

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**Prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y  
Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.**

**Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, Especialidad  
de Educación Inicial.**

**Autoras:**

Huaracha Vargas, Sofia Jane  
Gordillo Vega, Susana Florinda

**Asesor:**

M. Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso

Fecha de sustentación: Lambayeque 04 de febrero – Perú

2026

**Prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y  
Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,  
Especialidad de Educación Inicial.



---

Bach. Sofia Jane Huaracha Vargas  
Investigadora



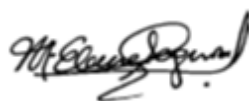
---

Bach. Susana Florinda Gordillo Vega  
Investigadora



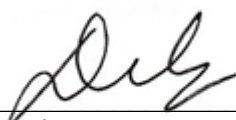
---

Dra. María de Pilar Fernández Celis  
Presidente




---

Dra. María Elena Segura Solano  
Secretaria



---

Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos  
Vocal



---

M. Sc. Luis Alfonso Manay Saenz  
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**  
**N° 140-2026**

Siendo las 3 pm. \_\_\_ horas, del día miércoles 04 de febrero 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/zgi-trkb-abj> por mandato de la **Resolución N° 0197-2026-D-FACHSE** de fecha **28 de enero del 2026** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 0319-2025-D-FACHSE** de fecha **23 de enero de 2025**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Maria del Pilar Fernández Celis
Secretario(a)	: Dra. Maria Elena Segura Solano
Vocal	: Dra. Doris Nancy Diaz Vallejos
Asesor(a) Metodológico	: M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **PREVALENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. FE Y ALEGRÍA 59, PACHACÚTEC, VENTANILLA, 2023.** Presentada por **GORDILLO VEGA SUSANA FLORINDA y HUARACHA VARGAS SOFIA JANE** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular.**

Siendo las 4pm. horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Maria del Pilar Fernández Celis  
PRESIDENTE(A)

Dra. Maria Elena Segura Solano  
SECRETARIO(A)

Dra. Doris Nancy Diaz Vallejos  
VOCAL

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, M. Sc. Luis Alfonso Manay Saéñz usuario revisor de:

Tesis   
Trabajo de Suficiencia Profesional   
Trabajo Académico

Titulado Prevalencia De Juegos Tradicionales En Niños De 4 Años De La I.E.I. Fe Y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.

Cuyo(s) autor(es) es(son):

Gordillo Vega Susana Florinda DNI° 25798496

Huaracha Vargas Sofia Jane DNI° 25725293,

declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 19%, verificables en el Resumen del Reporte Automatizado de similitudes que se acompaña.

El(La/Los/Las) suscrito(a/s/as) analizó y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 24 de marzo del 2026



M. Sc. Luis Alfonso Manay Saéñz

DNI: 16524459

Asesor

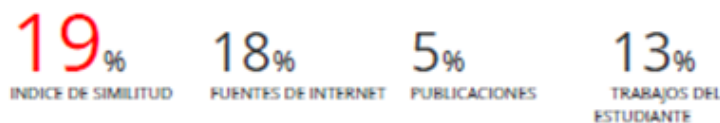
Defina la modalidad con [X] Adjuntar

- *Reporte Automatizado de similitudes*
- *Recibo Digital*

## Reporte de Similitud Automatizado

Prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	4%
	Trabajo del estudiante	
2	repositorio.unprg.edu.pe	3%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.espe.edu.ec	2%
	Fuente de Internet	
4	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	pt.slideshare.net	1%
	Fuente de Internet	
7	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	1%
	Trabajo del estudiante	
8	renati.sunedu.gob.pe	1%
	Fuente de Internet	
9	repositorio.uarm.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
10	1library.co	<1%
	Fuente de Internet	
11	5165news.com	
	Fuente de Internet	

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
DNI 16524459  
Asesor


		<1 %
12	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	www.apnoticias.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
17	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios,UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
20	dspace.ucacue.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	www.repositorio.unach.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Maulana Azad National Institute of Technology Bhopal Trabajo del estudiante	<1 %
	repositorio.unh.edu.pe	



