una fuente de entretenimiento, estos juegos fomentan el desarrollo de habilidades en áreas como comunicación, matemáticas, personal social y el respeto hacia los demás. Cada actividad lúdica no solo entretiene, sino que también nutre aspectos fundamentales del crecimiento personal y social de quienes participan en ellas.

**Tercera:** La práctica de juegos se relaciona con el desarrollo de las habilidades en los niños y niñas, porque se realizan dentro del marco de comportamiento y manifestaciones que son establecidas y recreadas en relación al significado de participación de varones y mujeres, la responsabilidad y disciplina, interacción y comunicación, uso de la lengua, resolución de conflictos, el cual se convierte en un factor influyente en el proceso enseñanza aprendizaje en contextos culturales como los andes.

## RECOMENDACIONES

**Primera:** Es imperativo que el sector educación colabore estrechamente con los gobiernos locales, el Ministerio de Cultura y Ministerio de educación conjuntamente con las autoridades comunales para recopilar la información sobre la perseveración de los distintas juegos ancestrales y tradicionales arraigados en diversos ámbitos socioculturales del país, específicamente en la provincia de Candarave en Tacna<sup>2</sup>. Esta iniciativa busca no solo reconocer y documentar la existencia de estos juegos, si no también promover su valor cultural y educativo. la recopilación de estos elementos contribuirá a la preservación de la rica herencia cultural, brindando una base para el diseño de estrategias educativas y acciones que fomenten la continuidad y aprecio por estas prácticas tradicionales.

**Segunda:** Los profesores de aula debemos identificar en la práctica de los juegos andinos el desarrollo de las habilidades y destrezas, del mismo modo identificar la recreación de juegos para utilizar en el desarrollo de aprendizaje con sentido de pertinencia.

**Tercera:** Se debe revitalizar la práctica de juegos andinos desde las escuelas en relación y como parte de la comunidad, porque estas contienen componentes y elementos éticos de respeto a la naturaleza, es decir los juegos son ecológicos, como alternativa frente al uso de juegos electrónicos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–149. Recuperado de: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Apo, E. (2022). *Los juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba, período 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Recuperado de: [dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9670](https://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9670)
- Aranibar, E., Ramos, R., Mamani, L., Diaz, F., y Zanabria, L. (2023). Buscando la diversidad: interés peruano en lenguas indígenas, dialectales y extranjeras a través de Google Trends. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 14(2), 122–136. Recuperado de: <https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.2.840>
- Barceló, V. (2023). Motivaciones de los estudiantes de economía para aprender matemáticas: una aplicación de la teoría del valor expectativa. *Informes Psicológicos*, 23(1), 175–191. Recuperado de: <https://revistas.upb.edu.co/index.php/informespolicos/article/view/6989>
- Bejar, Y., y Quispe, G. (2021). La estrategia “el zorro y las ovejas” en la resolución de problemas aditivos en niños y niñas del segundo grado de primaria. *Revista Latinoamericana OGMIOS*, 1(1), 22–41. Recuperado de: <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/7/10>
- Bermejo, S., y Maquera, Y. (2010). *Seminario de tesis universitaria* (2a ed). Arco Iris EIRL.
- Betina, A., y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos En Humanidades*, 12(23), 159–182. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>
- Botello, C. (2018). *Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Recuperado de: 65

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41124>

- Cabrero, M. (2000). Usos y costumbres en la hechura de las políticas públicas en México. Límites de las policy sciences en contextos cultural y políticamente diferentes. *Gestion y Politica Publica*, 4(2), 180–229. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13309201%0ACómo>
- Cáceres, M., García, D., Cárdenas, N., y Erazo, J. (2020). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática. *Cienciamatria*, 6(3), 428–449. Recuperado de: <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.409>
- Cérron, R. (2003). Lingüística Aimara. *Bulletin de l'Institut Français d'études Andines*, 32(32 (1)), 228–229. Recuperado de: <https://doi.org/10.4000/bifea.6524>
- Chocce, E., y Conde, D. (2018). *Juegos populares para el desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la IE Pomatambo de Oyolo, Paucar de Sara Sara* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Recuperado de: <https://repositorio.unh.edu.pe/items/2b6ed391-7f3e-4d0d-9efd-e4a274929bb8>
- Choquehuanca, Y., y Quispe, A. (2022). *Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institucion educativa Particular JoHn Nash de Juliaca - 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Recuperado de: <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1285>
- Claus, T. (2007). La socialización en el presente digital: Informalización y contextualización. *Revista CTS*, 3(8), 9–22. Recuperado de: [www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132007000100002yscript=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132007000100002yscript=sci_arttext)
- Cruz, R. (2015). *Juegos andinos como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de cantidad en niños de 5 años* [Tesis de maestría, Univesidad San Ignacio]. Recuperado de: <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/f351b3e3-5b23-4887-919c-75a951f6b514/full>
- Dáz, A., Armando, J., Mileydi, A., y Rizo, M. (2019). Promoviendo los juegos tradicionales nicaraguenses. Una experiencia de animación sociocultural.

