UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL JUAN SANTOS ATAHUALPA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE: NIVEL INICIAL Y NIVEL PRIMARIA

"Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"- Mazamari – 2024"

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria

AUTORAS

Celina Escalante Curo

Gladys Estefany Lazo Solano

ASESOR

Dr. Rubén Américo Medrano Osorio

Mazamari, Perú

2026

ASESOR

Mg. Rubén Américo Medrano Osorio

AGRADECIMIENTOS

Al finalizar esta etapa de nuestras vidas, queremos expresar un profundo agradecimiento a quienes hicieron posible este sueño, que nos acompañaron en este proceso y fueron inspiración, apoyo y fortaleza. En especial a Dios, a nuestros padres, hermanos y hermanas.

También, nuestra gratitud a la Escuela Profesional de Educación y a todos los maestros de la facultad que nos apoyaron con la enseñanza y orientación en este proceso.

Muchas gracias.

DEDICATORIA

Dedicamos esta tesis a Dios, por darnos la vida y las fuerzas para seguir adelante. También, a nuestra querida familia que nos apoyó en todo momento de nuestra formación profesional y a nuestras amadas mascotas Kira, Foxy, Perla y Cosmo.

Las autoras.

RESUMEN

La presente tesis titulada “Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari – 2024”, analizó el impacto de los juegos tradicionales en la socialización de los estudiantes del sexto grado “F”. La problemática surgió ante la disminución de la práctica de los juegos tradicionales debido al avance tecnológico y cambios socioculturales, lo que ha limitado las oportunidades de interacción directa entre los estudiantes, afectando su autoestima, comportamiento y sentido de pertenencia. El objetivo general fue establecer si los juegos tradicionales mejoran la socialización en los estudiantes, considerando sus dimensiones como la autoestima, el comportamiento y la identificación. Se utilizó un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y diseño cuasiexperimental con pre test y post test aplicados a un grupo experimental y uno de control. Las técnicas empleadas incluyeron encuestas, observación directa y análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la socialización del grupo experimental tras la intervención. En la dimensión autoestima, el porcentaje de estudiantes en el nivel destacado aumentó del 11.5% al 42.3%; en comportamiento e identificación también se observaron avances notables. La prueba estadística arrojó un valor $p < 0.05$, confirmando la validez de la hipótesis alterna. Se concluye que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la socialización en el contexto escolar, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y a la revalorización de la cultura local.

Palabras Clave: Juegos, socialización, autoestima, comportamiento, identificación**.**

ABSTRACT

This thesis, entitled "Traditional Games and Socialization in Primary School Students at Educational Institution No.30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari - 2024," analyzed the impact of traditional games on the socialization of sixth-grade students. The problem arose from the decline in the practice of traditional games due to technological advancements and sociocultural changes, which has limited opportunities for direct interaction among students, affecting their self-esteem, behavior, and sense of belonging. The general objective was to establish whether traditional games improve students' socialization, considering its dimensions such as self-esteem, behavior, and identification. A quantitative approach, with an explanatory level and a quasi-experimental design, with pre- and post-tests applied to an experimental and a control group, was used. The techniques used included surveys, direct observation, and statistical analysis using the Wilcoxon test. The results showed significant improvements in the socialization of the experimental group after the intervention. In the self-esteem dimension, the percentage of students at the outstanding level increased from 11.5% to 42.3%; notable progress was also observed in behavior and identification. The statistical test yielded a p-value < 0.05, confirming the validity of the alternative hypothesis. It is concluded that traditional games constitute an effective pedagogical strategy for strengthening socialization in the school context, contributing to students' comprehensive development and revaluing local culture.

Keywords: Games, socialization, self-esteem, behavior, identification.

INTRODUCCIÓN

La socialización es un proceso clave en la formación de habilidades sociales, emocionales y cognitivas; permite que los estudiantes desarrollen vínculos afectivos, valores de convivencia y sentido de pertenencia en su entorno escolar. Sin embargo, la disminución en la práctica de juegos tradicionales debido al avance tecnológico y a cambios socioculturales ha limitado las oportunidades de interacción directa entre los estudiantes, afectando su autoestima, comportamiento y capacidad de integración. Frente a esta problemática, la investigación exploró el potencial de los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas para fortalecer la socialización y recuperar espacios de convivencia activa en el contexto educativo.

La importancia de este estudio radicó en su contribución a la revalorización de los juegos tradicionales como herramientas educativas que no solo promueven el aprendizaje colaborativo, sino que también fortalecen las habilidades socioemocionales en los estudiantes. En un contexto donde las nuevas tecnologías tienden a generar aislamiento social, es fundamental rescatar prácticas lúdicas que fomenten la interacción, la empatía y el trabajo en equipo. La investigación buscó demostrar que los juegos tradicionales pueden ser aliados efectivos en la formación integral de los estudiantes, al tiempo que preservan la identidad cultural local y enriquecen la convivencia escolar.

En el Capítulo I aborda el planteamiento del problema, detallando la situación problemática que motiva el estudio, los objetivos generales y específicos, la justificación de la investigación y la formulación de la hipótesis. En este capítulo se analizó la problemática educativa derivada de la pérdida de espacios de socialización en el entorno escolar y la necesidad de revalorar los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas.

En el Capítulo II desarrolla el marco teórico, incluyendo los antecedentes relevantes que sustentan la investigación, así como las bases teóricas, conceptuales y epistemológicas. Se abordan teorías fundamentales sobre el juego, la socialización y el desarrollo socioemocional de los estudiantes, además de definir los conceptos clave que estructuran el estudio.

En el Capítulo III presenta la metodología aplicada, detallando el enfoque cuantitativo, el nivel explicativo y el diseño cuasiexperimental utilizado. Se explican las técnicas e instrumentos empleados para la recolección y análisis de datos, el proceso de muestreo y los criterios éticos que guiaron la investigación.

El Capítulo IV expone los resultados obtenidos tras la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental. Se presentan los datos cuantitativos comparativos entre el pre test y post test, evidenciando mejoras significativas en las dimensiones de autoestima,

comportamiento e identificación. Además, se interpretan los resultados utilizando herramientas estadísticas como la prueba de Wilcoxon.

El Capítulo V está dedicado a la discusión de los hallazgos, contrastándolos con estudios previos y marcos teóricos relacionados. Se analizan las implicancias educativas de los resultados, así como los factores que pudieron influir en la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la socialización escolar.

Finalmente, se presentan las conclusiones generales del estudio, confirmando la validez de la hipótesis planteada y resaltando la efectividad de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la socialización. Además, se proponen recomendaciones dirigidas a docentes, directivos y autoridades educativas para la incorporación de las dinámicas en el contexto escolar y se sugieren líneas futuras de investigación.

Las autoras

ÍNDICE

CARÁTULA i
ASESOR.. ii
AGRADECIMIENTOS iii
DEDICATORIA iv
RESUMEN v
ABSTRACT vi
INTRODUCCIÓN vii
ÍNDICE ix
LISTA DE FIGURAS xii
LISTA DE TABLAS xiii
CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1
1.1. Identificación y determinación del problema 1
1.2. Formulación de problema general y específicos 2
1.2.1. Problema general 2
1.2.2. Problemas específicos 2
1.3. Objetivos 2
1.3.1. Objetivo general 2
1.3.2. Objetivos específicos 2
1.4. Hipótesis 3
1.4.1. Hipótesis general 3
1.4.2. Hipótesis específicos 3
1.5. Justificación del problema 3
1.5.1. Justificación teórica 3
1.5.2. Justificación práctica 3
1.6. Importancia y Alcance de la Investigación 4
1.7. Limitaciones de la investigación 4
CAPÍTULO II
MARCO TEÒRICO 6
2.1. Antecedentes 6
2.1.1. Antecedentes internacionales 6

2.1.2. Antecedentes Nacionales 8
2.2. Bases teóricas 11
2.2.1. El juego 11
2.2.2. Enfoque relacional del juego - Stephen Mitchell 12
2.2.3. Teorías del juego 13
2.2.4. Socialización 21
2.2.5. Dimensiones de la socialización 24
2.3. Bases conceptuales 25
2.4. Bases epistemológicas 26
2.5. Definición de Términos Básicos 26
CAPÍTULO III
METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN 29
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación 29
3.1.1. Nivel 29
3.1.2. Tipo 29
3.1.3. Diseño de investigación 29
3.2. Población y selección de muestra 30
3.2.1. Población 30
3.2.2. Muestra 30
3.3. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos 30
3.3.1. Procedimientos 30
3.3.2. Técnica 31
3.3.3. Instrumento de recolección de datos 31
3.4. Análisis de datos 32
3.5. Consideraciones éticas 33
CAPÍTULO IV34
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS 34
4.1. Presentación, análisis e interpretación de resultados 34
4.2. Análisis de las dimensiones 35
4.3. Prueba de hipótesis 39
4.3.1. Hipótesis General 39

4.3.2. Prueba de hipótesis específico en la dimensión Autoestima 40
4.3.3. Prueba de hipótesis específico en la dimensión Comportamiento 41
4.3.4. Prueba de hipótesis específico en la dimensión Identificación 41
4.4. Discusión de resultados 42
CONCLUSIONES 47
RECOMENDACIONES 48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 49
ANEXOS 58

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de desarrollo de la socialización en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria 34

Figura 2. Nivel de desarrollo de la dimensión autoestima en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria 35

Figura 3. Nivel de desarrollo de la dimensión comportamiento en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria 37

Figura 4. Nivel de desarrollo de la dimensión identificación en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria 38

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Baremo para medir el nivel de desarrollo de la socialización. 34
Tabla 2. Nivel de desarrollo de la socialización en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria 34
Tabla 3. Nivel de desarrollo de la dimensión autoestima en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria 35
Tabla 4. Nivel de desarrollo de la dimensión comportamiento en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria 37
Tabla 5. Nivel de desarrollo de la dimensión identificación en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria 38
Tabla 6. Resultado de prueba de normalidad 39
Tabla 7. Prueba de Wilcoxon de la socialización del pre y post test 40
Tabla 8. Prueba de Wilcoxon de la dimensión autoestima del pre test y post test 40
Tabla 9. Prueba de Wilcoxon de la dimensión comportamiento del pre y post test 41
Tabla 10. Prueba de Wilcoxon de la dimensión identificación del pre y post test 42

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Identificación y determinación del problema

Dentro de los 17 objetivos del desarrollo sostenible se establece brindar una educación de calidad; parte de ello es promover en las instituciones educativas el diálogo, la empatía, la comunicación y otros aspectos, donde el estudiante pueda desarrollar competencias y destrezas. Una manera de impulsar este propósito es mediante el juego. Según UNICEF (2018), el juego constituye la base para desarrollar saberes, habilidades sociales y emocionales. Gracias a él, los niños aprenden a establecer relaciones con otros, practicar la cooperación, negociar y resolver desacuerdos, al mismo tiempo que fortalecen su capacidad de afirmarse a sí mismos.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) alerta de que la falta de socialización entre escolares afectaría su desarrollo en los próximos años, ya que no solo se trata de problemas de aprendizaje, sino de un asunto de competencias y destrezas que pueden ser rezagadas; debido a que se evidencia la pérdida de las prácticas de los juegos tradicionales en las instituciones educativas (Arzola 2020, p. 1).

A nivel internacional, en Ecuador la problemática relacionada con la socialización ha cobrado relevancia debido a los efectos negativos que produce la falta o deficiencia en el desarrollo de habilidades sociales, especialmente en niños y adolescentes. Diversos estudios evidencian que la carencia de estas habilidades puede generar dificultades significativas para establecer relaciones interpersonales, comunicarse adecuadamente y gestionar emociones, lo que incide directamente en el bienestar psicológico y social de los individuos. Esta situación compromete el desarrollo integral de las personas, limitando sus oportunidades académicas, laborales y sociales futuras (Morales et al., 2023).

Actualmente, en las diferentes partes de nuestro país, disminuyó la práctica de los juegos tradicionales, puesto que los avances tecnológicos y culturales fueron afectando drásticamente la manera en que los niños y jóvenes pasan su tiempo libre (León, 2019). Además, existen pocos escenarios de socialización, por lo que los estudiantes prefieren pasar horas en dispositivos electrónicos (p. 1).

Del mismo modo, en los últimos ciclos de nuestra carrera profesional de Educación Intercultural Bilingüe, se observó que los estudiantes tienden a ser tímidos,

con dificultad para expresarse entre compañeros e integrarse en los juegos; tampoco se ve el incentivo de las prácticas de los juegos tradicionales por parte de los docentes; por ello, consideramos que esta tesis es importante para la UNISCJSA, porque nos permitió conocer y comprender en qué medida los juegos tradicionales mejoran la socialización en los estudiantes.

1.2. Formulación de problema general y específicos

1.2.1. Problema general

- ¿Los juegos tradicionales mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Los juegos tradicionales mejoran la autoestima de los estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024?
- ¿Los juegos tradicionales mejoran el comportamiento de los estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024?
- ¿Los juegos tradicionales mejoran la dimensión identificación de los estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

- Establecer si los juegos tradicionales mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar si los juegos tradicionales mejoran la autoestima de los estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.
- Demostrar si los juegos tradicionales mejoran el comportamiento de los estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

- Determinar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión identificación de los estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"- Mazamari en el 2024.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

- Los juegos tradicionales mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

1.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales mejoran la dimensión autoestima de la variable socialización en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.
- Los juegos tradicionales mejoran la dimensión el comportamiento de la variable socialización en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"- Mazamari en el 2024.
- Los juegos tradicionales mejoran la dimensión identificación de la variable socialización en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

1.5. Justificación del problema

1.5.1. Justificación teórica

La investigación se respalda en la propuesta de Jean Piaget, quien considera el juego como un mecanismo fundamental en el desarrollo infantil y como un medio donde los niños aprenden a socializar. Este enfoque permitió reafirmar dicho modelo teórico en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes".

El conocimiento de estos temas nos permitió demostrar que los juegos tradicionales mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primario de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes", para su óptimo desarrollo integral.

1.5.2. Justificación práctica

El estudio de la investigación benefició principalmente a los estudiantes del sexto grado "F", porque se aplicaron directamente los juegos tradicionales con el

objetivo de mejorar la socialización. Los resultados de la mejora se evidenciaron a mediano plazo.

Así mismo, los docentes y la comunidad de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" también fueron beneficiados, porque los resultados del estudio aportaron como un sustento para aplicar los juegos tradicionales en las actividades de aprendizaje con el objetivo de mejorar la socialización entre los estudiantes.

1.6. Importancia y Alcance de la Investigación

La importancia de esta investigación radicó en contribuir al ámbito educativo al demostrar que los juegos tradicionales no solo fortalecen la socialización entre los estudiantes, sino que también potencian dimensiones del desarrollo personal como la autoestima, el comportamiento y la identificación. Al centrarse en estudiantes de sexto grado de primaria, la investigación resaltó cómo estas dinámicas lúdicas actúan como herramientas pedagógicas efectivas que promueven un aprendizaje significativo, fomentan la empatía, la integración, fortalecen la identidad individual y colectiva. Además, resaltó la importancia de revalorizar las prácticas culturales tradicionales dentro del contexto escolar, permitiendo que los estudiantes aprendan de manera activa y participativa, mientras desarrollan habilidades socioemocionales esenciales para su formación integral. Estos hallazgos ofrecieron a la comunidad educativa estrategias que pueden ser aplicadas para mejorar el clima escolar y potenciar el bienestar estudiantil.

El alcance de esta investigación, al estar enmarcada dentro de un diseño cuasiexperimental, se centró en demostrar cómo los juegos tradicionales mejoran la socialización y sus dimensiones (autoestima, comportamiento e identificación) en los estudiantes del sexto grado "F" de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari durante el año 2024. El estudio mostró un grupo experimental y un grupo de control equivalente, lo que permitió observar cambios antes y después de la intervención, y hacer una comparación con el grupo control. Por tanto, los resultados obtenidos ofrecen evidencia directa del impacto de los juegos tradicionales en los estudiantes participantes, aunque no permiten generalizar los hallazgos a toda la población escolar sin realizar estudios complementarios.

1.7. Limitaciones de la investigación

La investigación se llevó a cabo en un solo grupo del sexto grado "F" de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes", lo que limita la generalización de los resultados; un tamaño muestral mayor, que incluyera estudiantes

de otros grados o instituciones educativas con diferentes contextos socioculturales, podría haber proporcionado datos más representativos. Por otro lado, la investigación se enfocó en el contexto escolar, dejando de lado factores externos que también influyen en la socialización de los estudiantes, como el entorno familiar, el lugar donde viven o la exposición previa a juegos tradicionales fuera del aula. La falta de información sobre estos factores limita la comprensión integral del proceso de socialización, ya que aspectos como el apoyo familiar, las relaciones comunitarias o las costumbres locales podrían haber potenciado o disminuido los efectos observados. Así mismo, al trabajar con estudiantes de primaria, las respuestas obtenidas en los instrumentos aplicados pueden haber estado influenciadas por factores como la deseabilidad social (intentar responder "lo correcto" según la percepción del docente o del investigador) o la dificultad para comprender completamente ciertas preguntas. Además, la falta de interés de algunos estudiantes en el desarrollo de la actividad pudo afectar la precisión de los datos recolectados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Cabay (2024) llevó a cabo una investigación titulada "Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años en el Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba", con el objetivo de fortalecer el desarrollo socioemocional mediante la aplicación de juegos tradicionales. El estudio adoptó un enfoque mixto, con diseño de campo y tipo aplicado, y se realizó con una muestra de 15 niños de nivel inicial II. Se emplearon técnicas como el pre test, post test y la observación, utilizando instrumentos como una lista de cotejo con 11 indicadores y una ficha de observación basada en cinco juegos tradicionales seleccionados según los indicadores evaluados. Los resultados evidenciaron que la aplicación de estos juegos contribuyó de manera significativa al fortalecimiento del desarrollo socioemocional de los niños.

Espinoza y Tenesaca (2022) en su tesis "Efecto de la lateralidad mediante un programa de juegos tradicionales para mejorar el rendimiento matemático en estudiantes de 3ro de EGB elemental". El objetivo de su investigación fue analizar el efecto de la lateralidad mediante un programa de juegos tradicionales para mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas. La metodología que utilizó fue de carácter cuantitativo de tipo cuasi experimental. Con su investigación concluyó que se considera de suma importancia ejercer la estrategia didáctica e innovadora de los juegos tradicionales adaptados a las matemáticas, la cual crea nuevas pautas de aprendizaje mediante una visión transformadora, con la intención de generar un aprendizaje significativo que perdure toda su vida.

Sucuzhañay y Sucuzhañay (2022) en su tesis "Incidencia de los juegos tradicionales en las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de 8 a 10 años". El objetivo de su investigación fue evaluar la incidencia de los juegos tradicionales sobre las capacidades coordinativas. La metodología que utilizó fue de carácter cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental. Bustamante y Hernández (2021) en su tesis "El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la Institución Educativa "Marceliano Polo" en tiempos de Covid-19". El objetivo fue

diseñar estrategias pedagógicas a partir del juego para el fortalecimiento del aprendizaje significativo y el proceso de socialización familiar de los niños. La metodología tuvo un enfoque cualitativo, tipo investigación acción. Con su investigación concluyeron que el juego sirve como mediador y fomentador del desarrollo de una buena socialización y un buen aprendizaje significativo (p.88)

Ambuludi y Galán (2023) en su tesis "Manual docente de juegos tradicionales para el desarrollo motriz grueso en escolares desde un estudio biomecánico". El objetivo de su investigación fue aplicar un estudio biomecánico en diferentes juegos tradicionales para identificar los grupos musculares que desarrollarán la motricidad gruesa en la población a intervenir. La metodología que utilizó fue de carácter cuantitativo con un método cuasi experimental, trabajando un pre test y post test. En esta investigación concluyeron que los juegos tradicionales sí mejoran la motricidad gruesa y que el resultado se puede dar por los tipos de juegos aplicados.

Bustamante y Hernández (2021) en su tesis "El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la Institución Educativa Marceliano Polo en tiempos de Covid-19". El objetivo de su investigación fue elaborar tácticas educativas basadas en el juego para potenciar el aprendizaje significativo y el proceso de socialización en el hogar de los niños. La metodología tuvo un enfoque cualitativo, tipo investigación-acción. Con su investigación concluyeron que el juego sirve como mediador y fomentador del desarrollo de una buena socialización y un buen aprendizaje significativo (p. 88).

Rodríguez (2023) llevó a cabo una investigación en Ecuador titulada "Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial", con el objetivo de proponer el uso de juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización en niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Llangahua". El estudio adoptó un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, con una modalidad de campo y revisión bibliográfica documental. La investigación se centró en una muestra de 20 estudiantes, a quienes se les aplicó una ficha de observación. Como resultado, se estableció una base teórica sólida en torno a los juegos tradicionales y su vínculo con la socialización, evidenciando el valor de estas prácticas lúdicas en el desarrollo social de los niños. Asimismo, el diagnóstico permitió identificar que la implementación constante de juegos tradicionales contribuye significativamente a mejorar la interacción social entre los infantes. Uno de los principales aportes del estudio fue el diseño de un

manual ilustrado de juegos tradicionales dirigido a docentes, el cual demostró ser efectivo al fomentar y fortalecer la socialización entre los estudiantes de educación inicial.