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
DNI 16524459  
Asesor

24	Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
29	<a href="http://www.somosmamas.com.ar">www.somosmamas.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://repositorio.unajma.edu.pe">repositorio.unajma.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad del Desarrollo Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas       Activo       Excluir coincidencias < 15 words  
 Excluir bibliografía       Activo




---

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
 DNI 16524459  
 Asesor

## Recibo Digital



### Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Huaracha Vargas, Sofia Jane - Gordillo Vega, Susana Florinda  
Título del ejercicio: Quick Submit  
Título de la entrega: Prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I...  
Nombre del archivo: INFORME\_Lidia\_y\_Hermelinda.doc  
Tamaño del archivo: 583.5K  
Total páginas: 53  
Total de palabras: 11,640  
Total de caracteres: 66,137  
Fecha de entrega: 03-ago-2025 02:28a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2724390187



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz

DNI 16524459

Asesor

## DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Sofia Jane Huaracha Vargas y Susana Florinda Gordillo Vega, investigadoras principales, y el M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz asesor del trabajo de investigación Prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 04 de agosto 2025



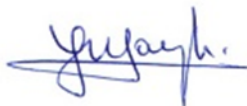
---

Bach. Sofia Jane Huaracha Vargas  
Investigadora



---

Bach. Susana Florinda Gordillo Vega  
Investigadora



---

M. Sc. Luis Alfonso Manay Saenz  
DNI 16524459  
Asesor

## **DEDICATORIA**

Con profunda gratitud y amor, dedico esta tesis a quienes fueron mi fuerza, mi sostén y mi mayor inspiración durante todo este proceso.

A mis padres, por su amor incondicional, sus valores, su ejemplo de perseverancia y por ser el pilar que sostiene mis sueños. A mi familia entera, por estar siempre presente con palabras de aliento y gestos de cariño que llenaron de esperanza cada uno de mis días.

A mi esposo William, por su paciencia, su compañía inquebrantable y por caminar a mi lado en cada paso de este camino. A mis hijos James, Pierre y Angelo, quienes no solo fueron mi inspiración constante, sino también mis pequeños grandes maestros de vida. Gracias por motivarme con sus sonrisas, su ternura y su confianza en mí.

Y a mí asesor, Luis Manay, por su guía sabia, su paciencia y su compromiso durante el desarrollo de esta investigación. Su acompañamiento fue clave para que este trabajo pudiera culminarse con dedicación y sentido.

A todos ustedes, con todo mi corazón, gracias por ser parte de este logro.

Sofía Jane Huaracha Vargas

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mis padres Jose Gordillo y Paula Vega, quienes me regalaron vida, por su esfuerzo y apoyo permanente y por enseñarme a nunca rendirme.

A mi esposo Ricardo Flores, por ser mi compañía siempre por su paciencia y creer en mí.

A mis hijos Elsa y Luisan, por regalarme su tiempo, apoyo, en todo momento.

A mis maestros de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

A mi asesor Luis Manay S., por compartimos sus conocimientos y por todo su gran apoyo.

Y a todos aquellos que formaron parte en este camino.

Gracias por ser parte de este gran logro.

Susana Florinda Gordillo Vega

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco profundamente a todas las personas que hicieron posible este logro.

A Dios, por darme la vida, la salud y la fortaleza para continuar, incluso cuando las circunstancias fueron difíciles.

A mi asesor, Luis Manay, por su orientación generosa, su paciencia y su compromiso con mi formación académica. Su acompañamiento fue esencial para culminar este trabajo.

A mis padres Norberto Huaracha, Bacilia Vargas, a mi familia, a mi esposo William y a mis hijos James, Pierre y Angelo, gracias por su amor incondicional, por ser mi motor y mi refugio, por comprender mis ausencias y animarme con su cariño en cada paso de este camino.