- Antropolía, Revista Nicaraguense De*, 3(6), 71–83. Recuperado de:  
<https://www.lamjol.info/index.php/raices/article/view/9031/10185>
- Delval, J. (2013). La escuela para el siglo XXI. *Sinéctica*, 40, 1–18. Recuperado de:  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2013000100004yscript=sci\\_abstractytlng=en](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2013000100004yscript=sci_abstractytlng=en)
- Eceiza, M., Arrieta, M., y Goñi, A. (2008). Habilidades Sociales y Contextos de la Conducta Social. *Revista de Psicodidáctica*, 13(1), 11–26. Recuperado de:  
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/175/17513102.pdf>
- Espinoza, G. (2022). *El juego lúdico, como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas en los niños de inicial de 5 años en la I.E 'Crayolitas, Escuela Emprendedora, Mallaritos-Sullana, Año 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Recuperado de:  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30848>
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C., y Yapochura, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 11(1), 16–27. Recuperado de:  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392> Habilidades
- Forero, I. (2009). La sociedad del conocimiento. *Revista Científica General Jose Maria Cordoba*, 5(7), 40–44. Recuperado de:  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476248849007%0ACómo>
- García, S., y Dolan, S. (1997). *La Dirección por Valores* (2a ed). Editorial Mc Graw.
- Gutiérrez, M. (2021). *Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de Niños y Niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/MX-P de Vilcas Huaman, Ayacucho-2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Recuperado de:  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/handle/20.500.13032/20817>
- Huizinga. (2000). *Homo ludens* (2a ed). Editorial Emecé. Recuperado de:  
[https://ia801807.us.archive.org/20/items/game-design-pack/Homo Ludens - Johan Huizinga\\_text.pdf](https://ia801807.us.archive.org/20/items/game-design-pack/Homo_Ludens_Johan_Huizinga_text.pdf)

- Ibáñez, B. (2002). *Manual para la elaboración de tesis: Consejo nacional para la enseñanza e investigación en psicología* (2a ed). Editorial, Trillas.
- Jímenes, R., Ludeña, L., y Medina, L. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social-Tejedora*, 5(9), 172–185. Recuperado de: <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- Mamani, D., y Huayanca, P. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultades de aprendizaje. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 26(3), 61–74. Recuperado de: <https://doi.org/https://revistas.um.es/reifop/article/view/573731/346811>
- Maquera, R. (2017). *Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de cuatro años de la IEI Corazón de Jesús Ácora 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/5677>
- Marcelo, C. (2010). La identidad docente: constante y desafíos. *Revista Interamericana de Investigación*, 3(1), 15–42. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=561058717001>
- Mazabuel, C. (2016). *El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y los juegos tradicionales, como estrategias para el desarrollo de habilidades metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas, en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa* [Tesis de maestría, Universidad de Manizales]. Recuperado de: <https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/2737>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113–124. Recuperado de: <https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Villagómez, A., y Novoa, E. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la investigación* (4a ed).

Ediciones de la U.

- Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., y Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 847–870. Recuperado de: <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Plá, S. (2020). Apología por la escuela. *Perfiles Educativos*, 52(170), 5–13. Recuperado de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982020000400015&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982020000400015&script=sci_arttext)
- Quispe, V. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en infantes de 5 años de la I.E. 903 Quico Grande de Paucartambo Cusco, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Recuperado de: <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1656>
- Ramos, F. (2019). *Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área Personal Social en los niños (as) de tres a cuatro años de la I.E.I del Hospital Regional “Manuel Núñez Butron” de la ciudad de Puno, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Recuperado de: <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/fc3ab183-98fe-413b-b803-c5417b0cefa1>
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la sociología general* (3a ed). Editorial Herder. Recuperado de: <https://doku.pub/documents/rocher-guy-introduccion-a-la-sociologia-general-herderpdf-6lk928jz73q4>
- Rodríguez, I., Del Valle, S., y De la Vega, R. (2018). Revisión nacional e internacional de las competencias profesionales de los docentes de Educación Física. *Retos*, 2(34), 383–388. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736347>
- Saldaña, A., y Aguilar, A. (2021). Hacia una teoría lúdica de la organización. *INNOVAR*, 31(79), 133–144. Recuperado de: <https://doi.org/https://doi.org/10.15446/innovar.v31n79.91900>
- Sicha, H. (2018). *Renovando estrategias de juegos tradicionales (Canicas, tejo, mundo) para generar aprendizajes en resolución de problemas matemáticos de los*