Cayambe y Marquinez (2024) llevaron a cabo un estudio en la ciudad de Riobamba titulado "Juegos tradicionales en la integración social de niños de 7 a 8 años", cuyo objetivo principal fue determinar cómo los juegos tradicionales contribuyen a la integración social de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Simón Rodríguez. La investigación adoptó un enfoque mixto, con un diseño cuasi experimental, de corte transversal y aplicado en campo. La muestra estuvo compuesta por estudiantes del tercer año de EGB, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico e intencional. Como instrumento se utilizó el Cuestionario de Habilidades de Interacción Social, aplicado antes y después de la intervención. Los resultados, obtenidos mediante la prueba estadística T de Student para muestras relacionadas, arrojaron un valor de significancia bilateral de 0,00 ($p < 0,01$), lo que evidencia una mejora significativa en la interacción social tras la aplicación del programa de juegos tradicionales. En conclusión, el estudio demostró que la implementación de estos juegos fortaleció la integración social de los niños, promoviendo tanto la cooperación como el trabajo individual, y generando un impacto positivo en su desarrollo emocional, social y académico.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Jiménez (2024) llevó a cabo un estudio en Piura titulado "Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N° 20624 de Ayabaca, Piura, 2023". El objetivo principal de esta investigación fue determinar de qué manera los juegos tradicionales, utilizados como estrategia pedagógica, influyen en la mejora de la socialización en niños de 5 años. La investigación se llevó a cabo utilizando un enfoque explicativo y un diseño preexperimental. La población de estudio consistió en 16 niños de 5 años. Se empleó una lista de cotejo como herramienta para la recopilación de datos, implementada a través del método de observación. En cuanto a los resultados, se observó que, en el pretest, el 50% de los niños se encontraban en un nivel de "proceso" en relación con su desarrollo psicomotor vinculado a la socialización. Tras la implementación de la estrategia basada en juegos tradicionales, los resultados del post test reflejaron una mejora, alcanzando un 56% en el nivel de "logro esperado". En conclusión, el estudio

demostró que el uso de juegos tradicionales contribuyó significativamente a mejorar las habilidades de socialización en los niños de cinco años.

Ramos (2024) desarrolló una investigación titulada “Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. ‘Garabatos’, Chimbote”. El propósito principal del estudio fue determinar la influencia que ejercen los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización de los niños de cinco años en dicha institución educativa. El enfoque metodológico fue cuantitativo, con un nivel de investigación aplicada y un diseño preexperimental, empleando pretest y post test en un solo grupo. Como instrumento se utilizó una ficha de observación y la técnica correspondiente fue la observación directa. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, el 64% de los niños tenían un nivel bajo de socialización. Sin embargo, luego de aplicar la propuesta, se evidenció una mejora significativa, alcanzando un 72% de desarrollo social entre los participantes. Además, la prueba de hipótesis arrojó una diferencia de 34.599 puntos a favor del post test, con un nivel de significancia de 0.000 ($p < 0.05$). En conclusión, se comprobó que los juegos tradicionales fortalecen notablemente las habilidades sociales en los niños de cinco años, constituyéndose en una estrategia pedagógica eficaz para fomentar la interacción y la convivencia en el ámbito escolar.

Quispe y Núñez (2024) desarrollaron una investigación en Bagua Grande titulada “Juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales en niños(as) de 5 años de la IEI 285, Bagua Grande, 2023”, cuyo objetivo fue determinar la influencia de un taller de juegos tradicionales en el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de cinco años. El estudio empleó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, trabajando con una muestra de 18 niños a quienes se les aplicó una lista de cotejo antes y después de la intervención. Los resultados iniciales mostraron que el 67 % de los niños se encontraba en un nivel bajo y el 28 % en un nivel regular. Tras la aplicación del taller de juegos tradicionales, el 67 % alcanzó un nivel alto y el 22 % se mantuvo en un nivel regular. Finalmente, el análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon confirmó que la intervención tuvo una influencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales, evidenciado por un valor p menor a 0.05, lo que respalda la existencia de una relación causal positiva entre los juegos tradicionales y la mejora de dichas habilidades.

Mendoza y Zaa (2023) en su tesis “Estrategia basada en juegos tradicionales para fortalecer la interacción social de estudiantes del quinto grado de la institución

educativa 40207 Mariano Melgar Arequipa 2022". El objetivo de su estudio fue trazar una estrategia didáctica fundamentada en la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la interacción social de los estudiantes de quinto grado del nivel primaria. Utilizó como metodología un enfoque cuantitativo de tipo experimental, apoyado con un diseño cuasiexperimental con pretest y post test y grupo de control. Tuvo como resultado que luego de la aplicación de juegos tradicionales se observó un aumento de forma considerable de interacción social entre estudiantes.

Jara y Luque (2023) en su tesis "Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023". Tuvo como objetivo demostrar lo eficaz que son los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima entre los estudiantes. La metodología que utilizó se ubicó en un enfoque cuantitativo, de tipo experimental, apoyado con un diseño cuasi experimental en el cual aplicó un pre test y un post test; en una muestra de 66 estudiantes del tercero, cuarto, quinto y sexto grado de primaria. Los instrumentos que aplicó fueron el inventario de autoestima de Coopersmith para la variable dependiente y 15 talleres de juegos tradicionales para la variable independiente. Llegaron a la conclusión de que, son muy eficientes los juegos tradicionales como estrategia en la autoestima, ya que se evidenció en la prueba de contrastación de hipótesis U Mann-Whitney la baja disminución de autoestima de los estudiantes.

Guizado y León (2021) en su tesis: "Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019". El objetivo de su estudio fue demostrar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica disminuyen la conducta agresiva. La metodología que utilizó se ubicó en una investigación pre experimental de pre y post test de nivel explicativo con enfoque cuantitativo, teniendo como muestra 18 niños de cinco años. Con su investigación concluyeron que los juegos tradicionales disminuyen significativamente la agresividad de los niños y comportamientos agresivos físicos y verbales.

Ángulo (2021) en su tesis "Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una Institución Educativa Particular de Trujillo – 2019". Tuvo como objetivo determinar si la aplicación de estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente la socialización en los niños de 4 años. La metodología de su estudio fue una investigación aplicada, diseño cuasi experimental; empleó el pretest y post test de la escala BGA de socialización en 16 estudiantes de

educación inicial. Los resultados demuestran que, previo a la implementación del programa “Estrategia didácticas lúdicas", la mayoría de los niños estaban en el nivel Promedio, correspondiente al 50%. Tras la implementación del programa, este nivel se redujo al 0%. Así se comprobó que hay una diferencia muy relevante entre el pretest y el post test ($t= 7.784$; $p<.01$), lo que permite la aceptación de la efectividad del programa en la optimización de la socialización en los niños.

Yaranga y García (2024) desarrollaron una tesis en la ciudad de Ayacucho titulada “Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa ‘Callao Nº 392’, Ayacucho, 2023”. El objetivo fue proponer el uso de los juegos tradicionales como estrategia metodológica para favorecer el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de cuatro años. La investigación se basó en el paradigma sociocrítico, con enfoque cualitativo y método de investigación-acción educativa. Se emplearon técnicas como la observación participante y la entrevista en profundidad, utilizando como instrumentos la ficha de observación, el cuaderno de campo y una guía de entrevista. La muestra estuvo conformada por 22 niños. El estudio aplicó criterios de rigor científico como la confiabilidad y la triangulación metodológica. Se concluyó que la implementación de los juegos tradicionales contribuyó positivamente al fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños participantes.

Espíritu (2022) llevó a cabo una investigación titulada “Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N.º 2127, distrito de Pichanaki, provincia de Chanchamayo, Junín – 2021”. El objetivo fue determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años. El estudio se enmarcó en una investigación de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño preexperimental, utilizando la observación como técnica de recolección de datos, mediante una ficha elaborada para tal fin. La muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en las habilidades sociales, pasando del 100% en nivel medio en la evaluación inicial al 100% en nivel alto tras la intervención. El valor $p = 0.000$, en conclusión, se confirmó la influencia positiva del juego de roles en el desarrollo social infantil.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

El juego constituye una forma esencial de estimulación desde los primeros momentos de vida del niño, ya que contribuye activamente a su desarrollo y crecimiento

integral. A través del juego, el niño logra adaptarse a su entorno, explorar la realidad, construir conocimientos y establecer vínculos afectivos y sociales. En el nivel inicial, el juego actúa como un puente entre el mundo real y el imaginario (Calderón et al., 2023).

Para Acosta et al., (2023), el juego es considerado como un recurso educativo fundamental que favorece el bienestar académico, emocional y físico del niño. A través de su implementación, y con la participación activa del docente, es posible orientar y potenciar el desarrollo de competencias cognitivas, motoras, comunicativas y socioafectivas en los estudiantes. Para lograrlo, los educadores deben adoptar enfoques pedagógicos renovados, en los que la actividad lúdica se constituya como eje central y punto de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, el juego representa para el niño un espacio de expresión auténtica, donde canaliza emociones, enfrenta conflictos, pone en práctica estrategias y asume diversos roles, tanto propios como de otros. No se trata de una simple representación, sino de una vivencia genuina. Jugar implica interesarse por las personas, los objetos, las actividades y por sí mismo, proyectando su mundo interior. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta fundamental para la adaptación al entorno, así como en un medio clave de aprendizaje durante la primera infancia, siendo decisivo en la construcción de la personalidad (Calderón et al., 2023).

2.2.2. Enfoque relacional del juego - Stephen Mitchell

Desde el enfoque psicoanalítico relacional, el juego se concibe como una actividad esencial para el desarrollo emocional, cognitivo y relacional del niño. No se trata de una acción simbólica aislada, sino de una manifestación profundamente vinculada a las primeras experiencias de apego y al contexto intersubjetivo en el que el infante se desarrolla. Según este paradigma, el niño nace con mecanismos adaptativos básicos como el reflejo de succión, la capacidad de establecer vínculos y las emociones primarias que, a través de la interacción con sus figuras de apego, se transforman en motivaciones, deseos y modos de relación, formando lo que se denomina “idioma relacional” (Royo et al., 2022).

En este sentido, el juego simbólico surge alrededor de los dos años, cuando el niño ha desarrollado la capacidad de representar mentalmente la realidad mediante símbolos. Este tipo de juego no solo permite la expresión del deseo, sino también la organización del yo, ya que ofrece un espacio seguro para explorar experiencias internas y consolidar aprendizajes. Sin embargo, también existen formas de juego no simbólicas

o funcionales, como lanzar objetos o encestar una pelota, que responden a necesidades motrices o exploratorias, sin necesariamente estar cargadas de simbolismo.

El deseo infantil, entendido como un impulso con componentes afectivos y cognitivos, se configura en el marco de las relaciones tempranas. Para que este deseo se exprese sin conflicto, es fundamental que el entorno vincular lo legitime y lo valide. En ausencia de este reconocimiento, la función auto organizadora del juego, es decir, su capacidad de estructurar el mundo interno del niño, no puede activarse plenamente. Así, siguiendo a Mitchell, el deseo no debe analizarse desde el individuo aislado, sino dentro de un campo relacional donde cobra sentido y dirección. El juego, por tanto, no es solo una actividad espontánea, sino una vía de estructuración psíquica profundamente arraigada en las relaciones afectivas primarias (Royo et al., 2022).

2.2.3. Teorías del juego

2.2.3.1. Teoría constructivista y el juego de Jerome Bruner

Bruner argumenta que el juego es la proyección de nuestra vida interior en el mundo, por el cual interiorizamos el mundo exterior y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego, los niños transforman el mundo según sus deseos, donde pueden expresar su personalidad de forma integral, permitiéndoles explorar, experimentar, convirtiéndose en un proceso de descubrimiento de la realidad externa (Ríos, 2013, p. 5). Asimismo, Bruner vinculaba el juego con la resolución de los problemas, ya que consideraba que el juego es divertido si contiene obstáculos. Por ello también, menciona que, a diferencia de los niños que se aíslan, los niños que juegan veinte minutos entre pares mejoran su capacidad intelectual y sociabilidad. Además, manifestaba que el juego es un recurso de socialización que prepara al estudiante para la sociedad adulta (p. 80-81).

2.2.3.2. Teoría del juego de Jean Piaget

Jean Piaget concibe el juego como una forma de conducta basada en la asimilación de la realidad, la cual se impone sobre la acomodación, permitiendo que el niño transforme el entorno según sus propios esquemas mentales. A través del juego, el niño fortalece patrones psicofísicos de funcionamiento mental y neurológico. Piaget identifica tres estructuras básicas del juego que se desarrollan en secuencia: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego con reglas. Estas manifestaciones lúdicas tienen en común

el predominio del proceso de asimilación, aunque se diferencian en la manera en que el niño interpreta la realidad en función de su etapa evolutiva (Paredes, 2003).

Según Piaget, el ejercicio, el símbolo y la regla representan las formas principales del juego desde la perspectiva de las estructuras cognitivas. Es decir, la forma de jugar de un niño está directamente relacionada con su nivel de desarrollo mental. Además, destaca que el juego simbólico desempeña un papel crucial en el equilibrio emocional e intelectual del niño, al permitirle proyectar deseos no satisfechos y explorar posibilidades ilimitadas dentro de un mundo imaginario y subjetivo (Paredes, 2003).

2.2.3.3. Clasificación del juego

Bajo la óptica del autor Montañez (2000), el autor Jean Piaget clasifica el juego en cuatro categorías:

a) Juego de ejercicio

Son diferentes movimientos sensoriomotores y gestos que les gusta realizar a los niños por puro placer, como abrir y cerrar la puerta, gatear, subir y bajar la escalera, sacudir sonajas, entre otros.

b) Juego simbólico

Los niños representan y transforman objetos que no están presentes por otros imaginarios, atribuyéndoles todo tipo de significado. Así mismo, el niño simula acontecimientos imaginarios donde interpreta en un escenario ficticio ocupando un rol y siendo un personaje.

c) Juego de construcción y montaje

El juego se convierte en un montaje que toma diferentes formas, es decir, el niño realiza una tarea más concreta y precisa; por ejemplo, antes el niño jugaba con una madera y lo representaba como avión, pero ahora juega a construirlo.

d) Juego de reglas

El niño desarrolla el pensamiento lógico que le permite dominar operaciones como la seriación, desplazar en el tiempo y espacio, entre otros; a partir de los juegos de regla simples y concretas, los niños aprenden a ser socializadores, ya que les ayuda a controlar la agresividad, a saber respetar, a ser más responsables y democráticos.

2.2.3.4. Tipos de juegos

Bermejo y Blázquez (2016) señalan diferentes tipos de juegos que son aceptados por los niños:

a) El juego educativo: Son juegos que tienen fines educativos, ya que se busca que el niño aprenda algo en específico. Por ejemplo, el juego de construcciones.
b) Los juegos competitivos: Este juego se distingue por tener un ganador y un perdedor.
c) Los juegos cooperativos: En este juego, implica la participación activa de todos los jugadores de cada equipo para conseguir un mismo objetivo. También, a partir de este juego, se promueve la cooperación, comunicación, socialización y trabajo en equipo.
d) El cesto de los tesoros: Es una actividad sensorial para niños de seis meses a doce meses. Esto genera el interés del niño a buscar y explorar objetos que se encuentren dentro del cesto. A partir de este juego, se busca desarrollar la coordinación óculo-manual, desarrollar el pensamiento y la curiosidad.
e) El juego heurístico: Basa el juego en el descubrimiento, experimentación y exploración de los objetos de manera directa. Desarrolla las capacidades cognitivas, perceptivas, corporales y sociales.
f) El juego por rincones: Son espacios donde el niño realiza actividades libres o dirigidas, como rincón del juego simbólico, de tranquilidad, de construcciones, de experimentación, de material estructurado, del ordenador, etc.
g) Los juegos psicomotores: El juego se fundamenta en la exploración motora. Desarrolla la percepción de los cinco sentidos, el esquema corporal, la expresión corporal y la coordinación del cuerpo.
h) Los juegos tradicionales: Asienta los juegos que se transmiten de generación en generación. Desarrolla las habilidades sociales de los niños, fomenta la integración en los grupos sociales y mejora la adquisición de lenguaje.
i) Los juegos multiculturales: El juego es un mecanismo importante para introducir las diversas culturas en los niños, ya que se enseña el respeto y la tolerancia hacia la diversidad personal y cultural.

j) Los juegos y las nuevas tecnologías: El juego tiene un uso tecnológico en los niños. Permite desarrollar la memoria, la clasificación, la observación, el espacio y el tiempo.

2.2.3.5. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son expresiones lúdicas que, al ser transmitidas de generación en generación desde los abuelos hasta los padres y de estos a sus hijos, no solo ofrecen entretenimiento, sino que también conservan las costumbres y tradiciones heredadas de nuestros antepasados. Constituyen un elemento fundamental en la vida social del individuo, al punto de que resulta imposible comprender la condición humana sin ellos, ya que reflejan la adaptación cultural que ha caracterizado la interacción del ser humano con su entorno (Sailema et al., 2017).

De acuerdo con Herrador (2013), los juegos tradicionales poseen un profundo valor cultural, al representar simbólicamente la lucha por la supervivencia. Estos juegos suelen formar parte de celebraciones cívicas y religiosas, en las cuales se integran con manifestaciones folclóricas como el canto y la danza. Además, constituyen una forma de esparcimiento que ofrece entretenimiento y múltiples beneficios, en consonancia con las formas de ocio vigentes en cada sociedad.

Teoría culturalista: Transmisión de tradiciones y valores

Huizinga y Caillois ven el juego como una herramienta de transferencia cultural que permite a los niños aprender tradiciones, costumbres, patrones culturales, normas sociales, costumbres y visiones del mundo. Al igual que los juegos están cambiando en todo el mundo. Estos juegos difieren entre culturas y civilizaciones porque dependen del entorno en el que se desarrollan (Delgado, 2001).

Importancia del juego tradicional

Los juegos tradicionales han desempeñado un papel relevante en los procesos educativos y de desarrollo social a lo largo del tiempo, pues reflejan las diversas realidades en las que el ser humano se desenvuelve. A través de ellos, es posible reconocer las tradiciones, costumbres y formas de vida de generaciones anteriores, ya que constituyen parte del patrimonio cultural de la humanidad y representan una manifestación viva de la cultura popular,

transmitida de una generación a otra. Asimismo, estos juegos poseen un alto valor pedagógico, ya que favorecen el desarrollo físico, emocional y social del niño, fortalecen su sentido de pertenencia e identidad cultural, y lo vinculan activamente con su contexto local (Ardila-Barragán, 2022).

Ofele (2018) señala que los juegos tradicionales son importantes en el ámbito académico, porque enseñan a transmitir en los niños características, valores, formas de vida, tradiciones y formas de juegos de cada región. De tal manera, los juegos tradicionales son una vía de acceso cultural local y regional, porque permiten conocer y comprender historias propias y ajenas de cada generación.

Mamani-Jilaja y Huayanca (2023) destacan que los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para promover la inclusión sociopsicomotriz en niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria. Estos juegos, al formar parte de la cultura lúdica, facilitan la participación activa e igualitaria de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales, ya que fomentan la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo. Además, no requieren habilidades especializadas, lo que favorece la autoestima y el desarrollo psicomotor de los niños. Por su flexibilidad, los docentes pueden adaptar las reglas y niveles de dificultad a las capacidades individuales, promoviendo así una participación plena e inclusiva, el sentido de pertenencia y la valoración de la diversidad en el aula.

Características del juego tradicional

Para Navarro (2016), los juegos tradicionales son expresiones culturales profundamente arraigadas en la identidad de los pueblos. Representan modelos lúdicos que no solo reflejan la cultura a la que pertenecen, sino que también la transmiten activamente a través del tiempo, constituyéndose en herramientas de enculturación e identidad colectiva. Su singularidad radica en que están estrechamente vinculados a la costumbre y a las normas sociales, lo que les otorga un significado particular dentro de su contexto.

La característica esencial del juego tradicional es su arraigo cultural: ha sido practicado por generaciones y conserva elementos históricos, ideacionales y sociales propios de una comunidad. A través de estos juegos se promueven valores como el respeto a la historia, el conocimiento de formas de vida propias y la afirmación de la identidad cultural. Desde una perspectiva antropológica e

histórica, los juegos tradicionales deben ser valorados de forma especial, ya que poseen una carga simbólica y educativa superior a otros tipos de juegos. No son simples actividades recreativas, sino manifestaciones vivas de la memoria colectiva y la herencia cultural de los pueblos.

Por su parte, Ofele (2018) señala las siguientes características sobre los juegos tradicionales:

- El juego es un placer para los niños.
- Los niños escogen cuándo, dónde y cómo se juega.
- El juego es una necesidad para los niños.
- Las reglas son de fácil memorización, comprensión, cumplimiento.
- Tienen reglas y son flexibles.
- No se necesita mucho material y es económico.
- Es simple de explicar.
- Se puede practicar en cualquier momento y lugar.

Procesos comunes de los juegos tradicionales

Jara y Luque (2023) describen que los juegos son una serie de juegos que activan todos los recursos y capacidades de la personalidad humana, las cuales son:

1. Juego motriz: Son juegos y tareas que requieren movimiento físico, coordinación, equilibrio y habilidades motrices de gran o pequeña escala.
2. Juego social: Son juegos que promueven la interacción, comunicación y competencias sociales entre los involucrados. Requieren colaboración, solución de dificultades en conjunto, negociación.
3. Juego mental: Son juegos que fomentan actividades cognitivas como la atención, la memoria, el razonamiento y la solución de problemas.

2.2.3.6. Planificación del juego

Según Peñalver (2024), el juego constituye un recurso pedagógico esencial para el aprendizaje y el desarrollo integral de la infancia. Su correcta implementación en contextos educativos requiere una intervención planificada y consciente por parte del docente, quien debe ser capaz de seleccionar, organizar y adaptar las actividades lúdicas de acuerdo con múltiples factores que inciden directamente en su eficacia.

Uno de los primeros criterios a considerar son las características del grupo. Es fundamental tener en cuenta la edad cronológica y madurativa de los

niños, así como su nivel de desarrollo psicomotor, cognitivo y socioemocional. Además, los intereses individuales, estilos de aprendizaje y necesidades específicas también deben guiar la selección del juego. La cantidad de participantes condiciona la dinámica: algunos juegos son más apropiados para parejas o pequeños grupos, mientras que otros requieren la participación de un grupo numeroso para ser significativos. Asimismo, el grado de dificultad debe estar ajustado al nivel de competencia del grupo: si el juego es demasiado sencillo, puede generar desinterés, mientras que si es excesivamente complejo, puede producir frustración y desmotivación (Peñalver, 2024).

Otro aspecto central es el objetivo del juego o intencionalidad pedagógica, es decir, los objetivos que se desean alcanzar a través del juego. Estos pueden estar orientados al fortalecimiento de habilidades motoras (como la coordinación y el equilibrio), al desarrollo cognitivo (como la atención, la memoria o la resolución de problemas), al crecimiento emocional (como la autorregulación o la expresión de sentimientos) o a la adquisición de competencias sociales (como la cooperación, la empatía o la resolución de conflictos).

Así mismo, se deben valorar los recursos disponibles para llevar a cabo la actividad lúdica. Esto implica prever los materiales necesarios, los recursos humanos como la cantidad de adultos encargados de facilitar y supervisar el juego, el tipo y tamaño del espacio (interior o exterior), la duración estimada de la actividad y el momento del día más adecuado para desarrollarla, considerando los ritmos y niveles de energía del grupo.

Finalmente, el contexto sociocultural también cumple un papel importante en la planificación del juego. Muchas propuestas lúdicas están ligadas a tradiciones culturales, celebraciones locales o fechas significativas del calendario escolar, como el Día de la Paz, las fiestas patrias o los carnavales. Incluir estos elementos no solo favorece la participación, sino que fortalece el sentido de pertenencia y la identidad cultural de los niños (Peñalver, 2024).

Cruz (2022) destaca que es común escuchar la expresión “todo tiempo pasado fue mejor”. Si bien es innegable que con el paso de los años las tendencias cambian y la tecnología ha transformado por completo nuestro entorno, brindándonos comodidad y facilitando muchas actividades cotidianas, también es cierto que esta modernidad ha generado una cierta distancia respecto a aquellos entrañables momentos que solíamos compartir con nuestros seres

queridos. A partir de aquí, se resaltan los juegos tradicionales aplicados en este estudio, y son los siguientes:

Matagente: Juego de persecución en el que uno o varios jugadores intentan golpear a los demás con una pelota. Quien recibe el impacto queda eliminado o pasa a ser "matador". Fomenta la agilidad, la atención y la estrategia.

Juego con canicas: Consiste en lanzar canicas con precisión para golpear o sacar las del oponente fuera de un área delimitada. Estimula la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el pensamiento táctico.

Juegos de yaces: Se juega lanzando pequeñas piezas (generalmente metálicas) al aire, recogiendo otras del suelo antes de atraparla en la caída. Desarrolla destreza manual y concentración.

Jala y salta soga: Variante del juego de la cuerda, donde los niños saltan al ritmo de canciones o compiten por turnos. Mejora la coordinación motora, el equilibrio y el trabajo en equipo.

Los 7 pecados: El juego consiste en lanzar el balón hacia arriba, mientras el competidor menciona el nombre de un país, una fruta, un color, etc. El estudiante cuyo nombre haya sido mencionado deberá atrapar el balón y lanzarlo al compañero que se encuentre más cerca de él.

Juego del kiwi: Juego de recorrido que puede implicar desplazarse en equilibrio o mediante retos físicos, normalmente acompañados de cantos. Fomenta la creatividad y la expresión corporal.

El gato y el ratón: Juego de persecución en el que un niño (el gato) intenta atrapar a otro (el ratón) mientras el resto forman una rueda protectora. Potencia la velocidad, la cooperación y la imaginación.

Juego de mundo (o rayuela): Los niños lanzan una piedra a cuadros numerados dibujados en el suelo y deben recorrerlos saltando en un solo pie. Promueve el equilibrio, la coordinación y el reconocimiento numérico.

Carrera de sacos: Es una competencia donde los participantes deben avanzar saltando dentro de un saco. Es ideal para desarrollar fuerza en las piernas, equilibrio y espíritu competitivo sano.

Juego de San Miguel: El juego consiste en que los polluelos, protegidos por la mamá gallina, gritan “¡San Miguel, San Miguel!” al ver al ladrón, quien intenta distraer a la mamá para atraparlos. El ladrón gana si logra capturar a todos los polluelos, mientras que estos ganan si consiguen evitar ser atrapados.

El trompo: Juego en el que se hace girar un trompo lanzado con una cuerda. Se valora el tiempo de giro y se pueden realizar trucos. Mejora la coordinación, la paciencia y la destreza manual.

Que pase el rey: Juego cantado en el que los niños pasan bajo un arco formado por sus compañeros, y al final se decide quién queda "atrapado". Desarrolla el ritmo, la audición y la integración grupal.

2.2.4. Socialización

La socialización es un proceso mediante el cual los individuos asimilan los valores, creencias, normas y pautas de comportamiento que rigen en la sociedad a la que pertenecen. A través de esta experiencia formativa, las personas aprenden los códigos sociales que les permiten integrarse, adaptarse y actuar conforme a lo esperado, contribuyendo así al orden y cohesión del entorno social (Musitu & García, 2016).

Lenoir (2014) explica que la socialización es un proceso dialéctico basado en la intersubjetividad, donde una persona construye en tensión su singularidad y su universalidad. Por lo tanto, el proceso de individuación viene primero; es el resultado del proceso de socialización.

2.2.4.1. Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

Las teorías que destacan la influencia del entorno en el proceso de aprendizaje parten del supuesto de que gran parte de las conductas habituales en los niños se adquieren mediante el condicionamiento y el aprendizaje. De esta forma, las conductas aprendidas se diferencian de aquellas que son temporales, no observables o que tienen un origen meramente biológico (Vasta et al., 2001).

La teoría del aprendizaje social, basada principalmente en los postulados de Albert Bandura, otorga un papel más relevante a los procesos cognitivos que el enfoque conductista tradicional. Según esta perspectiva, el aprendizaje por observación ocurre cuando la conducta de una persona se modifica como resultado de haber observado el comportamiento de un modelo. Las consecuencias que derivan de observar estas conductas, denominadas refuerzo vicario o castigo vicario, pueden influir en el comportamiento del observador. La imitación es uno de los efectos más relevantes del modelado. La inhibición ocurre cuando se evita imitar una conducta observada porque se ha visto que el modelo ha sido castigado por ella. La adquisición de una conducta modelada depende de los procesos de atención y retención del observador, mientras que su ejecución está influida por los factores motivacionales y de producción del mismo (Vasta et al., 2001).

Para Núñez (2022), la teoría del aprendizaje social enfatiza que una parte significativa del aprendizaje humano se desarrolla en contextos sociales, donde la observación del comportamiento de otras personas permite adquirir no solo conocimientos, sino también normas, destrezas, estrategias, creencias y actitudes. Este enfoque resalta la interacción continua entre el individuo que aprende y el entorno que lo rodea. Finalmente, el modelo teórico de Bandura, conocido como determinismo recíproco, plantea que el desarrollo humano surge de una interacción constante entre las características individuales, la conducta y el entorno.

2.2.4.2. Etapas de la socialización

Simkiny y Becerra (2013) explican que la socialización tiene dos etapas:

Etapa primaria

El agente socializador primario se suele dar en la familia, que trata sobre la introducción del sujeto a la sociedad, en otras palabras, a la internalización por parte del individuo de un "mundo objetivo" social construido por "otros significativos" encargados de su socialización, dado que es la primera por la cual el sujeto atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en parte de la sociedad.

Etapa secundaria

El agente socializador secundario se forma en el proceso de introducir a los individuos en contextos y nuevos roles de la sociedad en particular, a los submundos institucionales, que dependen de la división del trabajo y estructura social. Los autores resaltan que, en el proceso de socialización, influyen fuertemente las expectativas que se puedan tener de las personas, y que aquellas pueden estar influenciadas por el afecto.

2.2.4.3. Importancia de la socialización

La escuela es ámbito primario de socialización de estudiantes; es importante la enseñanza de habilidades sociales, que se irán complementando según su desarrollo. Según Monjas (1993), las habilidades sociales son conductas indispensables que tiene el sujeto para interactuar y relacionarse con otras personas en un determinado contexto, donde expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, etc. de forma efectiva y mutuamente satisfactoria.

Para Rodríguez (2023), las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables y efectivas. Estas

competencias permiten al individuo conocerse a sí mismo y a los demás, facilitando la construcción de la identidad en función del contexto social. Implican la capacidad de interactuar de manera recíproca, intercambiando afectos, conocimientos, empatía, cooperación y acuerdos. Asimismo, las habilidades sociales favorecen el autocontrol, la autorregulación y el apoyo emocional entre pares, promoviendo el bienestar y la convivencia positiva.

También, son clave en la adquisición de valores y en el aprendizaje de roles, como el de género. Su ausencia o dificultad puede llevar a problemas como baja autoestima, ansiedad social, aislamiento o conductas agresivas, especialmente en niños pasivos, rechazados o no asertivos. Estos niños suelen tener un autoconcepto negativo y dificultades para defender sus derechos de forma adecuada, lo que afecta su integración y bienestar emocional.

2.2.4.4. Importancia de las habilidades de interacción social

- Conocimiento de sí mismo y de los demás, es decir, aprende a formar una idea sobre su valor y su identidad.
- Desarrollo de aspectos del conocimiento social y estrategias, habilidades
- Conductas, entre ellas: reciprocidad, empatía, colaboración y cooperación, estrategias de negociación, entre otros.
- Autorregulación y autocontrol sobre su propia conducta en función de lo que reciben de los demás, por lo cual proceden como agentes de control, castigando o reforzando determinadas conductas.
- Fuente de disfrute y apoyo emocional, las interacciones entre pares se evidencian porque son mutuamente satisfactorias, donde se encuentra el afecto, alianza, ayuda, apoyo, entre otros.
- Aspectos importantes relacionados con el desarrollo moral y aprendizaje de valores.

2.2.4.5. Adquisición y desarrollo de la competencia social

Las habilidades de interacción social se adquieren del mismo modo que otros tipos de conducta, a través de los siguientes mecanismos:

- Aprendizaje por experiencia directa: El comportamiento interpersonal se basa en consecuencias (refuerzo o aversión) que impone el entorno tras cada acción social.

- Aprendizaje por observación: El sujeto aprende comportamientos interpersonales a través de la exposición a importantes modelos a seguir, es decir, comportamientos observados en los demás.
- Aprendizaje verbal o instruccional: La persona aprende mediante lo dicho, mediante el lenguaje hablado, instrucciones, preguntas, imitación, explicación o consejo verbal.
- Aprendizaje por feedback interpersonal o retroalimentación: Es entendida como un reforzamiento social.

2.2.5. Dimensiones de la socialización

Vásquez (2018) deduce que las dimensiones de la socialización son las que se presentan a continuación:

a) Autoestima

Estrada et al. (2021) señala que la autoestima es la valoración que la persona hace sobre sí misma, expresando una actitud aprobatoria que indica la medida en que se sienten importantes, exitosas, dignas y capaces, es decir, un juicio de mérito.

Diaz, C. y Diaz, M. (2008) los autores afirman que la autoestima es tener un concepto positivo de nosotros mismos, es decir, un sentimiento de que se es agradable, digno y competente. Así mismo, la palabra autoestima se forma de auto, siendo un prefijo griego autos, que significa "por sí mismo", "uno mismo", y estima, que significa "aprecio", "consideración" y "valorar".

Una de las características comunes de la autoestima personal es su carácter individualista, enfocada en las autoevaluaciones del sujeto acerca de sus atributos personales, así como en el aspecto privado, formado por los valores, ideas, emociones, etc., y en el aspecto interpersonal, entendido por lo atractivo, su reputación o popularidad (Sánchez y Bárbara 1999).

Por último, Naranjo (2007), en su artículo sobre la autoestima como un factor relevante en la vida de la persona y tema esencial del proceso educativo, concluye que:

- La autoestima es el valor que tiene una persona sobre sí misma.
- Es un desarrollo multidimensional y dinámico que se forma a lo largo de nuestra vida. Se construye con la interacción.
- Para obtener una autoestima alta, debe existir una correspondencia entre el concepto del yo ideal y el del sí misma.
- Contiene aspectos actitudinales, cognitivos, afectivos y conductuales.

b) Comportamiento

Según la RAE (2014), es la manera de comportarse, es decir, la forma de proceder de los sujetos a causa de los estímulos que se les presenten y en referencia con el entorno.

Ballesteros (2005) manifiesta que el comportamiento se entiende en el sentido más amplio como unidad funcional, es decir, como relación de interdependencia entre un organismo y su ambiente.

En la etapa escolar, los niños inician el desarrollo de la conciencia y el aprendizaje de valores, normas y actitudes; es decir, en esta etapa aprenden lo que está "bien" y lo que está "mal". En síntesis, cuando nos referíamos a cómo una persona actúa en referencia a su entorno social, ya sea conocido o no.

c) Identificación

Cuando hablamos sobre la identificación, nos referimos a un proceso psicológico, por el cual la persona asume una identidad. Nasio (1998) indica que al utilizar corrientemente la palabra "identificación", vehiculizamos, sin darnos cuenta de ello. La definición se reduce a un esquema muy sencillo compuesto por dos sujetos diferentes A y B, ligados entre sí por una relación de identificación. La persona A, ya bien individualizada, se convertirá progresivamente por identificación.

Así también, el autor menciona la identificación concebida por el psicoanálisis de Freud como un proceso de transformación dado en el seno mismo del aparato psíquico, fuera de nuestro espacio normal y que no puede ser percibido de forma directa por nuestros sentidos.

Por último, Laplanche y Pontalis (1971) definen la identificación psicoanalítica como un proceso psicológico por el cual una persona asimila una propiedad, un aspecto, un atributo de otro y se transformará, total o parcialmente, sobre el modelo de este. La personalidad se forma y se diferencia a través de una serie de identificaciones.

2.3. Bases conceptuales

Juego: Según Cerda et al. (2004), el juego es una actividad lúdica y recreativa que genera placer y aprendizaje, permitiendo a los niños desarrollar habilidades cognitivas, físicas y sociales.

Juego tradicional: Ofele (1999) define los juegos tradicionales como actividades lúdicas transmitidas de generación en generación, que promueven la cooperación, el respeto y la identidad cultural.

Socialización: Rodríguez (2007) explica que la socialización es el proceso mediante el cual los individuos internalizan normas, valores y roles sociales, permitiéndoles integrarse en la sociedad.

Autoestima: Yagosesky (1999) señala que la autoestima es el respeto y aprecio por uno mismo, elemento esencial para el desarrollo emocional y la interacción social.

Comportamiento: Pérez y Medino (2010) definen el comportamiento como el conjunto de acciones que realiza un individuo en respuesta a estímulos externos, influyendo en su relación con el entorno.

Identificación: Lora (2012) describe la identificación como el proceso mediante el cual un individuo asume características de otros para integrarse en un grupo y fortalecer su sentido de pertenencia.

2.4. Bases epistemológicas

Paradigma socio constructivista

El socio-constructivismo, propuesto por Lev Vygotsky, sostiene que el aprendizaje es un proceso social mediado por la interacción con los demás y con el entorno cultural (Vygotsky, 1978). Según esta perspectiva, el juego es una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que permite a los niños construir conocimientos y desarrollar habilidades sociales en un entorno colaborativo.

El paradigma socio-constructivista se basa en la idea de que el aprendizaje y el desarrollo del conocimiento son procesos activos, en los que el individuo construye significados a partir de la interacción entre sus propias operaciones mentales y la experiencia con el entorno. A diferencia de diferentes enfoques que consideran el desarrollo como algo principalmente biológico y ambientalistas que lo ven como producto del entorno, el constructivismo destaca la participación activa del sujeto.

El socio-constructivismo, como vertiente del constructivismo, enfatiza que el conocimiento no solo se construye en la relación con objetos físicos, sino también —y de forma fundamental a través de la interacción social. Así, el prefijo "socio" subraya el papel clave que juegan las relaciones interpersonales y el contexto cultural en la construcción del conocimiento, dando origen a una perspectiva donde el aprendizaje se entiende como un fenómeno colectivo, mediado por el lenguaje y las experiencias compartidas (Castellaro et al., 2020).

2.5. Definición de Términos Básicos

Juegos:

Cerda et al. (2004) definen la palabra juego como una actividad que genera diversión, en la cual se establecen y se respetan reglas para ganar y perder.

Minerva (2002) considera el juego como una actividad de carácter universal, común a todas las razas y como un entretenimiento que propicia conocimiento (p. 290).

Tradición: La Real Academia Española (2022) define la transmisión de costumbres, ritos, composiciones, hechos que pasa de generación a generación.

Juegos tradicionales:

Ofele (1999) define los juegos tradicionales como actividades recreativas pasadas de una generación a otra, que promueven la cooperación, el respeto y la identidad cultural (p. 1).

Carmona (2012) señala que los juegos tradicionales son elementos importantes del patrimonio cultural, y es una fuente eficaz para desarrollar valores como el respeto, la tolerancia y la paz, en una sociedad pluricultural y diversa (p. 7).

Socialización:

Rodríguez (2007) menciona que los agentes socializadores son responsables de la difusión de valores, normas y patrones de conducta, siendo la familia más importante, no solo porque es la primera en actuar, sino porque se convierte en la conexión entre el individuo y la sociedad (p. 91).

Castro (2018) alude a que la socialización es una llave para comprender la compleja interacción entre afirmaciones individuales de los alumnos que refieren a sus culturas de origen y a la práctica institucional que orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo este el caso según los valores más difundidos de una determinada sociedad (p. 3).

Juego social: Son un reto para la propia mente, que funciona desde un complejo entramado de pensamientos, percepciones, sentimientos, sensaciones y procesos cognitivos en constante interacción.

Autoestima: Para Yagosesky (1999), la autoestima es el respeto por uno mismo; es una fuerza esencial que dirige el cuerpo hacia el desempeño armonioso de todas sus funciones, hacia la vida y hacia su desarrollo, que le brinda direccionalidad y organización en sus procesos y funciones, ya sean estas cognitivas, emocionales o motoras (p. 3).

Comportamiento: Pérez y Medino (2010) mencionan que el comportamiento es todo lo que las personas hacen en presencia de su entorno; cualquier interacción humana es una actividad que presenta un comportamiento. (p. 3)

Identificación: Según Lora (2012), alude a que la identificación es un rasgo único, cuya lógica es sostener lo uno. El valor de esta identificación trata de definir un conjunto y determina que una persona pertenezca o no al conjunto. De este sentido se hace igual al todo en el ideal del yo y trabaja como una respuesta ante la división subjetiva (p.158).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Como método general se utilizó el método científico, y como particularidad el enfoque cuantitativo, las técnicas ligadas a este enfoque que nos ayudó a explicar el proceso de investigación lo cual se sigue un esquema determinado empezando por ubicar un problema.

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel

Esta investigación se situó en el nivel explicativo. De acuerdo con Valderrama (2013), las investigaciones explicativas buscan responder a las causas de los sucesos y fenómenos físicos o sociales. Como su denominación sugiere, su enfoque se enfoca en explicar por qué sucede un fenómeno y bajo qué circunstancias se presenta. Como el nivel más organizado, se lleva a cabo una prueba de entrada y otra de salida (pre-post test). (p. 174)

3.1.2. Tipo

De acuerdo al tipo de investigación, resulta siendo tipo aplicada o denominada también “activa”, “dinámica”, “práctica” o empírica. Esta investigación se basa en sus hallazgos y contribuciones teóricas para resolver problemas, con el objetivo de generar bienestar en la sociedad. Este tipo de investigaciones está enfocado en mejorar, perfeccionar y optimizar el funcionamiento de los sistemas, normas, los procedimientos, reglas tecnológicas actuales a la luz de los avances de la ciencia y la tecnología (Nicomedes, 2018).

3.1.3. Diseño de investigación

Para el desarrollo de la investigación se utilizó el diseño cuasiexperimental, donde se posee dos grupos, llamado grupo control y grupo experimental, cuyo propósito es verificar si el tratamiento implementado es realmente responsable de los cambios en la variable dependiente. La investigación cuasiexperimental es aquella que tiene como objetivo poner a prueba una hipótesis causal manipulando (al menos) una variable independiente donde, por razones logísticas o éticas, no se pueden asignar las unidades de investigación aleatoriamente a los grupos (Fernández, 2014).

Donde:

GE: O1 X O2

GC: O3 X O4

GE: Grupo experimental.

GC: Grupo control.

O1 Y O3: Medición de la variable dependiente en pre test de los grupos experimental y control.

O2 Y O4: Medición de la variable dependiente en post test en los grupos experimental y control.

X: Aplicación de los juegos tradicionales solo en el grupo experimental.