- estudiantes de la IE N° 54185 de Cayra-Chincheros* [Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. Recuperado de: <https://repositorio.uarm.edu.pe/items/79b30a04-312a-473e-9f50-db76ec0337f1>
- Silva, R. (2017). *Aplicación de un programa de juegos tradicionales para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos, elementales y verbales (PAEV) en el Área de matemáticas en los niños y niñas de 5 años sección Angelitos de Guadalupe, de la I.E.I N° 411 fal* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. Recuperado de: <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/1757>
- Soberanes, L. (2013). *Lenguaje, lengua y habla* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo]. Recuperado de: <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/14815>
- Supo, J., Mamani, O., Pacompia, E., Juarez, J., Coasaca, W., y Rivera, E. (2023). Propuesta del uso de juegos lúdicos para la enseñanza del idioma aymara. *Educación, Enseñanza y Generación de Ingresos: Estrategias y Propuestas En Economía Solidaria*, 1, 100–114. Recuperado de: <https://doi.org/10.37885/231014830>
- Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, Una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105–128. Recuperado de: <https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Tiramonti, G. (2005). La escuela en la encrucijada del cambio epocal. *Educación y Sociedad*, 26(92), 889–910. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/es/a/HbXqRqKk7M6ZcgPbBjs5YRB/?lang=es>
- Tortosa, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de Apoyo a La Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 4(4), 158–165. Recuperado de: <https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=574660908013>



## ANEXOS



Anexo 1. Guía de observación

**GUÍA DE OBSERVACIÓN  
EL JUEGO**

I. Información general del juego.

1. Nombre del juego: . . . . .

2. Descripción del juego (significado)  
.....

3. Dimensiones y características de los materiales  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

4. Duración (soportes visuales o gráficos) (de vida o de resistencia)  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

II. Construcción del juego.

1. El o los constructores
2. sexo
3. edad nivel escolar
4. grupo étnico
5. situación familiar
6. lugar de nacimiento
7. viajes.

### III. Significado del juego.

1. Práctica de valores éticos y moral del juego.
2. Práctica de racionalidad andina entorno al juego.
3. Significado de juegos en relación a la educación

#### Anexo 2. Cuestionarios orales

##### **Cuestionarios orales**

- a. ¿qué juegos jugaba usted de niño?
- b. ¿Siguen practicando esos juegos sus hijos?
- c. ¿Cómo se juega a este juego?
  - Número de jugadores - Sexo - Edad - Distribución de los papeles.
  - Finalidad del juego - Reglas del juego - Sanciones del juego - Espacio y materiales que se necesitan.
- d. ¿Hay una época precisa en la que se practica el juego?
- e. ¿Hay un momento privilegiado para él?
- f. ¿Es un juego tradicional?
- g. ¿Cuál es su origen?
- h. ¿Cuáles son sus variantes?

##### **Has decidido que vas a construir un juguete para tu hermano más pequeño:**

- a. ¿Cuál vas a escoger?
- b. ¿Qué materiales vas a necesitar?
- c. ¿Cuáles serán tus herramientas de trabajo?
- d. ¿Cómo vas a fabricarlo?
- e. ¿Haz un dibujo del juguete terminado?
- f. ¿Te ha ayudado un compañero? En caso afirmativo ¿Quién?
- g. ¿Cuánto tiempo necesitas para hacer este juguete? – un día? - ¿medio día? - ¿tres horas? – dos horas? – una hora? - ¿menos de una hora?

Cuestionario sobre los datos personales mi nombre es ..... he nacido en ..... mi padre es ..... Mi madre tiene (no tiene) profesión..... Vivo en.....mi padre es de la región de ..... mi madre es de la región de ..... Tengo ... .....hermanos mayores y ..... hermanas mayores Tengo ..... hermanos más pequeños y .....

hermanas más pequeñas En casa se suele hablar en ..... He ido a estas escuelas  
..... (lugar de las vacaciones) (el pueblo de mi madre, de mis amigos) Hablo  
castellano.....

.....  
.....

### Anexo 3.Evidencias fotografías de recojo de datos



Nota: estudiantes iniciando el juego de bolitas / canicas.





Nota: estudiantes en proceso de ejecución del juego de bolitas o canicas.

Nora estudiantes preparando para el inicio del juego de Trompos



Nota: estudiantes en proceso y ejecución del juego de trompo.



Nota: estudiantes jugando Yases.



Nota: Acuerdo de reglas de juego.



Universidad Nacional del  
Altiplano Puno



Vicerrectorado de  
Investigación



Repositorio  
Institucional

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo **DANY IRENE CHOQUEHUANCA ROQUE** identificado(a) con N° DNI: **00445236** en mi condición de egresado(a) de la:  
**MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA ANDINA Y EDUCACIÓN**  
con código de matrícula N° 124244, informo que he elaborado la tesis denominada:  
**“JUEGOS ANDINOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 42080 “SIMÓN BOLÍVAR” DEL DISTRITO DE CANDARAVE – TACNA 2015”**.

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno, 05 de Julio del 2024.



FIRMA (Obligatorio)



Huella



Universidad Nacional del  
Altiplano Puno



Vicerrectorado de  
Investigación



Repositorio  
Institucional

## AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo **DANY IRENE CHOQUEHUANCA ROQUE** identificado(a) con N° DNI: **00445236**, en mi condición de egresado(a) del **Programa de Maestría o Doctorado: MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA ANDINA Y EDUCACIÓN**, informo que he elaborado la tesis denominada:

**“JUEGOS ANDINOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 42080 “SIMÓN BOLÍVAR” DEL DISTRITO DE CANDARAVE – TACNA 2015”.**

para la obtención de  **Grado.**

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno, 05 de Julio del 2024.



FIRMA (Obligatorio)



Huella