3.2. Población y selección de muestra

3.2.1. Población:

La población estuvo conformada por 180 estudiantes del sexto grado "A", "B", "C", "D", "E" y "F", de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" del distrito de Mazamari, provincia Satipo, en el año 2024.

3.2.2. Muestra:

El tipo de muestreo fue por conveniencia, conformado por 53 estudiantes, siendo el grupo experimental sexto "F" y grupo control sexto "A"; los criterios para escoger los grupos fueron por exclusión, verificando las fichas de matrícula y respetando como grupos intactos.

3.3. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1. Procedimientos

El procedimiento de investigación se estructuró en distintas fases. En primer lugar, se definieron las técnicas de recolección de datos, considerando que el procedimiento debe organizarse de manera sistemática para garantizar la validez de los resultados (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). Posteriormente, se aplicaron los instrumentos a los grupos seleccionados, siguiendo las recomendaciones metodológicas de Sampieri (2018), quien señala que la rigurosidad en la aplicación contribuye a la confiabilidad de la información.

La información se obtuvo de dos grupos: el grupo experimental, conformado por los estudiantes del sexto "F", y el grupo de control, perteneciente al sexto "A" de la Institución Educativa N° 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes". En primer lugar, se aplicó la encuesta del pretest a ambos grupos. Posteriormente, se implementaron los juegos tradicionales cada semana en dos sesiones: una dirigida por el docente y otra de

manera autónoma, permitiendo que los estudiantes se organicen y desarrollen el juego por cuenta propia.

Los juegos tradicionales se desarrollaron en 12 semanas donde se aplicaron los siguientes juegos: Salta soga, Matagente, Juego de canicas, Que pase el rey, Mundo, San Miguel, Trompo, Kiwi, Yaces, Los 7 pecados, Carrera de sacos y El gato y el ratón.

Después de la aplicación de los juegos tradicionales, se procedió a realizar el pos-test tanto al grupo control como al grupo experimental. Los datos obtenidos fueron transcritos de manera detallada para su posterior análisis.

Como paso siguiente, se procede a la codificación, que implica analizar exhaustivamente los datos recolectados y organizar las transcripciones en categorías conforme a temas y conceptos similares. Paralelamente, se desarrolla un manual de códigos, sustentado en los datos, que sea sencillo, claro y funcional para el análisis. (Schettini y Cortazzo, 2015)

3.3.2. Técnica:

La técnica "es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente —aunque no exclusivamente— a obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento en las disciplinas científicas". Rojas (2001, pp. 278)

La técnica empleada en esta investigación se basa fundamentalmente en:

La encuesta: Según López y Fachelli (2015), "La encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos, cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida" (p.8).

3.3.3. Instrumento de recolección de datos:

El cuestionario: Para García (2003), "El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, entre las que destacan su administración a grupos o su envío por correo" (p. 2).

En este sentido, el presente estudio consideró la técnica de la encuesta para la recolección de datos y como instrumento el cuestionario sobre la socialización,

conformado por tres dimensiones y 14 preguntas, donde se utilizó escala: Nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4) y siempre (5).

De igual manera, mediante los puntajes obtenidos, se pudo evaluar los niveles de socialización de acuerdo a los logros alcanzados por los estudiantes: Logro destacado, logrado, proceso e inicio.

Tabla 1

Baremo para medir el nivel de desarrollo de la socialización.

NIVELES DE LOGRO	RANGO
Inicio	14-28
Proceso	29-42
Logrado	43-56
Logro destacado	57-70

Nota: Escala de socialización

Dicho instrumento fue validado por tres expertos en la materia, donde evaluaron los siguientes criterios: Claridad, actualidad, objetividad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia y metodología. Donde dichos expertos declararon instrumento válido para su aplicación con un 80%.

Respecto a la confiabilidad, se realizó a través de una prueba piloto, con la participación de 10 estudiantes del sexto grado de otra sección, a quienes se les aplicó dicho instrumento. Los resultados obtenidos fueron procesados a través de la prueba de fiabilidad de alfa de Cronbach, obteniendo el valor de alfa igual a 0,780, ubicándose en un nivel aceptable.

3.4. Análisis de datos

Para evaluar el impacto de los juegos tradicionales en la socialización de los estudiantes del sexto grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari, se aplicó un diseño cuasi experimental con pre test y post test, incluyendo un grupo experimental (26 estudiantes) y un grupo control (27 estudiantes). Se utilizó una encuesta como instrumento de recolección de datos, aplicada antes y después de la intervención, la cual consistió en doce actividades de juegos tradicionales dirigidas al grupo experimental.

El análisis estadístico se desarrolló en dos niveles. En el nivel descriptivo, se empleó una hoja de cálculo de Excel para organizar y resumir los datos mediante tablas y figuras, facilitando así su interpretación. En el nivel inferencial, se utilizó el programa SPSS. A través de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk se determinó que los datos no seguían una

distribución normal, por lo que se recurrió a la prueba no paramétrica de Wilcoxon para contrastar los resultados del pretest y post test.

Los hallazgos fueron presentados gráficamente, acompañados de sus respectivas interpretaciones, evidenciando los efectos de la intervención sobre las dimensiones de la socialización: autoestima, comportamiento e identificación.

3.5. Consideraciones éticas

En la investigación se consideró el código de ética de la Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa, aprobada con Resolución Organizadora N°142-2023-CO/UNISCJSA. Se tomo en cuenta los siguientes aspectos:

De acuerdo con el **Capítulo II: Valores y principios de la investigación, Artículo N°7**, inciso **"o",** sobre **Honestidad y propiedad intelectual**, la investigación se desarrolló con total honestidad y respeto. Se reconoció la autoría y las ideas de otros al citar adecuadamente a los diversos autores y fuentes utilizadas para la elaboración de la tesis.

Del mismo modo, la investigación se adhirió a las directrices del C**apítulo VI: Políticas de resguardo de la integridad de las personas**, **animales, plantas e información involucrada en la investigación**, específicamente a los siguientes puntos del **Artículo N°18**:

Se priorizó el bienestar de los participantes (inciso **"b"**), asegurando la privacidad, confidencialidad e integridad de sus datos personales. Se les garantizó un trato igualitario y equitativo (inciso **"g"**), y se respetó su libertad de participar o retirarse de la investigación en cualquier momento (inciso **"h"**). Finalmente, se garantizó el respeto a su salud e integridad física a lo largo de todo el proceso (inciso **"f"**).

Para Orozco y Lamberto (2022), la ética cumple un rol fundamental en el ámbito científico, al orientar el desarrollo de la ciencia de forma responsable y en equilibrio con la vida humana y el entorno natural. Su función principal es asegurar que los avances científicos no vulneren la dignidad, los derechos ni el bienestar de las personas, ni generen consecuencias negativas para la sociedad o el planeta. Así, la ética no solo protege a los participantes directos de una investigación, sino también a terceros y a la colectividad en general, promoviendo una ciencia al servicio del ser humano y del bien común.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Se elaboró una hoja de datos tras aplicar las herramientas de investigación en el grupo experimental y el de control, consignando el resultado global de la variable y los resultados parciales de las dimensiones. Al realizar la tabulación (calificación), los resultados se clasificaron según los niveles establecidos en el baremo previamente definido.

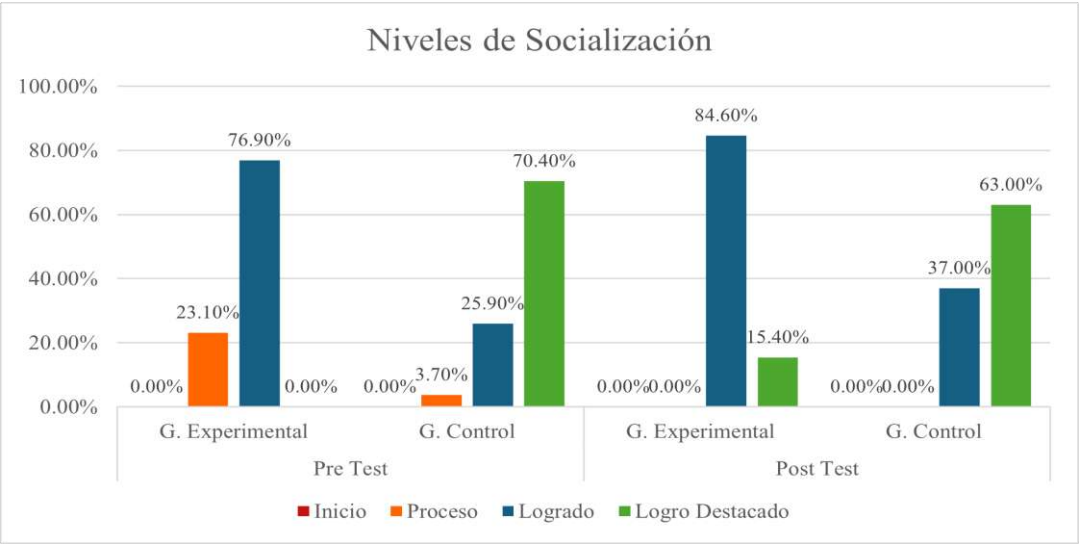
Tabla 2

Nivel de desarrollo de la socialización en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria

	G. Control				G. Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
Nivel	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Proceso	1	3.70%	0	0.00%	6	23.10%	0	0.00%
Logrado	7	25.90%	10	37.00%	20	76.90%	22	84.60%
Logro destacado	19	70.40%	17	63.00%	0	0.00%	4	15.40%
Total	27	100%	27	100%	26	100%	26	100%

Figura 1

Nivel de desarrollo de la socialización en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria



Los resultados evidencian que la aplicación de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en la socialización de los estudiantes del grupo experimental, donde se observó una mejora significativa al eliminarse el nivel "Proceso" (23.1% a 0%) y aumentar el porcentaje en el nivel "Logrado" (76.9% a 84.6%) y en "Logro destacado" (0% a 15.4%) tras la intervención. En contraste, el grupo de control, que no recibió la intervención, mostró estabilidad en sus resultados, con una ligera disminución en "Logro destacado" (70.4% a 63%) y un leve aumento en "Logrado" (25.9% a 37%), sin cambios sustanciales en los niveles más bajos. Estos resultados destacan la efectividad de los juegos tradicionales como herramienta para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes del grupo experimental.

4.2. Análisis de las dimensiones

Dimensión Autoestima

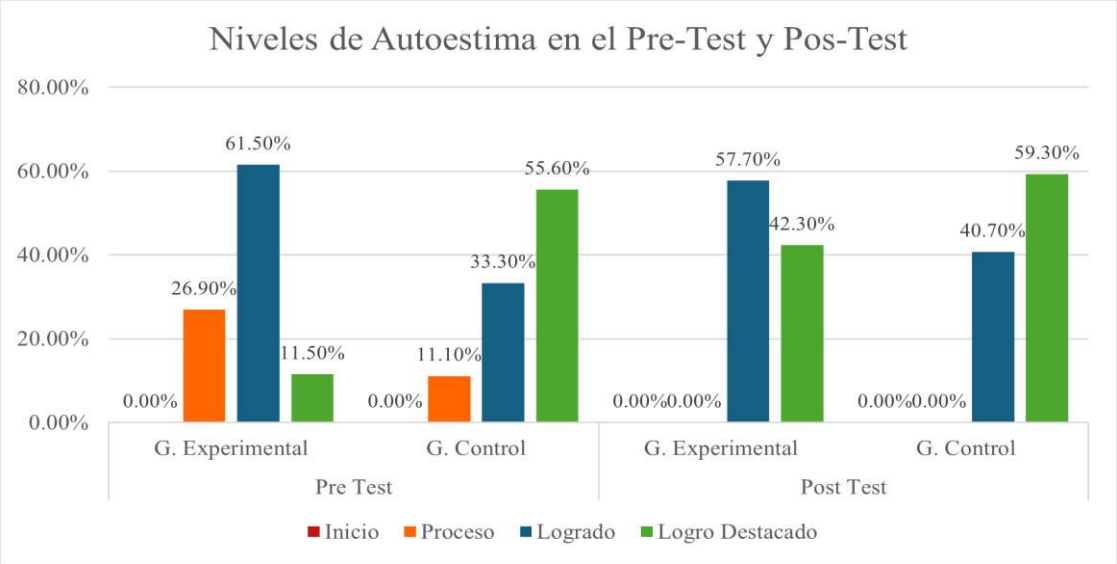
Tabla 3

Nivel de desarrollo de la dimensión autoestima en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria

	G. Control				**G. Experimental**			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
Nivel	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Proceso	3	11.10%	0	0.00%	7	26.90%	0	0.00%
Logrado	9	33.30%	11	40.70%	16	61.50%	15	57.70%
Logro destacado	15	55.60%	16	59.30%	3	11.50%	11	42.30%
Total	27	100%	27	100%	26	100%	26	100%

Figura 2

Nivel de desarrollo de la dimensión autoestima en los estudiantes del sexto grado de primaria



Los resultados sobre el nivel de socialización en su dimensión autoestima revelan que la aplicación de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en el grupo experimental. Inicialmente, en el pre-test, el 26.9% de los estudiantes se encontraba en el nivel "Proceso", el 61.5% en "Logrado" y solo el 11.5% alcanzaba "Logro Destacado"; tras la intervención, el nivel "Proceso" se redujo al 0%, mientras que "Logro destacado" aumentó al 42.3%, evidenciando una mejora significativa en la autoestima, aunque "Logrado" disminuyó ligeramente al 57.7% debido al ascenso de estudiantes al nivel superior. Por otro lado, el grupo de control, que no recibió la intervención, mostró una variación mínima, con un leve incremento en "Logro destacado" (55.6% a 59.3%) y la desaparición del nivel "Proceso", pero sin cambios tan significativos como los observados en el grupo experimental. Estos resultados reflejan un fortalecimiento en la autoestima de los estudiantes, evidenciando la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar el desarrollo social y emocional en el grupo experimental.

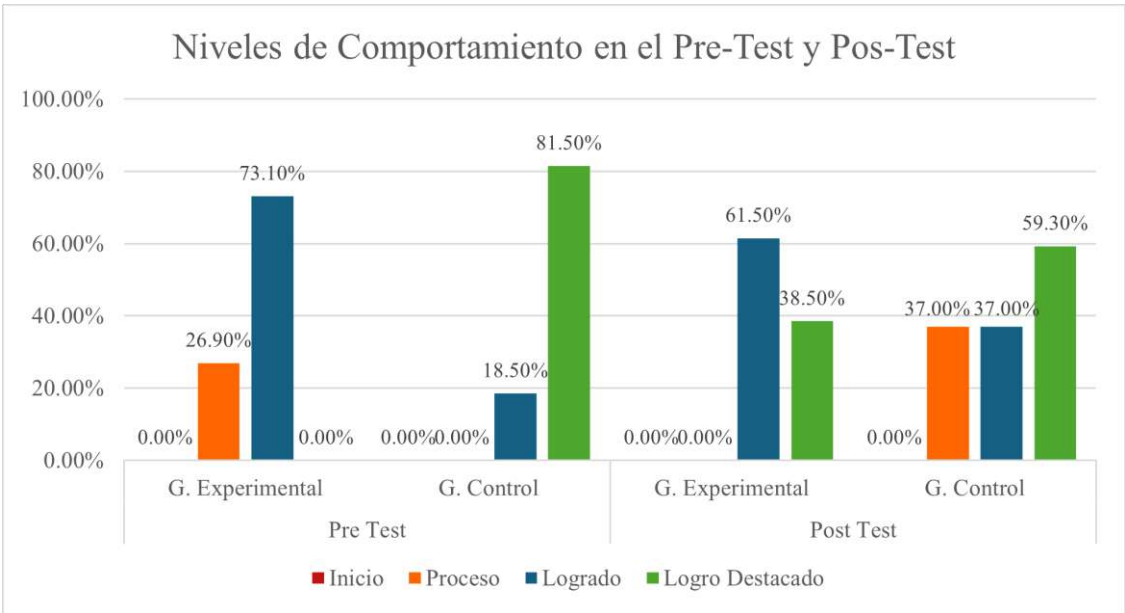
Dimensión Comportamiento

Tabla 4

Nivel de desarrollo de la dimensión comportamiento en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria

	G. Control				G. Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
Nivel	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Proceso	0	0.00%	1	37.00%	7	26.90%	0	0.00%
Logrado	5	18.50%	10	37.00%	19	73.10%	16	61.50%
Logro destacado	22	81.50%	16	59.30%	0	0.00%	10	38.50%
Total	27	100%	27	100%	26	100%	26	100%

Figura 3 *Nivel de desarrollo de la dimensión comportamiento en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria*



En la dimensión comportamiento, revelan diferencias significativas entre los grupos experimental y de control tras la aplicación de juegos tradicionales. En el grupo experimental, durante el pre-test, el 73.1% de los estudiantes se encontraba en el nivel "Logrado" y ninguno alcanzaba el nivel "Logro destacado". Sin embargo, en el post-test, se observa un avance positivo: el 61.5% se mantiene en "Logrado" y un 38.5% alcanza "Logro Destacado", evidenciando una mejora en el comportamiento. Por otro lado, el grupo de control muestra una tendencia contraria. Aunque en el pre-test el 81.5% estaba en "Logro destacado", en el post-test esta cifra disminuye al 59.3%, mientras que el nivel "Proceso" aumenta al 37%. Estos resultados evidencian que la implementación

de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento del comportamiento de los estudiantes, promoviendo un progreso hacia niveles más altos de desempeño.

Dimensión Identificación

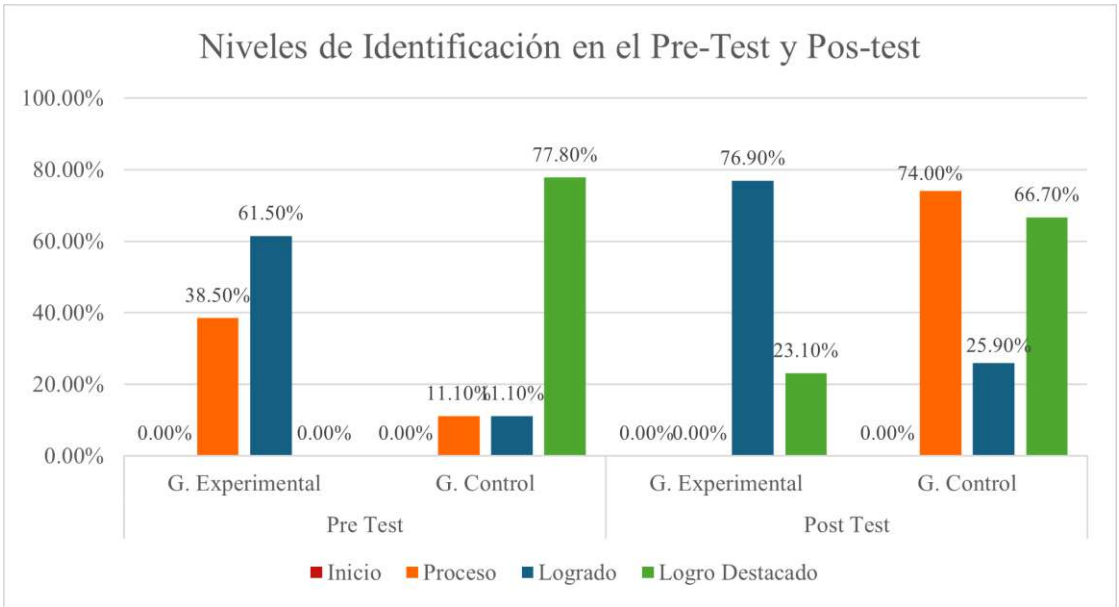
Tabla 5

Nivel de desarrollo de la dimensión identificación en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria

	G. Control				G. Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
Nivel	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Proceso	3	11.10%	2	74.00%	10	38.50%	0	0.00%
Logrado	3	11.10%	7	25.90%	16	61.50%	20	76.90%
Logro destacado	21	77.80%	18	66.70%	0	0.00%	6	23.10%
Total	27	100%	27	100%	26	100%	26	100%

Figura 4

Nivel de desarrollo de la dimensión identificación en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria



En la tabla 4 evidencian los resultados del nivel de socialización; en su dimensión identificación, muestran diferencias significativas entre los grupos experimental y de control tras la aplicación de los juegos tradicionales. En el grupo experimental, se observa un progreso notable desde el pre-test al post-test: los estudiantes que inicialmente se encontraban en el nivel "Proceso" (38.5%)

disminuyeron al 0%, mientras que aquellos en "Logrado" aumentaron del 61.5% al 76.9%, y un 23.1% alcanzó el nivel de "Logro destacado", inexistente en el pre-test. En contraste, el grupo de control mostró variaciones mínimas, con una leve disminución en "Logro destacado" (de 77.8% a 66.7%) y un incremento en "Logrado" (de 11.1% a 25.9%). Estos resultados evidencian el impacto positivo de la intervención, mejorando notablemente la capacidad de identificación social en los estudiantes.

4.3. Prueba de hipótesis

Para contrastar la hipótesis general y específica, se consideran estos aspectos generales. Nivel de significancia 0,05 (5%).

Criterio de decisión:

Si $p < 0,05$, entonces se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > 0,05$, entonces se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Tras observar los datos y dado que la muestra es menor a 50, se tuvo en consideración la prueba de Shapiro-Wilk para determinar la normalidad de los datos; las hipótesis para la toma de decisión fueron las siguientes:

4.3.1. Hipótesis General

- H1: Los juegos tradicionales mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024.
- H0: Los juegos tradicionales no mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024.

Tabla 6

Resultado de prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia entre el momento Pre y momento Post	.944	26	0.007

Los resultados obtenidos a través de la prueba de Shapiro-Wilk para la diferencia del momento pre test y post test no siguen una distribución normal debido a que el valor de significancia (0.007) es mayor a 0.05; a partir de ello se tomó la decisión de utilizar la prueba Wilcoxon para dos muestras relacionadas.

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon de la socialización del prest y post test

	Socialización Post – Pretest
Z	-4.468[c]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Grupo = Grupo Experimental
b. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
c. Se basa en rangos negativos.

Decisión estadística. Siendo p = 0,000 donde 0,000 < 0,05 por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que los juegos tradicionales mejoran la socialización de forma significativa en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

4.3.2. Prueba de hipótesis específico en la dimensión Autoestima

- H1: Los juegos tradicionales mejoran en la dimensión autoestima en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.
- H0: Los juegos tradicionales no mejoran en la dimensión autoestima en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon de la dimensión autoestima del pretest y post test

	Autoestima Post – Pretest
Z	-4.337[c]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Grupo = Grupo Experimental
b. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
c. Se basa en rangos negativos.

Decisión estadística. Siendo p = 0,000 donde 0,000 < 0,05 por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que los juegos tradicionales mejoran en la dimensión autoestima en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

4.3.3. Prueba de hipótesis específico en la dimensión Comportamiento

- H1: Los juegos tradicionales mejoran en la dimensión comportamiento en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.
- H0: Los juegos tradicionales no mejoran en la dimensión comportamiento en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

Tabla 9

Prueba de Wilcoxon de la dimensión comportamiento del pre y post test

	Dimensión comportamiento Post - Pretest
Z	-4.484[c]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Grupo = Grupo Experimental
b. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
c. Se basa en rangos negativos.

Decisión estadística. Siendo p = 0,000 donde 0,000 < 0,05 por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que los juegos tradicionales mejoran en la dimensión comportamiento en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

4.3.4. Prueba de hipótesis específico en la dimensión Identificación

- H1: Los juegos tradicionales mejoran en la dimensión identificación en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.
- H0: Los juegos tradicionales no mejoran en la dimensión identificación en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

Tabla 10

Prueba de Wilcoxon de la dimensión identificación del pre y post test

	Dimensión de identificación Post – Pretest
Z	-4.522[c]
Sig. asintótica(bilateral)	.000
a. Grupo = Grupo Experimental	
b. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
c. Se basa en rangos negativos.	

Identificación del p valor = 0,000

Decisión estadística. Siendo p = 0,000 donde 0,000 < 0,05 por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que los juegos tradicionales mejoran en la dimensión identificación en estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" - Mazamari en el 2024.

4.4. Discusión de resultados

Según el objetivo general, se determinó, a través de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, un valor de p = 0,000, el cual fue menor a 0,05; por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula. En consecuencia, se concluyó que los juegos tradicionales mejoraron significativamente la socialización en los estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes" – Mazamari, en el año 2024.

Estos resultados mantienen cierta similitud con los hallazgos encontrados en el trabajo de Ramos (2024) con su estudio realizado en una institución educativa de San Juan de Lurigancho, donde evaluó la influencia de los juegos tradicionales en la socialización de los estudiantes. Dichos resultados indicaron una mejora significativa en las interacciones sociales y en la cohesión grupal tras la implementación de actividades lúdicas tradicionales. En esta misma línea, coincide con los hallazgos del trabajo de Quispe y Núñez (2024) en su investigación titulada Juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales en niños(as) de 5 años de la IEI 285, Bagua Grande, 2023. Tras la aplicación del taller de juegos tradicionales, el 67 % alcanzó un nivel alto y el 22 % se mantuvo en un nivel regular. Finalmente, el análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon confirmó que la intervención tuvo una influencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales, evidenciado por un valor p menor a 0.05, lo que respalda la existencia de una relación causal positiva entre los juegos tradicionales y la mejora de dichas habilidades.

Estos hallazgos están respaldados teóricamente; según la teoría de Jean Piaget, concibe el juego como una forma de conducta basada en la asimilación de la realidad, la cual se impone sobre la acomodación, permitiendo que el niño transforme el entorno según sus propios esquemas mentales. A través del juego, el niño fortalece patrones psicofísicos de funcionamiento mental y neurológico. Asimismo, por la teoría del aprendizaje social de Bandura, para Núñez (2022), la teoría del aprendizaje social enfatiza que una parte significativa del aprendizaje humano se desarrolla en contextos sociales, donde la observación del comportamiento de otras personas permite adquirir no solo conocimientos, sino también normas, destrezas, estrategias, creencias y actitudes. Además, Herrador (2013) considera que los juegos tradicionales poseen un profundo valor cultural, al representar simbólicamente la lucha por la supervivencia. Por su parte, Musitu y García (2016) consideran a la socialización como un proceso mediante el cual los individuos asimilan los valores, creencias, normas y pautas de comportamiento que rigen en la sociedad a la que pertenecen. A través de esta experiencia formativa, las personas aprenden los códigos sociales que les permiten integrarse, adaptarse y actuar conforme a lo esperado, contribuyendo así al orden y cohesión del entorno social.

Este análisis proporciona pruebas empíricas acerca de la efectividad de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para fomentar la socialización en el nivel primario, validando su uso dentro del contexto educativo formal. Además, fortalece el enfoque socio-constructivista al demostrar cómo las dinámicas lúdicas favorecen el aprendizaje social y emocional, resaltando el valor cultural y formativo del juego en la escuela.

Con relación al primer objetivo específico, se determinó mediante la prueba de Wilcoxon un valor de $p = 0,000$, lo que indicó que $p < 0,05$; por consiguiente, se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula. Se afirmó que los juegos tradicionales mejoraron de forma significativa la dimensión autoestima en los estudiantes del sexto grado “F” de dicha institución.

Estos resultados mantienen cierta semejanza con los hallazgos encontrados en el estudio de Jara y Luque (2023), estudio sobre la aplicación de juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la autoestima en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucará. Luego de la intervención, se registró un incremento significativo en los niveles de autoestima de los participantes, evidenciando la eficacia de estas actividades lúdicas en el ámbito educativo. Asimismo, guarda cierta

coincidencia con los hallazgos de Jiménez (2024), en su tesis titulada "Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624 de Ayabaca, Piura". Tras la implementación de la estrategia basada en juegos tradicionales, los resultados del post test reflejaron una mejora, alcanzando un 56% en el nivel de logro esperado. Llegando a la determinación de que el uso de juegos tradicionales contribuyó significativamente a mejorar las habilidades de socialización en los niños de cinco años.

Dichos hallazgos tienen el respaldo teórico de Sailema et al., (2017), quienes consideran que los juegos tradicionales constituyen un elemento fundamental en la vida social del individuo, al punto de que resulta imposible comprender la condición humana sin ellos, ya que reflejan la adaptación cultural que ha caracterizado la interacción del ser humano con su entorno. Asimismo, Estrada et al. (2021) señala que la autoestima es la valoración que la persona hace sobre sí misma, expresando una actitud aprobatoria que indica la medida en que se sienten importantes, exitosas, dignas y capaces, es decir, un juicio de mérito.

El presente estudio aporta evidencia empírica sobre el valor pedagógico de los juegos tradicionales como herramienta eficaz para fortalecer la autoestima en estudiantes de primaria. Se demuestra que su inclusión en las estrategias didácticas no solo mejora aspectos cognitivos y sociales, sino también emocionales, como la autoconfianza y el sentido de pertenencia. Este enfoque puede ser replicado en otros niveles educativos como parte de una pedagogía integradora, que promueva el desarrollo integral del niño mediante prácticas culturales significativas y accesibles.

Respecto al segundo objetivo específico, se demostró, a través de la prueba de rangos de Wilcoxon, un valor de $p = 0{,}000$, evidenciando que $p < 0{,}05$. En consecuencia, se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula. Se concluyó que los juegos tradicionales mejoraron significativamente la dimensión comportamiento en los estudiantes del sexto grado "F" del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes".

Los resultados obtenidos guardan relación con los hallazgos encontrados en el trabajo de Cayambe y Marquinez (2024), en su estudio titulado "Juegos tradicionales en la integración social de niños de 7 a 8 años". Los resultados, obtenidos arrojaron un valor de significancia bilateral de 0,00 ($p < 0{,}01$), lo que evidenció una mejora significativa en la interacción social tras la aplicación del programa de juegos tradicionales. Donde llegó a la conclusión de que la implementación de estos juegos

tradicionales fortaleció la integración social de los niños, promoviendo tanto la cooperación como el trabajo individual, y generando un impacto positivo en su desarrollo emocional, social y académico.

Asimismo, dichos hallazgos teóricamente están respaldados por Calderón et al., (2023), quienes resaltan que el juego representa para el niño un espacio de expresión auténtica, donde canaliza emociones, enfrenta conflictos, pone en práctica estrategias y asume diversos roles, tanto propios como de otros. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta fundamental para la adaptación al entorno, así como en un medio clave de aprendizaje durante la primera infancia, siendo decisivo en la construcción de la personalidad. Por su parte, Ballesteros (2005) manifestó que el comportamiento se entiende en el sentido más amplio como unidad funcional, es decir, como relación de interdependencia entre un organismo y su ambiente.

El presente estudio evidenció que los juegos tradicionales constituyen una estrategia efectiva para mejorar el comportamiento infantil, ya que a través de la práctica lúdica los estudiantes lograron canalizar sus emociones, fortalecer la cooperación y adaptarse mejor a su entorno escolar. Este hallazgo reafirma el valor del juego como una herramienta formativa clave en el desarrollo conductual y social de los niños.

En cuanto al tercer objetivo específico, se determinó mediante la prueba de Wilcoxon un valor de $p = 0,000$, lo cual indicó que $p < 0,05$; por ende, se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula. Se concluyó que los juegos tradicionales mejoraron significativamente la dimensión identificación en los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”.

Estos hallazgos concuerdan con los resultados encontrados por Begazo y Gallardo (2024), que analizaron el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de nivel primario, los hallazgos revelaron que la participación en estos juegos fomentó el desarrollo de competencias emocionales y sociales, mejorando la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos entre los estudiantes. En esta misma línea, corroboran con los hallazgos de la tesis Yaranga y García (2024), con su trabajo titulado “Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Callao Nº392. Donde llegó la determinación de que la implementación de los juegos tradicionales contribuyó positivamente al fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños participantes.

Dichos hallazgos tienen el respaldo teórico de Acosta et al. (2023), quienes destacan que el juego es considerado como un recurso educativo fundamental que favorece el bienestar académico, emocional y físico del niño. A través de su implementación, y con la participación activa del docente, es posible orientar y potenciar el desarrollo de competencias cognitivas, motoras, comunicativas y socioafectivas en los estudiantes. Asimismo, Laplanche y Pontalis (1971) explican la identificación como un proceso psicológico mediante el cual un sujeto asimila un atributo, rasgo o cualidad de otro, lo cual influye en su transformación parcial o total, tomando al otro como modelo.

El presente estudio aportó evidencia empírica sobre el valor de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para fortalecer la dimensión de identificación dentro del proceso de socialización infantil. Al validar estadísticamente la mejora significativa en esta dimensión, se reafirmó la importancia del juego como medio eficaz para fomentar la construcción de la identidad, el sentido de pertenencia y la formación del yo en estudiantes de primaria, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió concluir que los juegos tradicionales ejercieron un impacto significativo en la mejora de la socialización de los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes”. A partir del análisis estadístico realizado con la prueba de Wilcoxon, se evidenció que esta estrategia lúdica no solo fortaleció la socialización en general, sino que también influyó positivamente en dimensiones esenciales como la autoestima, el comportamiento y la identificación.

Respecto al primer objetivo específico, el grupo experimental del sexto grado “F” evidenció una mejora significativa, pues de los 26 estudiantes; el 57.7% alcanzo el nivel de “logrado” y el 42.3% el nivel “logro destacado”. Con esto se determinó que la implementación de juegos tradicionales contribuyó al fortalecimiento de la autoestima de los estudiantes, fomentando una mayor confianza en sí mismos, seguridad personal y valoración positiva de sus capacidades.

En referencia al segundo objetivo específico, el grupo experimental del sexto grado “F” evidenció una mejora significativa, pues de los 26 estudiantes; el 61.5% alcanzo el nivel de “logrado” y el 38.5% el nivel “logro destacado”. Con esto se demostró que los juegos tradicionales favorecieron de forma significativa el comportamiento de los estudiantes. Ya que se observaron avances en la autorregulación, el respeto por las normas y la convivencia armónica, aspectos fundamentales para el desarrollo socioemocional en el contexto escolar.

Finalmente, en relación con el tercer objetivo específico, el grupo experimental del sexto grado “F” evidenció una mejora significativa, pues de los 26 estudiantes; el 76.9% alcanzo el nivel de “logrado” y el 23.1% el nivel “logro destacado”. Con esto se determinó que los juegos tradicionales influyeron de manera positiva en la dimensión identificación, al facilitar el reconocimiento del estudiante como parte activa del grupo, reforzar su sentido de pertenencia y fortalecer la cohesión entre compañeros. Esta dimensión resultó clave para el desarrollo de vínculos sociales saludables dentro del aula.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los docentes diseñar sesiones pedagógicas que incluyan actividades lúdicas alineadas con los objetivos de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes desarrollen competencias sociales, cognitivas y emocionales.
- Se sugiere que en las Instituciones Educativas deben habilitar áreas recreativas seguras y bien equipadas, donde los estudiantes puedan participar activamente en dinámicas grupales que promuevan la cooperación y el respeto mutuo; además, se recomienda establecer horarios específicos dentro de la jornada escolar para realizar estas actividades, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar.
- Se recomienda al Municipalidad de Mazamari organizar eventos como ferias lúdicas, talleres intergeneracionales y jornadas deportivas que reúnan a los diferentes actores educativos en torno a los juegos tradicionales. Además, se podría invitar a adultos mayores o miembros de la comunidad que dominen estos juegos para que transmitan su conocimiento y experiencias a las nuevas generaciones, reforzando así el patrimonio cultural local.
- Se sugiere a los especialistas de la UGEL O DREJ capacitar a los docentes en el uso de estrategias lúdicas aplicadas al contexto educativo. La formación docente debe abordar temáticas como la selección adecuada de juegos según las edades y necesidades de los estudiantes, la adaptación de las dinámicas a los objetivos pedagógicos y la gestión de grupos durante las actividades lúdicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta, S., Acosta, M., & Morales, E. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista multidisciplinaria de desarrollo agropecuario, tecnológico, empresarial y humanista.*, *5*(3), Article 3. https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/690

Ardila-Barragán, J. (2022). Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, *Vol. 8*(Num. 1), 10. https://orcid.org/0000-0003-4258-1766

Amarilis Guianitsa, V. R. (2018). *Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las Instituciones de Educación Inicial del distrito de Calamarca.* Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Julcán. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3540/BC-TES-TMP-2343.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ambuludi, V., & Galán, B. (2023). *Manual docente de juegos tradicionales para el desarrollo motriz grueso en escolares desde un estudio biomecánico.* Universidad de Cuenca, Cuenca. https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/42667/4/Trabajo-de-Titulaci%c3%b3n.pdf

Ángulo, B. (2021). *Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una Institución Educativa Particular de Trujillo – 2019.* Universidad Privada Antenor Orrego. https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/8173/REP_BRENDA.ANGULO_ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.LUDICAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arzola, C. (2020). *UNESCO alerta por falta de socialización de escolares: "Tendrá un efecto por años".* El Pensador. https://elpensador.io/unesco-alerta-por-falta-de-socializacion-de-escolares-tendra-un-efecto-por-anos/

Ballesteros de Valderrama, B. (2005). El concepto de significado desde el análisis del comportamiento y otras perspectivas. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672005000200010

Begazo, D., & Gallardo, S. (2024). *Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica En El Desarrollo De Habilidades Socioemocionales De Los Y Las Estudiantes Del Nivel Primario.*

https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/144/Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n_Begazo_Gallardo.pdf?sequence=1&utm_source=chatgpt.com

Begazo, D., & Gallardo, G. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los y las estudiantes del nivel primario* [Tesis de bachiller, Innova Teaching Shcool]. https://hdl.handle.net/20.500.14360/144

Bermejo, R. T. (2016). *El juego infantil y su metodología.* Síntesis S.A. https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf

Bustamante, A., & Hernandez, L. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la Institución Educativa "Marceliano Polo" en tiempos de Covid-19.* Universidad Santo Tomás. https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38355/2021ArnidisBustamante.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Cabay, J. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años en el Centro Infantil Dolores Veintimilla de Galindo, ciudad de Riobamba.* [Tesis de bachiller, Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo]. http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13364

Calderón, Y., Valdés, Y., & Paredes Jiménez, E. (2023). Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física. *Revista Ciencia y Deporte*, *8*(2), 224-239. https://doi.org/10.34982/2223.1773.2023.v8.no2.006

Campos Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). La observación un método para el estudio de la realidad. *7*(13), 45-60. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf

Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. una revisión a través de la pintura. 7-20. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3891729.pdf

Carrera, C. (2019). *Juego como estrategia en la socialización de niños de la Institución Educativa N° 80761- Cajaspampa; 2019.* Universidad San Pedro. https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/154f3aae-7675-4cf9-b813-f6db45b66a76/content

Castellaro, M., Peralta, N., & Castellaro, M. (2020). Pensar el conocimiento escolar desde el socio constructivismo: Interacción, construcción y contexto. *Revista Perfiles educativos*, *Vol. 42*(Num. 168), 140-156. https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59439

Cayambe, J., & Marquinez, W. (2024). *Juegos tradicionales en la integración social de niños de 7 a 8 años.* [Tesis de licenciatura, Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo]. http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13625

Cruz, E. (2022, agosto 22). *¿Te acuerdas de yaces, mundo, kiwi, matagente y otros juegos que practicabas cuando eras niño?* La República. https://larepublica.pe/tendencias/historias/2022/08/19/te-acuerdas-de-yaces-mundo-kiwi-matagente-y-otros-juegos-que-practicabas-cuando-eras-nino-redes-sociales-viral-ntlr

Cinca, A. (2009). *Zorros, gallinas y serpientes. Albalate de Cinca: Albalate de Cinca.* https://elblogdehiara.files.wordpress.com/2012/04/cuaderno_juegos_tradicionales4.pdf

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología.* Madrid: Ediciones Paraninfo, S.A. https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=copyright&hl=es&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false

Diaz Guzmán, M., & Diaz Guzmán, M. (2010). Obesidad y autoestima. *VII*(2), 1-10. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=365834749021

Espinoza, P., & Tenesaca, C. (2022). *Efecto de la lateralidad mediante un programa de juegos tradicionales para mejorar el rendimiento matemático en estudiantes de 3ro de EGB Elemental.* Universidad de Cuenca. https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/40347/1/Trabajo-de-Titulaci%c3%b3n.pdf

Espíritu, Y. (2022). *Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, distrito de Pichanaki-provincia de Chanchamayo, Junin* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28856

Estrada Araoz, E. G., Gallegos Ramos, N. A., Mamani Uchasara, H. J., & Zuloaga Araoz, M. C. (2021). *Autoestima y agresividad en estudiantes peruanos de la educación secundaria. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica.* https://doi.org/http://doi.org/10.5281/zenodo.4675747

Fernández, P., Vallejo, G., Livacic-Rojas, P. L., & Tuero, E. (04 de 08 de 2014). cuasi-experimentales, Validez Estructurada para una investigación cuasi-experimental de calidad: se cumplen 50 años de la presentación en sociedad de los diseños. *XXX*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.6018/analesps.30.2.166911

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Archivo digital. https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Fuentes, A. (2015). Manual de trabajo: cuaderno de campo. https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Fuentes-4/publication/278678399_Cuaderno_de_campo/links/5583220e08ae89172b85d683/Cuaderno-de-campo.pdf

Gallardo, P. J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. https://tachh1.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/el-juego-en-e-f.pdf

García Muñoz, T. (2003). El cuestionario como instrumento de evaluación e investigación. https://lumen.uv.mx/resources/files/documents/2024/2/1/9868/4c5004ac-944c-4e29-a170-b6d4b10907cd.pdf

Guizado, N., & León, D. (2021). *Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Nº 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.* Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Repositorio institucional de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/1269/T_071.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6.ª ed.). México: McGraw Hill / Interamericana Editores. Recuperado de https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez%2C%20Fernandez%20y%20Baptistametodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

Herrador, J. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia* (1a edición). Wanceulen Editorial. https://elibro.net/es/ereader/uladech/63327?page=26

Inca, W. (2019). *Aplicación de juegos didácticos en las actividades pedagógicas, para optimizar la socialización y mejorar el rendimiento académico.* Universidad Nacional de Huancavelica , Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Huancavelica , Huancavelica . https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1f8c27cc-e99b-4a0e-99d8-e5b1fd9999c8/content

Jerome S, B. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas: revista trimestral de educación. *XVI*(1), 77-83. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210_spa.locale=es

Jiménez, L. (2024). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. De Ayabaca, Piura, 2023.* [Tesis licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35896

Laplanche, J., & Pontalis, J. (1971). *Diccionario de psicoanálisis.* Paldos. https://catedraedipica.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/diccionario-de-psicoanalisis-laplanche-pontalis.pdf

Lenoir, Y. (2014). La tensión entre instrucción y socialización en las prácticas de enseñanza de primaria de Quebec: ¿hacia una deriva terapéutica? 81-97. https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=423839523007

León, I. (2019). *Análisis de la pérdida de juegos infantiles como tradiciones culturales que generan un sedentarismo tecnológico en niños de 10 a 12 años pertenecientes a los sectores socioeconómicos C y D de Lima Metropolitana.* Universidad San Ignacio de Loyola. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a7e78b71-3d5a-41cc-95ea-f410e384269e/content

Lopéz, P., & Facheli, S. (2015). *Metodología de la investigación cuantitativa.* https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua_a2016_cap2-3.pdf

Mamani-Jilaja, D., & Huayanca, P. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, *Vol. 23*(Num.3), 67-84. https://revistas.um.es/reifop/article/view/573731/346811

Mendoza Zevallos, R., & Zaa Salgueron, G. (2023). *Estrategia basada en juegos tradicionales para fortalecer la interacción social de estudiantes del quinto grado de la institución educativa 40207 Mariano Melgar Arequipa 2022.* Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Repositorio Institucional de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa . https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d3817b43-f4e5-4465-b2f5-f03280d94040/content

Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *VI*(19), 289-296. https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf

Monjas Casares, M. I. (1993). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social CPEHIS) para niños y niñas en edad escolar* (Quinta ed., Vol. V). Sello editorial cepe.

Montañés Rodríguez, J., Parra Delgado, M., Sánchez-Núñez, M. T., & López Honrubia, R. (2000). *El juego en el medio escolar.* https://www.researchgate.net/profile/Jose-Latorre-2/publication/341540867

Morales, F., Alquinga, N., & Abata, G. (2023). Vista de Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de segundo de bachillerato en una institución educativa de Quito—Ecuador. *Revista Científica Multidisciplinar*, *Vol.7*(Num.1), 12. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5270/7979

Mozos Pernias, A., López García, M., Cruz Pecci Garrido, M., & Herrero Olaizola, T. (2010). *El juego infantil y su metodología.* https://www.ingebook.com/ib/NPcd/IB_BooksVis?cod_primaria=1000187&codigo_libro=8934

Musitu, G., & García, F. (2016). La evaluación de la socialización familiar: ESPA29. *Revistas P & M Padres y Maestros*, *1*(367), 60-66. https://doi.org/10.14422/pym.i367.y2016.011

Naranjo, M. (2007). Autoestima: un factor relevante en la vida de la persona y tema esencial del proceso educativo. *VII*(3). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44770311

Nasio, J. (1998). Enseñanza de 7 conceptos cruciales del psicoanálisis. Gedisa. https://www.academia.edu/34686927/Ense%C3%B1anza_de_7_conceptos_cruciales_del_psicoan%C3%A1lisis_Juan_David_Nasio_

Navarro, V. (2016). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores* (1a edición). Editorial INDE. https://elibro.net/es/ereader/uladech/174974?page=40

November, J. (1997). *Experiencias de juego con preescolares* (Segunda ed.). Morata. https://www.casadellibro.com/libro-experiencias-de-juego-con-preescolares-2-ed/9788471122117/458691?srsltid=AfmBOopjvSvi__Eid8go2-_kz8yZsZQKAHA19WElcO1gy5yjQrIvhvHQ

Núñez, A. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: Vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *Revista de postgrado UCE*, *10*(3), Article 3. https://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295

Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas.

Orozco, H., & Lamberto, J. (2022). La ética en la investigación científica: Consideraciones desde el área educativa. *Revista Perspectivas*, *10*(19), Article 19. https://perspectivas.unermb.web.ve/index.php/Perspectivas/article/view/355

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la actividad lúdica* (1a edición). Editorial Wanceulen. https://elibro.net/es/ereader/uladech/60173?page=18

Peñalver, E. (2024). *El juego infantil y su metodología* (1a Edición). Macmillan Iberia, S.A. https://elibro.net/es/ereader/uladech/267595?page=13

Pérez, J., & Merino, M. (17 de 08 de 2010). Comportamiento - Qué es, definición, influencia y clasificación. https://definicion.de/comportamiento/

Quispe, M., & Nuñez, N. (2024). *Juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales en niños(as) de 5 años de la IEI 285, Bagua Grande, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/14127

Ramos, N. (2024). *Juegos tradicionales influyen en la socialización en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2024.* https://hdl.handle.net/20.500.12692/159742

Ramos, K. (2024). *Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. "Garabatos", Chimbote, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/36276

Real Academia Española. (2014). Vicisitud. En Diccionario de la lengua española. (23).

Real Academia Española. (2022). Tradición. En Diccionario de la lengua española. https://dle.rae.es/tradici%C3%B3n

Rengifo, P. (2019). *Socialización A Través Del Juego En Niñas Y Niños Shipibos En Una Escuela Primaria Del Distrito De Iparía.* Universidad Peruana Cayetano Heredia, Ucayali. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8543/Socializacion_RengifoVasquez_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rios, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil.* Tesis de Grado, Universidad Internacional de la Rioja de Facultad de Educación. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, A. (2007). Principales modelos de socialización familiar. Principales modelos de socialización familiar.: https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=447544584007

Rodríguez, L. (2023). *Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/9214

Rodríguez, S. (2023). Desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de la comunidad Pampa Blanca, Pampas -Tayacaja—Huancavelica. *Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, *5*(4), 95-110. https://doi.org/10.47606/acven/ph0210

Rojas, R. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. Tiempo de Educar, 12(24), 277–297. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31121089006

Royo, R., Jachevasky, L., & Pont, T. (2022). *En juego: Teoría y técnica del juego en la práctica clínica actual* (1a edición). Herder Editorial. https://elibro.net/es/ereader/uladech/210929?page=38

Sailema, Á., Torres, M., & Guevara, P. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, *36*(2), 1-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0864-03002017000200001&lng=es&nrm=iso&tlng=pt

Sánchez, S., & Bárbara, E. (1999). Relación entre la autoestima personal, la autoestima colectiva y la participación en la comunidad. *ii*(15), 251-260. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16715209

Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (7.ª ed.). McGraw-Hill.

Scimago Institutions Rankings. (s.f.). Socialização e cultura escolar no Brasil. Revista Brasileira de Educação. *23*, 1-21. https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1413-24782018230006

Schettini, P. y Cortazzo, I. (2015). Análisis de datos cualitativos en la investigación social procedimientos y herramientas para la interpretación de información cualitativa. (Tesis de pregrado). http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/49017/Documento_completo.pdf?sequence=1yisAllowed=y

Simkin, H., & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. Ciencia. *XXIV*(47). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005

Sucuzhañay, D., & Sucuzhañay, J. (2022). *Incidencia de los juegos tradicionales en las capacidades coordinativas especiales en estudiantes de 8 a 10 años.* Universidad de Cuenca. https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/40538/1/TrabajoTitulaci%c3%b3n.pdf

Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar proyecto deinvestigación científica: Cuantitativa, cualitativa y mixta.*

Vasta, R., Haith, M., & Miller, S. (2001). *Psicología infantil* (1a edición). Editorial Grupo Planeta (GBS). https://www.google.com.pe/books/edition/Psicolog%C3%ADa_infantil/q4vdL2PMHScC?hl=es-419&gbpv=0

Yagosesky, R. (1999). *Reflexiones de autoayuda.* https://docplayer.es/51821842-Autoestima-por-renny-yagosesky.html

Yaranga, J., & Garcia, C. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa "Callao Nº 392", Ayacucho, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/20.500.14612/7514

ANEXOS

Matriz de consistencia

“Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari – 2024”				
Problema	**Objetivos**	**Hipótesis**	**Variables**	**Metodología**
PROBLEMA GENERAL ¿Los juegos tradicionales mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024? **PROBLEMAS ESPECÍFICOS** ¿Los juegos tradicionales mejoran la autoestima de los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la	**OBJETIVO GENERAL** Establecer si los juegos tradicionales mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS** Determinar si los juegos tradicionales mejoran la autoestima de los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024.	**HIPÓTESIS GENERAL** Los juegos tradicionales mejoran la socialización en estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024. **HIPÓTESIS ESPECÍFICOS** Los juegos tradicionales mejoran la dimensión autoestima de la variable socialización en los estudiantes del sexto grado “F” del nivel	**Variable independiente:** Juegos tradicionales **Variable dependiente:** Socialización	**Tipo de investigación**: Aplicada **Nivel:** Explicativo **Método:** Experimental **Diseño:** Cuasi experimental **GE: O1 X O2** **----------** **GC: O3 X O4** GE: Grupo experimental. GC: Grupo control. O1 Y O3: Medición de la variable dependiente en pre test de los grupos experimental y control.

Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024? ¿Los juegos tradicionales mejoran el comportamiento de los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024? ¿Los juegos tradicionales mejoran la dimensión identificación de los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024?	Demostrar si los juegos tradicionales mejoran el comportamiento de los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024. Determinar si los juegos tradicionales mejoran la dimensión identificación de los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024.	primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024. Los juegos tradicionales mejoran la dimensión comportamiento de la variable socialización en los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024. Los juegos tradicionales mejoran la dimensión identificación de la variable socialización en los estudiantes del sexto grado “F” del nivel primaria de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” - Mazamari en el 2024.		**O2 Y O4:** Medición de la variable dependiente en post test en los grupos experimental y control. **X:** Aplicación de los juegos tradicionales solo en el grupo experimental. Población y muestra **Población:**180 estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N°30635 “Nuestra Señora de las Mercedes” del distrito de Mazamari, Provincia de Satipo en el año 2024. **Muestra:** El tipo de muestreo es por conveniencia, conformado por 53 estudiantes. El grupo control está conformado por 27 estudiantes del sexto grado “A” y el grupo experimental conformado por 26 estudiantes del sexto grado “F”. **Técnicas e instrumento:** **Técnica:** La encuesta **Instrumento:** Cuestionario

Anexo 02

Baremación de pre test del grupo control

PRE TEST

"Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes - Mazamari – 2024"

GRUPO CONTROL 6 "F"

	SOCIALIZACIÓN																					
	AUTOESTIMA				COMPORTAMIENTO						IDENTIFICACIÓN											
INDIVIDUOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	AUTOESTIMA		COMPORTAMIENTO		IDENTIFICACIÓN		SOCIALIZACIÓN	
INDIVIDUO 01	4	5	4	3	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	16	Logrado	27	Logro Destacado	18	Logro Destacado	61	Logro Destacado
INDIVIDUO 02	4	3	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	14	Logrado	28	Logro Destacado	19	Logro Destacado	61	Logro Destacado
INDIVIDUO 03	5	5	4	5	3	4	5	5	5	2	5	5	5	5	19	Logro Destacado	24	Logrado	20	Logro Destacado	63	Logro Destacado
INDIVIDUO 04	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	2	5	5	5	18	Logro Destacado	28	Logro Destacado	17	Logro Destacado	63	Logro Destacado
INDIVIDUO 05	4	3	5	4	4	5	3	5	4	3	3	5	4	5	16	Logrado	24	Logrado	17	Logro Destacado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO 06	3	3	3	5	3	5	3	4	5	4	4	5	4	4	14	Logrado	24	Logrado	17	Logro Destacado	55	Logrado
INDIVIDUO 07	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	10	Proceso	21	Logrado	13	Logrado	44	Logrado
INDIVIDUO 08	2	3	1	4	5	5	3	2	5	5	4	5	3	5	10	Proceso	25	Logro Destacado	17	Logro Destacado	52	Logrado
INDIVIDUO 09	5	3	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	16	Logrado	29	Logro Destacado	18	Logro Destacado	63	Logro Destacado
INDIVIDUO 10	5	5	3	3	4	5	4	4	5	4	3	5	5	4	16	Logrado	26	Logro Destacado	17	Logro Destacado	59	Logro Destacado
INDIVIDUO 11	2	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	15	Logrado	28	Logro Destacado	19	Logro Destacado	62	Logro Destacado
INDIVIDUO 12	3	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	16	Logrado	27	Logro Destacado	19	Logro Destacado	62	Logro Destacado
INDIVIDUO 13	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	18	Logro Destacado	29	Logro Destacado	19	Logro Destacado	66	Logro Destacado
INDIVIDUO 14	4	4	3	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	14	Logrado	28	Logro Destacado	19	Logro Destacado	61	Logro Destacado
INDIVIDUO 15	5	4	4	3	4	5	4	3	5	4	5	4	4	5	16	Logrado	25	Logro Destacado	18	Logro Destacado	59	Logro Destacado
INDIVIDUO 16	3	4	5	5	5	3	5	5	3	5	4	2	5	4	17	Logro Destacado	26	Logro Destacado	15	Logrado	58	Logro Destacado
INDIVIDUO 17	4	5	2	3	5	5	4	5	5	3	4	5	4	3	14	Logrado	27	Logro Destacado	16	Logrado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO 18	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	17	Logro Destacado	28	Logro Destacado	18	Logro Destacado	63	Logro Destacado
INDIVIDUO 19	4	5	3	4	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	16	Logrado	26	Logro Destacado	20	Logro Destacado	62	Logro Destacado
INDIVIDUO 20	4	3	2	2	5	2	2	4	5	3	2	1	2	4	11	Proceso	21	Logrado	9	Proceso	41	Proceso
INDIVIDUO 21	5	3	4	4	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5	16	Logrado	27	Logro Destacado	19	Logro Destacado	62	Logro Destacado
INDIVIDUO 22	4	3	3	4	5	4	3	5	4	3	3	2	4	2	14	Logrado	24	Logrado	11	Proceso	49	Logrado
INDIVIDUO 23	4	4	5	5	3	4	4	3	3	4	2	5	5	5	18	Logro Destacado	21	Logrado	17	Logro Destacado	56	Logrado
INDIVIDUO 24	3	4	4	2	5	3	4	3	4	5	1	3	2	4	13	Logrado	24	Logrado	10	Proceso	47	Logrado
INDIVIDUO 25	4	3	4	3	4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	14	Logrado	23	Logrado	13	Logrado	50	Logrado
INDIVIDUO 26	3	3	3	3	5	4	3	4	4	5	4	4	4	5	12	Proceso	25	Logro Destacado	17	Logro Destacado	54	Logrado
INDIVIDUO 27	5	4	5	4	1	2	5	4	5	5	5	5	5	5	18	Logro Destacado	22	Logrado	20	Logro Destacado	60	Logro Destacado

ESCALA DE LIKE	VALOR
Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

VALOR MÁXIMO	70
VALOR MÍNIMO	14
RANGO	56
AMPLITUD	14

NIVELES	Inicio		Proceso		Logrado		gro Destaca	
SOCIALIZACIÓN	14	28	29	42	43	56	57	70
Autoestima	4	8	9	12	13	16	17	20
Comportamiento	6	12	13	18	19	24	25	30
Identificación	4	8	9	12	13	16	17	20

Baremación del post test del grupo control

POST TEST

"Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes - Mazamari – 2024"

GRUPO CONTROL	6 "A"	FECHA	18/12/2024

	SOCIALIZACIÓN																					
	AUTOESTIMA				COMPORTAMIENTO						IDENTIFICACIÓN											
INDIVIDUOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	AUTOESTIMA		COMPORTAMIENTO		IDENTIFICACIÓN		SOCIALIZACIÓN	
INDIVIDUO 01	3	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	15	Logrado	27	Logro Destacado	20	Logro Destacado	62	Logro Destacado
INDIVIDUO 02	4	5	3	4	3	4	2	4	5	3	2	5	5	5	16	Logrado	21	Logrado	17	Logro Destacado	54	Logrado
INDIVIDUO 03	5	4	3	4	5	5	5	4	5	3	4	5	5	2	16	Logrado	27	Logro Destacado	16	Logrado	59	Logro Destacado
INDIVIDUO 04	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	2	5	5	5	18	Logro Destacado	28	Logro Destacado	17	Logro Destacado	63	Logro Destacado
INDIVIDUO 05	3	4	5	4	5	3	4	2	5	3	5	4	5	5	16	Logrado	22	Logrado	19	Logro Destacado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO 06	4	3	3	4	5	4	4	5	3	2	3	4	5	3	14	Logrado	23	Logrado	15	Logrado	52	Logrado
INDIVIDUO 07	3	3	5	3	4	4	5	4	5	4	5	3	2	4	14	Logrado	26	Logro Destacado	14	Logrado	54	Logrado
INDIVIDUO 08	3	4	2	4	3	4	3	4	4	5	1	2	4	3	13	Logrado	23	Logrado	10	Proceso	46	Logrado
INDIVIDUO 09	5	4	5	3	4	5	2	5	5	4	1	5	5	5	17	Logro Destacado	25	Logro Destacado	16	Logrado	58	Logro Destacado
INDIVIDUO 10	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	1	4	5	4	15	Logrado	21	Logrado	14	Logrado	50	Logrado
INDIVIDUO 11	5	5	5	4	5	4	5	5	4	3	3	4	5	4	19	Logro Destacado	26	Logro Destacado	16	Logrado	61	Logro Destacado
INDIVIDUO 12	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	5	16	Logrado	26	Logro Destacado	15	Logrado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO 13	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	19	Logro Destacado	25	Logro Destacado	19	Logro Destacado	63	Logro Destacado
INDIVIDUO 14	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	19	Logro Destacado	28	Logro Destacado	19	Logro Destacado	66	Logro Destacado
INDIVIDUO 15	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	5	4	5	18	Logro Destacado	26	Logro Destacado	17	Logro Destacado	61	Logro Destacado
INDIVIDUO 16	4	3	5	3	3	3	2	4	3	2	3	4	5	4	15	Logrado	17	Proceso	16	Logrado	48	Logrado
INDIVIDUO 17	3	4	3	5	4	4	3	5	3	4	3	5	4	5	15	Logrado	23	Logrado	17	Logro Destacado	55	Logrado
INDIVIDUO 18	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	18	Logro Destacado	27	Logro Destacado	18	Logro Destacado	63	Logro Destacado
INDIVIDUO 19	4	3	5	5	3	4	3	2	5	5	4	4	5	5	17	Logro Destacado	22	Logrado	18	Logro Destacado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO 20	3	4	3	3	5	2	2	4	4	4	1	2	2	5	13	Logrado	21	Logrado	10	Proceso	44	Logrado
INDIVIDUO 21	5	5	4	4	3	3	5	5	5	4	4	5	5	4	18	Logro Destacado	25	Logro Destacado	18	Logro Destacado	61	Logro Destacado
INDIVIDUO 22	4	3	5	4	5	3	4	5	4	5	4	4	3	4	16	Logrado	26	Logro Destacado	15	Logrado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO 23	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	17	Logro Destacado	28	Logro Destacado	20	Logro Destacado	65	Logro Destacado
INDIVIDUO 24	4	3	3	5	4	3	5	4	5	5	4	5	3	4	15	Logrado	26	Logro Destacado	16	Logrado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO 25	4	3	4	3	4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	14	Logrado	23	Logrado	13	Logrado	50	Logrado
INDIVIDUO 26	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	4	13	Logrado	19	Logrado	12	Proceso	44	Logrado
INDIVIDUO 27	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	16	Logrado	27	Logro Destacado	19	Logro Destacado	62	Logro Destacado

ESCALA DE LIKER	VALOR
Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

VALOR MÁXIMO	70
VALOR MÍNIMO	14
RANGO	56
AMPLITUD	14

NIVELES	Inicio		Proceso		Logrado		gro Destaca	
SOCIALIZACIÓI	14	28	29	42	43	56	57	70
Autoestima	4	8	9	12	13	16	17	20
Comportamient	6	12	13	18	19	24	25	30
Identificación	4	8	9	12	13	16	17	20

Baremación del pre test del grupo experimental

PRE TEST

"Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes - Mazamari – 2024"

GRUPO EXPERIMENTAL	6 "F"

	SOCIALIZACIÓN																					
	AUTOESTIMA				COMPORTAMIENTO						IDENTIFICACIÓN											
INDIVIDUOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	AUTOESTIMA		COMPORTAMIENTO		IDENTIFICACIÓN		SOCIALIZACIÓN	
INDIVIDUO 01	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	12	Proceso	16	Proceso	11	Proceso	39	Proceso
INDIVIDUO 02	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	14	Logrado	19	Logrado	12	Proceso	45	Logrado
INDIVIDUO 03	4	5	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	4	4	17	gro Destaca	18	Proceso	13	Logrado	48	Logrado
INDIVIDUO 04	4	4	5	3	3	4	5	3	4	4	3	3	2	2	16	Logrado	23	Logrado	10	Proceso	49	Logrado
INDIVIDUO 05	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	15	Logrado	23	Logrado	15	Logrado	53	Logrado
INDIVIDUO 06	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	3	13	Logrado	21	Logrado	13	Logrado	47	Logrado
INDIVIDUO 07	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	13	Logrado	19	Logrado	12	Proceso	44	Logrado
INDIVIDUO 08	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	10	Proceso	19	Logrado	11	Proceso	40	Proceso
INDIVIDUO 09	5	4	4	4	3	3	3	4	4	5	3	4	4	3	17	gro Destaca	22	Logrado	14	Logrado	53	Logrado
INDIVIDUO 10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12	Proceso	18	Proceso	12	Proceso	42	Proceso
INDIVIDUO 11	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	4	4	3	12	Proceso	17	Proceso	13	Logrado	42	Proceso
INDIVIDUO 12	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	2	4	12	Proceso	22	Logrado	11	Proceso	45	Logrado
INDIVIDUO 13	4	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	14	Logrado	18	Proceso	13	Logrado	45	Logrado
INDIVIDUO 14	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	2	10	Proceso	16	Proceso	11	Proceso	37	Proceso
INDIVIDUO 15	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	11	Proceso	20	Logrado	10	Proceso	41	Proceso
INDIVIDUO 16	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	10	Proceso	17	Proceso	12	Proceso	39	Proceso
INDIVIDUO 17	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	10	Proceso	15	Proceso	10	Proceso	35	Proceso
INDIVIDUO 18	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	13	Logrado	17	Proceso	12	Proceso	42	Proceso
INDIVIDUO 19	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	14	Logrado	22	Logrado	11	Proceso	47	Logrado
INDIVIDUO 20	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	4	3	13	Logrado	19	Logrado	12	Proceso	44	Logrado
INDIVIDUO 21	3	4	5	3	3	3	3	3	3	4	3	5	4	3	15	Logrado	19	Logrado	15	Logrado	49	Logrado
INDIVIDUO 22	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	2	2	3	12	Proceso	21	Logrado	10	Proceso	43	Logrado
INDIVIDUO 23	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	11	Proceso	18	Proceso	13	Logrado	42	Proceso
INDIVIDUO 24	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	12	Proceso	18	Proceso	13	Logrado	43	Logrado
INDIVIDUO 25	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	13	Logrado	16	Proceso	14	Logrado	43	Logrado
INDIVIDUO 26	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	11	Proceso	21	Logrado	11	Proceso	43	Logrado

VALOR MÁXIMO	70
VALOR MÍNIMO	14
RANGO	56
AMPLITUD	14

CUESTINARIO	VALOR
Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

NIVELES	Inicio		Proceso		Logrado		Logro Destacado	
SOCIALIZACIÓN	14	28	29	42	43	56	57	70
Autoestima	4	8	9	12	13	16	17	20
Comportamiento	6	12	13	18	19	24	25	30
Identificación	4	8	9	12	13	16	17	20

Baremación post test del grupo experimental

POST TEST

"Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes - Mazamari – 2024"

GRUPO EXPERIMENTAL	6 "F"

	SOCIALIZACIÓN																					
	AUTOESTIMA				COMPORTAMIENTO						IDENTIFICACIÓN											
INDIVIDUOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	AUTOESTIMA		COMPORTAMIENTO		IDENTIFICACIÓN		SOCIALIZACIÓN	
INDIVIDUO	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	15	Logrado	20	Logrado	15	Logrado	50	Logrado
INDIVIDUO	3	5	5	4	4	4	4	3	3	3	5	3	3	4	17	Logro Destacado	21	Logrado	15	Logrado	53	Logrado
INDIVIDUO	5	5	5	4	4	5	4	3	4	3	3	3	5	4	19	Logro Destacado	23	Logrado	15	Logrado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3	3	17	Logro Destacado	25	Logro Destacado	13	Logrado	55	Logrado
INDIVIDUO	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	3	15	Logrado	25	Logro Destacado	18	Logro Destacado	58	Logro Destacado
INDIVIDUO	3	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	16	Logrado	25	Logro Destacado	16	Logrado	57	Logro Destacado
INDIVIDUO	3	4	3	3	4	3	3	5	5	4	4	4	4	4	13	Logrado	24	Logrado	16	Logrado	53	Logrado
INDIVIDUO	3	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	3	3	4	14	Logrado	24	Logrado	14	Logrado	52	Logrado
INDIVIDUO	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	18	Logro Destacado	26	Logro Destacado	18	Logro Destacado	62	Logro Destacado
INDIVIDUO	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	13	Logrado	23	Logrado	13	Logrado	49	Logrado
INDIVIDUO	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	13	Logrado	22	Logrado	14	Logrado	49	Logrado
INDIVIDUO	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	3	3	3	4	13	Logrado	24	Logrado	13	Logrado	50	Logrado
INDIVIDUO	5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	5	3	3	16	Logrado	21	Logrado	15	Logrado	52	Logrado
INDIVIDUO	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	13	Logrado	20	Logrado	13	Logrado	46	Logrado
INDIVIDUO	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	3	3	3	3	14	Logrado	24	Logrado	12	Proceso	50	Logrado
INDIVIDUO	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	14	Logrado	23	Logrado	14	Logrado	51	Logrado
INDIVIDUO	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	13	Logrado	19	Logrado	13	Logrado	45	Logrado
INDIVIDUO	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	14	Logrado	19	Logrado	14	Logrado	47	Logrado
INDIVIDUO	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	16	Logrado	24	Logrado	13	Logrado	53	Logrado
INDIVIDUO	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	16	Logrado	22	Logrado	14	Logrado	52	Logrado
INDIVIDUO	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	16	Logrado	22	Logrado	17	Logro Destacado	55	Logrado
INDIVIDUO	3	4	4	3	3	5	4	3	4	4	4	3	3	3	14	Logrado	23	Logrado	13	Logrado	50	Logrado
INDIVIDUO	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	14	Logrado	24	Logrado	15	Logrado	53	Logrado
INDIVIDUO	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	15	Logrado	20	Logrado	15	Logrado	50	Logrado
INDIVIDUO	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	16	Logrado	22	Logrado	15	Logrado	53	Logrado
INDIVIDUO	4	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	16	Logrado	22	Logrado	16	Logrado	54	Logrado

ESCALA DE LIKE	VALOR
Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

VALOR MÁXIMO	70
VALOR MÍNIMO	14
RANGO	56
AMPLITUD	14

NIVELES	Inicio		Proceso		Logrado		gro Destaca	
SOCIALIZACIÓ	14	28	29	42	43	56	57	70
Autoestima	4	8	9	12	13	16	17	20
Comportamient	6	12	13	18	19	24	25	30
Identificación	4	8	9	12	13	16	17	20

Anexo 03

Instrumento de investigación

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Cuestionario para medir la socialización en estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes – Mazamari 2024

Sexo:..... Edad:..... sección: .....

Fecha:……

INSTRUCCIÓN

Lee las siguientes afirmaciones y marca con un aspa (X) una casilla, según tu criterio.
Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas.

DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA				
		Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	nunca (1)
AUTOESTIMA	1.Me integro fácilmente a cualquier juego.					
	2. El juego me motiva a realizar diversas actividades.					
	3. Me muestro seguro frente a los demás durante el juego.					
	4. Cuando juego acepto mis dificultades sin mostrar frustración.					
COMPORTAMIENTO	5.Pido disculpas cuando realizo una mala acción en el juego.					
	6. Practico normas de convivencia durante el juego.					
	7.Comparto mis cosas con mis compañeros durante el juego.					
	8.Escucho con atención cuando me hablan durante el juego.					
	9. Considero importante respetar las reglas establecidas en el juego.					
	10. Mantengo una actitud respetuosa hacia mis compañeros en el juego.					
IDENTIFICAÓN	11. Agradezco a mis compañeros al finalizar un juego.					
	12. Participo activamente en los juegos grupales de mi salón.					
	13. Me identifico con algún equipo durante el juego.					
	14. Cumplo mis funciones encomendadas durante el juego.					

Informe de opinión de expertos del instrumento de investigación

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nombres y apellidos: **Mg. Jhon Javier, LOPEZ PINTO**

Título profesional: **Educación Primaria**

Especialidad: **Educación Primaria**

Años de experiencia laboral: **25 años**

Institución en la que labora: **Director de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes N°30635**

Estudios:

Maestría en: ***Enseñanza Estratégica,*** Institución donde obtuvo el grado académico: Universidad Nacional Del Centro Del Perú, Año: 2007

Especialización: ***Gerencia, Gestión y Liderazgo Educativo,*** Institución donde lo obtuvo: Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta, Año: 2020

Especialización: ***Diseño de Proyectos de Aprendizaje y Evaluación Formativa***, Institución donde lo obtuvo: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Año: 2022

Diplomado: ***Gestión Escolar*** Institución donde obtuvo: Universidad Católica Sedes Sapientiae, Año:2017

Diplomado: ***Administración y Gestión De Las Instituciones Educativas Institución*** donde obtuvo: Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta, Año: 2023

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
Director

Firma del experto

Universidad Nacional Intercultural de la Selva CentralJuan Santos Atahualpa
LICENCIADA
Con Resolución del Consejo Directivo N° 033-2018-SUNEDU/CD
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria

FORMATO PARA JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombre(s) del informante: Mg. Lopez Pinto Jhon Javier – Director
1.2. Cargo e institución donde labora: I.E. 30635 "Nuestra Señora de las Mercedes"
1.3 Nombre del instrumento: Cuestionario
1.4 Título de la Tesis: Juegos tradicionales y la Socialización en estudiantes del Nivel Primario de la I.E. N°30635
1.5 Autora del Proyecto de Tesis: Celina Escalante Curo
Gladys Estefany Lino Solano.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy Buena 61-80	Excelente 81-100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre variables e indicadores.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la Mención, en relación con el logro de la calidad académica.				✓	
7. CONSISTENCIA	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y la hipótesis.				✓	
8. COHERENCIA	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.				✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es aplicable				✓	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: PROCEDENTE ..X... **IMPROCEDENTE** .....

IV.PROMEDIO DE VALORACIÓN: Muy Buena

LUGAR Y FECHA: Moramori, 09 de Setiembre del 2024

DNI N° 20723589 Teléfono N° 964892757.

Firma del Experto Informante

Mg. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nombres y apellidos: **Mg. Miriam Antonieta, APAZA ARAPA**

Título profesional: **Licenciada en Educación**

Especialidad: **Educación Primaria**

Años de experiencia laboral: **25 años**

Institución en la que labora: **Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa**

Estudios:

Maestría en: ***Ciencias De La Educación,*** Institución donde obtuvo el grado académico: Southern Adventist University, Año: 2004

Especialización: ***Psicomotricidad***, Institución donde lo obtuvo: Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta, Año: 2023

Especialización: ***Comunicación***, Institución donde lo obtuvo: UNIVERSIDAD NACIONAL De Educacion Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta, Año: 2023

Investigaciones en el área (últimos 5 años

Nivel en manifestación de disciplina y nivel de convivencia en el aula en los niños de cinco años de la I.E. nivel inicial privado (Orion) del distrito de Puno, provincia Puno, Región Puno 2021.

Investigaciones en el área (últimos 5 años

"Regulación de emociones a través del dibujo infantil" Horizonte Rev.Ini. Cs. Edu

[online], 2023, vol 7 [cited 2025 -06- 25]

Firma del experto

Universidad Nacional Intercultural de la Selva CentralJuan Santos Atahualpa
LICENCIADA
Con Resolución del Consejo Directivo N° 033-2018-SUNEDU/CD
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria

FORMATO PARA JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombre(s) del informante: Miriam Antonieta Apaza Arapa
1.2. Cargo e institución donde labora: Docente de la UNISCJSD
1.3 Nombre del instrumento: Cuestionario
1.4 Título de la Tesis: Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del nivel Primario de la Institución educativa N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes
1.5 Autora del Proyecto de Tesis: - Celina Escalante Curo
- Gladys Estefany Lazo Solano

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy Buena 61-80	Excelente 81-100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.			✓		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			✓		
3. ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			✓		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre variables e indicadores.			✓		
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.			✓		
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la Mención, en relación con el logro de la calidad académica.			✓		
7. CONSISTENCIA	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y la hipótesis.			✓		
8. COHERENCIA	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.			✓		
9. METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.			✓		
10. PERTINENCIA	El instrumento es aplicable			✓		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: PROCEDENTE ..Si... **IMPROCEDENTE** .....

IV.PROMEDIO DE VALORACIÓN: Buena

LUGAR Y FECHA: Mazamari, 10 de Setiembre del 2024

DNI N° 02441812 Teléfono N° 988110048

U.N.I.S.C. JUAN SANTOS ATAHUALPA
UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA SELVA CENTRAL JUAN SANTOS ATAHUALPA
Mg. Miriam A. Apaza Arapa
PROFESORA

Firma del Experto Informante

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nombres y apellidos: **Dra. Mery Nora, ATENCIO RIVERA**

Título profesional: **Licenciada en Educación Primaria**

Especialidad: **Educación Inicial - Primaria**

Años de experiencia laboral: **24 años**

Institución en la que labora: **Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa**

Estudios:

Doctorado en: ***Ciencias de la educación,*** Institución donde obtuvo el grado académico: Universidad Nacional Alcides Carrión, Año: 2018

Maestría en: ***Investigación y Tecnología Educativa,*** Institución donde obtuvo el grado académico: Universidad Nacional Alcides Carrión, Año: 2014

Diplomado: ***Estimulación temprana*** Institución donde obtuvo: Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta, Año:2016

Diplomado: ***Estratégicas didácticas*** donde obtuvo: Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle - La Cantuta, Año:2018

Investigaciones en el área (últimos 5 años)

La educación productiva en el desarrollo agropecuario y la formación integral en estudiantes del distrito de Yarusyacán, Pasco.

Firma del experto

Universidad Nacional Intercultural de la Selva CentralJuan Santos Atahualpa
LICENCIADA
Con Resolución del Consejo Directivo N° 033-2018-SUNEDU/CD
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Intercultural Bilingüe: Nivel Inicial y Nivel Primaria

FORMATO PARA JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombre(s) del informante: ATENCIO RIVERA MERY NORA
1.2. Cargo e institución donde labora: DOCENTE DE UNISCJSA
1.3 Nombre del instrumento: CUESTIONARIO
1.4 Título de la Tesis: JUEGOS TRADICIONALES Y LA SOCIALIZACION EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE L
1.5 Autora del Proyecto de Tesis: INSTITUCION EDUCATIVA N° 30635 NUESTRA SEÑORA DE LOS MERCEDES
- ESCALANTE CUEO CELINA
- LAZO SOLANO GLADYS ESTEFANY

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy Buena 61-80	Excelente 81-100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.			✓		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			✓		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre variables e indicadores.			✓		
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.			✓		
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspectos referidos a la Mención, en relación con el logro de la calidad académica.				✓	
7. CONSISTENCIA	Establece una relación pertinente entre la formulación del problema, los objetivos y la hipótesis.				✓	
8. COHERENCIA	Existe relación entre los indicadores y las dimensiones.			✓		
9. METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.			✓		
10. PERTINENCIA	El instrumento es aplicable				✓	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: PROCEDENTE SI..... **IMPROCEDENTE** .....

IV.PROMEDIO DE VALORACIÓN: BUENA

LUGAR Y FECHA: MAZAMARI, 10 DE SETIEMBRE DEL 2024

DNI N° 04070115 Teléfono N° 944948514

Firma del Experto Informante

Anexo 04

Planes de clase

"Juegos tradicionales y la socialización en estudiantes del Nivel Primario de la Institución Educativa N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes - Mazamari – 2024"

PLAN DE CLASE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 02/10/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "Matagente"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	-Se entrega papeles con letras para que los estudiantes armen la palabra del juego. -Responden las siguientes preguntas: • ¿Conocías ese juego? • ¿Cómo lo juegan ustedes? • ¿Cuáles son las reglas del juego? - ¿Por qué su nombre del juego será así? - Mencionamos que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "matagente", por lo cual escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar empujarse. • Respetar las reglas del juego. • Participar activamente.	-Hojas con letras. -Plumones.	15
DESARROLLO	-Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio. -Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo • Saltar con un solo pie • Saltar con dos pies • Movimiento de caderas • Polichinela -Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "matagente" El juego consiste en un grupo de estudiantes se pongan al centro y los otros a los extremos serán quienes lancen	Pelotas	70

	el balón, al niño o niña quien toque el balón saldrá del centro. El ganador será el último niño que se quede al centro. -Establecemos el parámetro y área del juego. -Participan tres estudiantes para realizar una simulación del juego. -Se encoje al azar a 4 estudiantes quienes serán los que lancen el balón. -El resto de estudiantes se pondrán al centro. -Se da inicio a l juegos con los balones -Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. -Se cambia a los estudiantes quienes lancen el balón. -Se motiva a los estudiantes a la integración del juego. -Se realiza la competencia de niños versus niñas. -Se propicia el buen trato entre sus compañeros. -Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué te ha parecido el juego? - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Qué aprendiste del juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		5

DIRECTOR DE LA I.E.
Jhon Javier, LOPEZ PINTO

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 08/10/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "Jala soga y salta soga"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	-Se realiza el juego de la chachará para descubrir el juego que se realizará. -Responden las siguientes preguntas: • ¿Conocías ese juego? • ¿Cómo lo juegan ustedes? • ¿Cuáles son las reglas del juego? - ¿Qué otros juegos se pueden jugar con la soga? - Mencionamos que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "matagente", por lo cual escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar empujarse. • Respetar las reglas del juego. • Evitar lastimarse con la soga.	-Soga	15
DESARROLLO	-Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio. -Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo • Saltar con un solo pie • Saltar con dos pies • Movimiento de caderas • Polichinela -Damos dos vueltas a la losa. -Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "matagente" -Se explica cómo se realiza el juego de salta soga. El juego consiste en que se eligen a dos estudiantes quienes moverán la soga, los otros estudiantes aran una fila para ingresar en la soga en movimiento.	-Soga delgada y gruesa.	70

	-Se explica cómo se realiza el juego de jala soga. El juego consiste en que se realizan equipos para competir jalando la soga, el equipo que jale y pase la línea todos los integrantes será el ganador. -Establecemos el parámetro y área del juego. -Se realiza una simulación del juego para que comprendan el juego. -Se iniciará con el juego de salta soga. -Se cambian constantemente a los estudiantes que estén moviendo la soga. -Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. -Se realiza el segundo juego de jala soga, a través de una dinámica se forma grupos de 5 estudiantes. -Se motiva a los estudiantes a la integración del juego. -Se realiza la competencia entre los equipos en el juego de jala soga. -Se propicia el buen trato entre sus compañeros. -Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué te ha parecido el juego? - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Qué aprendiste del juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		10

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

DIRECTOR DE LA I.E.
Jhon Javier, LOPEZ PINTO

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 14/10/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "Los 7 pecados"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	-Se realiza una adivinanza para que descubran el juego que se va realizar. -Responden las siguientes preguntas: • ¿Conocías ese juego? • ¿Con qué otro nombre conoces al juego? • ¿Cómo lo juegan ustedes? • ¿Cuáles son las reglas del juego? - ¿Por qué el nombre del juego es así? - Mencionamos que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "Los 7 pecados", por lo cual escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar empujarse. • Respetar las reglas del juego. • Participar activamente.	-Plumones.	15
DESARROLLO	-Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio. -Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo • Trotar • Movimiento de hombros • Movimiento de caderas • Polichinela -Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "Los 7 pecados" -Se explica cómo se realiza el juego. El juego consiste en que se reúnen 7 estudiantes y entre ellos acuerdan si ponerse nombres de: países, frutas,	Pelotas	70

	verduras, etc. Un estudiante lanzará el balón y dirá el nombre de uno de ellos, al que se le mencionó tendrá que correr, agarrar el balón y decir "Stop", los demás tendrán que dejar de correr, el que tiene el balón podrá dar 3 saltos y lazar el balón a la persona más cerca, si le llega el balón perderá y si no, la persona quien lanzó el balón perderá. -Establecemos el parámetro y área del juego. -Se realiza una simulación del juego para que comprendan el juego. -Mediante una dinámica se forma equipos de 7 estudiantes. -Se motiva a los estudiantes a la integración del juego. -Se entrega un balón a cada equipo. -Se da inicio al juego por equipos, los ganadores de cada equipo juegan al final. -Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. -Se reinicia el juego con diferentes integrantes de cada equipo. -Se propicia el buen trato entre sus compañeros. -Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué te ha parecido el juego? - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Qué aprendiste del juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		10

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

DIRECTOR DE LA I.E.
Jhon Javier, LOPEZ PINTO

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 21/10/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "Kiwi"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	-Se muestra latas pintadas de colores a los estudiantes para que adivinen el juego que se realizará. -Responden las siguientes preguntas: • ¿Qué juegos podemos realizar con las latas? • ¿Ya conocías el juego del kiwi? • ¿Cómo se juega el kiwi? - ¿Por qué su nombre del juego es kiwi? - Mencionamos que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "kiwi", por lo cual escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar empujarse • Respetar las reglas del juego. • Tener cuidado con las latas.	-Latas	15
DESARROLLO	-Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio. -Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo • Saltar con un solo pie • Saltar con dos pies • Movimiento de caderas • Polichinela -Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "matagente" El juego consiste en que se forman dos grupos de estudiantes, un grupo tendrá que armar la torre de latas, el otro grupo evitará que armen la torre lanzándoles el balón, si le llega saldrá del juego. El equipo ganador será	-Latas de colores. -Pelota	70

	quien termine armar la torre completa o el equipo quien eliminó con el balón a los integrantes del equipo que intentaban armar la torre de latas. -Establecemos el parámetro y área del juego. -Se realiza una simulación del juego para que comprendan el juego. -Incentivamos el apoyo entre ellos mismos. -Mediante una dinámica se forma equipos de 6 integrantes. -Primero jugarán dos equipos los ganadores jugarán con el otro equipo. -Se motiva constantemente a los estudiantes. -Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. -Se reinicia el juego con diferentes integrantes en cada equipo. -Se motiva a los estudiantes a la integración del juego. -Se realiza la competencia entre los equipos. -Se propicia el buen trato entre sus compañeros. -Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué te ha parecido el juego? - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Qué aprendiste del juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		10

DIRECTOR DE LA I.E.
Jhon Javier, LOPEZ PINTO

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 28/10/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando el "gato y el ratón"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	-Se entrega papeles con letras para que los estudiantes armen la palabra del juego. -Responden las siguientes preguntas: • ¿Conocías ese juego? • ¿De qué trata el juego? • ¿Cuáles son las reglas del juego? - ¿Por qué su nombre del juego será así? - Mencionamos que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "gato y el ratón", por lo cual escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar empujarse. • Respetar las reglas del juego. • Cumplir su rol.	-Hoja bon -Plumones.	15
DESARROLLO	-Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio. -Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo • Trotar • Saltar con dos pies • Movimiento de caderas • Polichinela -Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "gato y el ratón" El juego consiste en que se elige a dos estudiantes uno será el gato y el otro el ratón. El resto de estudiantes realizan un círculo agarrado de la mano y entre ellos se escoge a tres estudiantes quienes	-Hojas o piedras.	70

	serán: puerta, reloj y espejo. El ratón estará dentro del círculo y el gato intentará ingresar al círculo para cazar al ratón. -Explicamos las reglas del juego. -Establecemos el parámetro y área del juego. -Pedimos voluntarios para que representen al gato y al ratón. -Se realiza una simulación del juego para que comprendan el juego. -El primer turno se jugará en conjunto todos los niños y niñas. -Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. -En un segundo turno se realizan dos grupos de niños y niñas. - En el tercer turno se escogerán más participantes como ratones y gatos. -Se motiva a los estudiantes a la integración del juego. -Se propicia el buen trato entre sus compañeros. -Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué te ha parecido el juego? - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Qué aprendiste del juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		10

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

DIRECTOR DE LA I.E.
Jhon Javier, LOPEZ PINTO

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 04/11/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "Mundo"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	-Se entrega papeles con letras para que los estudiantes armen la palabra del juego. -Responden las siguientes preguntas: • ¿Conocías ese juego? • ¿Con qué otro nombre lo conoces? • ¿Cómo lo juegan ustedes? • ¿Cuáles son las reglas del juego? - ¿Por qué su nombre del juego será así? - Mencionamos que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "mundo", por lo cual escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Respetar el orden del juego. • Respetar las reglas del juego. • Utilizar la tiza adecuadamente.	-Papel -Plumones	15
DESARROLLO	-Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio. -Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo • Movimiento de caderas • Polichinela • trote -Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "matagente" El juego consiste en que se dibuja con la tiza una silueta de una niña en el piso, luego se salta en cada cuadrado con un pie.	-Tizas de colores. -piedra o tapa.	70

	-Establecemos el parámetro y área del juego. -Se realiza una simulación del juego para que comprendan el juego. -Formamos equipos de 4 estudiantes y repartimos las tizas por equipos. -Cada equipo armará su mundo con las tizas. -Volvemos a explicar por equipos y absolvemos sus dudas. -Incentivamos el apoyo entre ellos mismos. -Se da inicio a los juegos por equipos. -Se motiva constantemente a los estudiantes. -Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. -Se reinicia el juego con diferentes integrantes en cada equipo. -Se motiva a los estudiantes a la integración del juego. -Se propicia el buen trato entre sus compañeros. -Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué te ha parecido el juego? - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Qué aprendiste del juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		10

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

DIRECTOR DE LA I.E.
Jhon Javier, LOPEZ PINTO

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 11/11/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "Carrera de sacos"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	- A ritmo de palmas, realizan la dinámica "RIIITMO, A GO GO GO" Riiitmo A go go go Dime usted ... Nombres de ... Frutas, Juegos... - Responden las siguientes preguntas: • ¿Conocías este juego? • ¿De qué manera juegan ustedes este juego? • ¿Qué materiales necesitan para jugar? - ¿Por qué su nombre del juego será así? - Mencionamos que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "carrera de sacos". Por lo cual, escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar empujarse. • Respetar las reglas del juego. • Levantar la mano para participar.	- plumón	15
DESARROLLO	- Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio de juego. - Pedimos reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo. • Estirar las piernas • Estirar los brazos • Indicamos que troten por el perímetro de la cancha - Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "carrera de sacos" El juego consiste en que el jugador tendrá que meterse dentro de un costal y correrá saltando hacia la meta. - Se establece el parámetro y el área del juego colocando conos		70

	en cada extremo. - Invitamos a un estudiante para realizar una simulación del juego. - Escuchan las indicaciones para iniciar el juego. • Se forma 5 grupos de 4 estudiantes • Se entrega costales a los estudiantes de la primera fila. • Se colocan dentro de los costales. • A la cuenta de tres, proceden saltar hacia el otro extremo del cono, rodearlo y retornar saltando para darle a su compañero que lo prosigue. • El ultimo estudiante que salte y llegue primero será el ganador. - Se realiza la competencia de los estudiantes. - Se motiva al estudiante durante el juego. - Se interviene si se presenta alguna dificultad. - Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. - Explicamos la otra forma de jugar la carrera de sacos. - De manera individual en fila se 5 proceden a realizar la carrera de sacos. Al finalizar, los estudiantes que ganaron las 4 rondas, participaran en una carrera de sacos para ser el ganador. - Se les recuerda los criterios a evaluar. - Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.	Conos Costales	
CIERRE	-Responden las siguientes preguntas: ▪ ¿Cómo te sentiste durante el juego? ▪ ¿Crees que es importante el trabajo en equipo? ¿Por qué? ▪ ¿Qué aprendiste durante el juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		5

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

DIRECTOR DE LA I.E.
Jhon Javier, Lopez Pinto

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 18/11/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Jugamos el juego tradicional "San Miguel"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	- Escuchan una adivinanza Tengo el nombre de un ángel, pero no soy ángel cuando juegan claman mi nombre, porque soy su madre ¿Quién seré? -Responden las siguientes preguntas: • ¿Conoces este juego? • ¿Cómo se juega este juego? • ¿Quiénes participan en el juego? - ¿Por qué su nombre del juego será así? - Mencionamos que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "San Miguel". Por lo cual, escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar sacar los zapatos del compañero. • Evitar jalar el cabello del compañero. • Respetar las reglas del juego. • Levantar la mano para participar.	- plumón	15
DESARROLLO	- De manera ordenada, salen en fila de dos hacia el patio de juego. - Pedimos reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo. • Estiramiento de las piernas • Estiramiento de los hombros • En fila de uno, realizan el trote por el perímetro de la cancha del juego. - Escuchan la explicación de cómo se jugará el juego "San Miguel" El juego consiste en que un ladrón tendrá que decir mentiras a san miguel para robar a sus hijos. • Mediante un sorteo ser elegirá a San Miguel, al ratero y los		70

	hijos. • Los hijos tendrán que sentarse en una fila sosteniéndose fuertemente. • El ladrón tendrá que decir cualquier mentira a San Miguel para poder robar a sus hijos. • Cuando el ladrón este robando, los demás tendrán que llamar fuertemente a "SAN MIGUEL". • San miguel contara los hijos que tiene, y si le falta uno, le dará un castigo a cada hijo por no cuidar a sus hermanos. • Los hijos robados ayudaran al ladrón a robar más hijos de san Miguel. • El juego terminara cuando san miguel se quede sin hijos. - Invitamos a todos los estudiantes para realizar una simulación del juego. - Se realiza el sorteo para elegir a San miguel, el ladrón y los hijos. - Se comienza el juego de san miguel. - Se motiva al estudiante durante el juego. - Se interviene si se presenta alguna dificultad. - Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. - Se continúa jugando el juego de san miguel con voluntarios que quieren ocupar el rol de san Miguel, ladrón y hijos. - Indicamos que se elegirá dos ladrones para el juego. - Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Responden las siguientes preguntas: • ¿Cómo te sentiste durante el juego? • ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo? • ¿Qué aprendiste durante el juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		5

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

DIRECTOR DE LA I.E.
Lopez Pinto, Jhon Javier

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°17

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 25/11/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "Trompo"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	- Mencionamos a los estudiantes una adivinanza. Para hacerme bailar, Me pongo la capa, Para bailar me han de quitar, Yo bailo sin llevar la capa, Y sin capa no puedo bailar, ¿Qué será? -Responden las siguientes preguntas: • ¿Conoces este juego? • ¿Cómo se juega este juego? • ¿Qué materiales se necesita? - ¿Crees que será importante jugar este juego? ¿por qué? - Mencionamos a los estudiantes que nos divertiremos con el juego tradicional "Trompo". Por lo cual escuchan los indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar lanzar los trompos al compañero. • Evitar lastimarse con el trompo. • Respetar las reglas del juego. • Levantar la mano para participar.	plumón	15
DESARROLLO	- Indicamos que de manera ordenada salen en fila de dos hacia el patio de juego. - Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para que realicen los siguientes movimientos de las manos. • Girar la mano izquierda hacia la derecha diez veces. • Girar la mano derecha hacia la izquierda diez veces. • Girar ambas vamos hacia izquierda y derecha.	Trompo Chapas Cuerda Tiza	70

	- Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "trompos" El juego consiste en enrollar una cuerda en la punta del trompo de madera y lanzarlo al suelo con fuerza para que gire - Se demuestra la forma correcta de como enroscar el trompo y como lanzarlo. - Invitamos a un estudiante a realizar una demostración. - Indicamos que formen equipos de tres estudiantes. Para lo cual, se designará dos trompos por cada equipo. - Se designa el espacio para cada equipo y se menciona que se dará un tiempo prudente para que practiquen con el trompo. - Se interviene si presenta dificultades durante el juego. - Indicamos que se realizara una competencia de tres modalidades, para lo cual cada estudiante debe participar en una modalidad. 1. El trompo que dura más en movimiento. 2. El trompo que traslada una tapa hacia la meta. 3. El trompo que logra matar más trompos. - Se comienza el juego del trompo. - Se llama a los integrantes del grupo para que participen en una modalidad. - Se motiva al estudiante durante el juego. - Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. - Mencionamos a los estudiantes que sigan practicando con el trompo, ya que la siguiente clase será una competencia con premio. - Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Responden las siguientes preguntas: ▪ ¿Cómo te sentiste durante el juego? ▪ ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo? ▪ ¿Qué aprendiste durante el juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		5

DIRECTOR DE LA I.E.
Lopez Pinto, Jhon Javier

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°19

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 02/12/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "YACES"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	- Se brinda piezas a cada estudiante para que armen la rompecabeza. - Responden las siguientes preguntas: • ¿Conoces este juego? • ¿Qué se necesita para jugar este juego? • ¿De qué manera crees que se juega el juego de "yaces"? - ¿Crees que será importante jugar este juego? ¿por qué? - Mencionamos a los estudiantes que nos divertiremos con el juego tradicional "Yaces", por lo cual escuchan los indicadores. - Conjuntamente con los estudiantes se establece los acuerdos de convivencia para el juego. • Evitar romper los yaces. • Respetar el turno de estudiante. • Respetar las reglas del juego. • Levantar la mano para participar.	Plumón	15
DESARROLLO	- Indicamos a los estudiantes en fila de dos salir de manera ordenada hacia el patio de juego. - Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para realizar calentamiento de las manos. • Abrir las manos • Cerrar las manos • Girar las manos de derecha a izquierda. - Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego del "Yaces" El juego consiste en recoger una cantidad de yaces en el suelo con el rebote de un pin pon. - Indicamos a los estudiantes que habrá seis grupos de cuatro estudiantes. - Se brindará 3 pares de yaces y un pin pon por cada equipo.	Yaces Pin pon	70

	- Se jugará hasta el tercer nivel: Chanchito, Levis y Pasada - Paso 1: Chuset. Consiste en lanzar los yaces hacia al aire, para luego voltear la mano, y recoger la mayor cantidad de yaces. sí se cae, el estudiante tendrá que recoger mientras el pin pon está en el aire. Sucesivamente se realizará el mismo procedimiento de dos en dos, tres en tres, y así sucesivamente hasta recogerlos todos. - Paso 2: "LEVIS". Consiste en recoger los yaces mientras el pin pon está suspendido en el aire. Luego volver a lanzar el pin pon hacia el aire, para pasarlo los yaces a la otra mano. Y paso 3: "PASADA". - Participan una estudiante para realizar una simulación del juego. - Cada grupo establecerá el turno de cada integrante. - Escuchan las reglas del juego: • Cada jugador tendrá un punto por cada nivel que supere. • El jugador no podrá mover otros yaces que no recoja mientras se encuentre jugando. • El pin pon no debe revotar dos veces. - Se designa el espacio para cada equipo y se menciona que se dará un tiempo prudente para que practiquen con los yaces. - Se interviene si presenta dificultades durante el juego. - Se motiva al estudiante durante el juego. - Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. - Mencionamos a los estudiantes que sigan jugando con los yaces. - Indicamos que se pueden retar con los otros grupos. - Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Responden las siguientes preguntas: • ¿Cómo te sentiste durante el juego? • ¿Tuviste dificultades al jugar los yaces? • ¿Qué aprendiste durante el juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		5

DIRECTOR DE LA I.E.
Lopez Pinto, Jhon Javier

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°21

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 10/12/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "QUE PASE EL REY"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades /Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	- Juegan el juego "que manda el rey" El rey manda que traigan zapatos El rey manda que traigan piedras El rey manda que traigan hojas El rey pregunta ¿qué juego tradicional tiene la palabra "Rey"? - Responden las siguientes preguntas: • ¿Conoces este juego? • ¿Cómo se juega este juego? • ¿Crees que tus padres hayan jugado este juego? - ¿Por qué su nombre del juego será así? - Mencionamos a los estudiantes que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "que pase el rey". Por lo cual escuchan los indicadores. - Conjuntamente con los estudiantes se establece los acuerdos de convivencia para el juego. • Evitar empujar. • Respetar el turno de cada estudiante. • Respetar las reglas del juego. • Levantar la mano para participar.	Plumón	15
DESARROLLO	- Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio. - Pedimos que se junten de forma semicírculo. Y a ritmo de la canción "Batalla del calentamiento" realizaran diferentes movimientos para el calentamiento del cuerpo. • Saltar con un pie. • Saltar con dos pies. • Trotar - Escuchan la explicación del cómo se realiza el juego "que pase el rey" El juego consiste en que dos estudiantes se colocan cogidos de las manos formando un puente, y los restos pasaran por debajo de los brazos de los dos estudiantes cantando la canción. Cuando termina la	Conos	70

	canción, los estudiantes bajan los brazos y un estudiante quedará en el centro. - Se elegirá a dos estudiantes para que sean el puente. • Los dos estudiantes elegidos deberán irse a un lugar apartado para que elijan el nombre que llevaran cada uno, puede ser frutas, verduras, objetos, etc. • El resto de los estudiantes pasará por debajo del puente cantando la canción "Que pase el rey, que ha de pasar, el hijo del conde se quedará" • El puente pedirá elegir al estudiante que quedó atrapado en el puente dos nombres. • El nombre que elija, se coloca detrás del niño que tiene ese nombre. Y sucesivamente. • Al finalizar, se armará dos filas grandes y empezaran a jalarse. El equipo que cruzan la línea o se cae alguno al suelo pierden. - Invitamos a tres estudiantes hacer la simulación. - Mencionamos que se agrupen en una fila de mujeres y la otra fila de varones. - Se inicia el comienzo del juego. - Se motiva al estudiante durante el juego. - Se interviene si presenta dificultades durante el juego. - Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. - Indicamos a los estudiantes que se dividan en dos grupos. Cada grupo jugará en distintos espacios. - Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Responden las siguientes preguntas: ▪ ¿Cómo te sentiste durante el juego? ▪ ¿Tuviste dificultades al jugar los yaces? ▪ ¿Qué aprendiste durante el juego? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		5

DIRECTOR DE LA I.E.
Lopez Pinto, Jhon Javier

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

PLAN DE CLASE N°23

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: N°30635 Nuestra Señora de las Mercedes

Nivel: Primaria Grado: 6 Sección: F Fecha: 16/12/2024

II. TÍTULO DEL PLAN DE CLASE

Nos divertimos jugando "CANICAS"

III. SECUENCIA:

Momentos de Aprendizaje	Actividades / Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	- Se brinda piezas a cada estudiante para que armen la rompecabeza. - Responden las siguientes preguntas: • ¿Con que otro nombre se le conoce? • ¿Cómo se juega este juego? - ¿Crees que es importante jugar este juego? ¿por qué? - Mencionamos a los estudiantes que hoy nos divertiremos con el juego tradicional "CANICAS". Por lo cual escuchan indicadores. - Establecemos conjuntamente con los estudiantes los acuerdos de convivencia para jugar el juego. • Evitar quitar las canicas. • Respetar las reglas del juego. • Levantar la mano para participar.	Cartón	15
DESARROLLO	- Indicamos a los estudiantes salir de manera ordenada hacia el patio. - Pedimos a los estudiantes reunirse en semicírculo para realizar el calentamiento del cuerpo • Movimientos de hombros • Movimientos caderas • Saltar con dos pies • Saltar con un pie - Escuchan la explicación de cómo se realiza el juego "Canicas". El juego consiste en colocar canicas dentro de un ojo, para luego tincar y sacarlo. - Indicamos a los estudiantes que habrá seis grupos de cuatro estudiantes. - Se entregará a cada estudiante 4 canicas. - Se dibujará un ojo en el suelo y una raya a distancia de un metro. - Se invita a dos estudiantes para realizar una simulación del juego. - Cada equipo se colocará en sus respectivos lugares. - Invitamos a que cada estudiante coloque una canica en el ojo.	Canicas Tiza	70

	- Para elegir el turno de cada jugador, deberán lanzar desde el ojo la canica hacia la raya. La canica que este más cerca a la raya será el primero en jugar, y sucesivamente. - Indicamos que el jugador al tincar la canica hacia el ojo y queda dentro del ojo, es canica perdida. - Mencionamos que el jugador que se queda sin canicas es el perdedor. - Inicia el juego de las canicas. - Se interviene si presenta dificultades durante el juego. - Se brinda un espacio de descanso para que puedan hidratarse con agua. - Se realiza una competencia de niños vs niñas. - Se motiva al estudiante durante el juego. - Al terminar el juego se pide que se reúnan en un semicírculo.		
CIERRE	-Responden las siguientes preguntas: • ¿Cómo te sentiste durante el juego? • ¿Tuviste dificultades al jugar? -Se pide a los estudiantes que pasen ordenadamente a su aula.		

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

DIRECTOR DE LA I.E.
Lopez Pinto, Jhon Javier

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA
Rivera Cano, Yeny Esther

TESISTA N°1
Escalante Curo, Celina

TESISTA N°2
Lazo Solano, Gladys Estefany

Anexo 05

Solicitud de autorización para realizar la investigación

Ministerio de Educación
DRE Junín – UGEL Satipo

Institución Educativa Nº 30635
"Nuestra Señora de las Mercedes"
Mazamari - Satipo - Junín
1952 - 2024

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

AUTORIZACIÓN

Mazamari, 18 de marzo del 2024

I.E.: N°30635 "NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES"

DIRECTOR: JHON JAVIER LOPEZ PINTO

ASUNTO: Respuesta a la solicitud para la aplicación del proyecto de investigación de tesis, para optar el título de profesión.

Estimadas Celina Escalante Curo y Gladys Estefany Lazo Solano, egresadas de la Universidad "Juan Santos Atahualpa" de la carrera de Educación Intercultural Bilingüe Nivel Inicial – Primaria, reciban un saludo cordial de mi persona y la I.E. N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes".

Yo Jhon Javier Lopez Pinto director de la I.E. N°30635 "Nuestra Señora de las Mercedes". Por la presente autorizo que Uds. Puedan ingresar a nuestro plantel de estudio y puedan ejecutar el proyecto de investigación de tesis titulado "**JUEGOS TRADICIONALES Y SOCIALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN 30635 "NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES" - MAZAMARI – 2023**, donde iniciará en el mes de marzo y culminará el mes de diciembre del presente año 2024; lo realizarán en las aulas del sexto grado.

Se amerita la situación para expresarles sus estimas y alta consideración por su elección a nuestra Institución Educativa.

Cordialmente:

Atentamente

Jhon Javier Lopez Pinto
DNI N° 20723589

Av. Quillabamba Nº 658 Mazamari - Satipo - Junín - VRAEM
Cel. 964892757

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°30635 "NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES"

HACE CONSTAR

Que las señoritas, **ESCALANTE CURO CELINA** y **GLADYS ESTEFANY LAZO SOLANO**, bachilleres de la carrera profesional de Educación Intercultural Bilingüe Nivel inicial y primaria de la Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa, aplicaron satisfactoriamente el instrumento de la tesis titulada **"JUEGOS TRADICIONALES Y LA SOCIALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°30635 NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES - MAZAMARI – 2024"**, aplicaron 12 semanas en el aula del sexto grado A y F, en los meses de octubre, noviembre y diciembre del año 2024, donde se mostró eficiencia y responsabilidad.

Se otorga la presente constancia para los fines que los interesados consideren conveniente.

Mazamari, 18 diciembre de 2024

Prof. Jhon Javier Lopez Pinto
DIRECTOR

Director de la I.E.
Jhon Javier, LOPEZ PINTO

Anexo 06

Evidencia fotográfica

Juego tradicional “Trompo”

Juego tradicional “El gato y el ratón”

Juego tradicional “Jala Soga”

Juego tradicional “Kiwi”

Juego tradicional “Carrera de sacos”

Juego tradicional “Canicas”

Juego tradicional “San Miguel”

Juego tradicional "Yaces"

Juego tradicional “Matagente”

Juego tradicional “Que pase el rey”

Juego tradicional "Los 7 pecados"

Juego tradicional “Mundo”

Juego tradicional “Salta Soga”