A mis profesores de la universidad, por compartir sus conocimientos con pasión, por su dedicación y por sembrar en mí el compromiso con la educación y la mejora constante. Este trabajo es fruto del esfuerzo compartido y de cada palabra, guía y gesto de aliento recibido en el trayecto.

Sofía Jane Huaracha Vargas

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios, por regalarme salud.

A mis padres José Gordillo y Paula Vega, por regalarme vida y su amor.

A mi esposo Ricardo Flores S. y a mis hijos Elsa y Luisan por regalarme tiempo paciencia, su amor incondicional y estuvieron presentes en este proceso y me impulsaron a no rendirme y a mi familia por siempre ser mi soporte emocional.

A mis maestros de la universidad, gracias por todas sus enseñanzas.

A mi asesor Luis Manay S., quien, con su conocimiento, sugerencias y más contribuyó significativamente al desarrollo de esta tesis.

A todos, de corazón. ¡Gracias!

Susana Florinda Gordillo Vega

## ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN .....	iii
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD .....	iv
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO .....	3
1.1 Antecedentes.....	3
1.2 Bases teóricas.....	7
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO .....	27
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis.....	27
2.2. Población, Muestra .....	27
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	28
CAPÍTULO III: RESULTADOS.....	29
3.1 Resultados.....	29
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	33
CONCLUSIONES .....	35
RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS .....	39

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo caracterizar el nivel de prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023. El problema que se planteó fue: ¿Cuál es el nivel de prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023? Se propuso como objetivo general caracterizar el nivel de prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023. El diseño metodológico que se aplicó fue no experimental, de enfoque cuantitativo y de alcance descriptivo simple. la muestra del presente estudio estuvo constituida por 24 estudiantes de 4 años del aula B de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023. Dicha muestra fue seleccionada utilizando el muestreo no probabilístico o selección intencional, debido a que, por ser una población de estudio pequeña, la selección de la muestra no dependió de probabilidad, si no de la intencionalidad de las investigadoras. Como principales resultados se logró caracterizar el nivel de prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.

**Palabras clave:** Dimensión lúdica, Juegos tradicionales.

## ABSTRACT

The objective of this research was to characterize the level of prevalence of traditional games in 4-year-old children of the I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023. The problem posed was: What is the level of prevalence of traditional games in 4-year-old children of the I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023? The general objective was to characterize the level of prevalence of traditional games in 4-year-old children of the I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023. The methodological design applied was non-experimental, with a quantitative approach and simple descriptive scope. The sample of the present study consisted of 24 students of 4 years of age from classroom B of the I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023. This sample was selected using non-probabilistic sampling or intentional selection, because, being a small study population, the selection of the sample did not depend on probability, but on the intentionality of the researchers. As main results, we were able to characterize the level of prevalence of traditional games in 4-year-old children of the I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.

**Key words:** Ludic dimension, Traditional games.

## INTRODUCCIÓN

El juego tradicional se configura como una estrategia pedagógica relevante dentro del proceso educativo, al trascender su función lúdica para consolidarse como un recurso didáctico que favorece el desarrollo integral del niño. Su implementación contribuye al fortalecimiento de las habilidades motrices y cognitivas, las cuales inciden directamente en la construcción de aprendizajes en diversas áreas del conocimiento. Asimismo, este tipo de juego promueve la interacción del estudiante con su contexto sociocultural, facilitando la internalización de normas, valores y prácticas propias de su entorno, así como el fortalecimiento de los vínculos socioemocionales.

En este estudio, la presente investigación está orientada a conocer y describir la prevalencia de los juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, en tanto, se valora la importancia de contribuir tanto a su posible difusión, rescate y práctica por otras posibles investigaciones posteriores, considerando el valor formativo que conllevan dichos juegos.

Pájaro, N. (2022), Colombia, en su trabajo Los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para el fortalecimiento de competencias socioemocionales, proporcionando un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Las conclusiones del estudio enfatizan la importancia de integrar juegos tradicionales en el currículo escolar”

Es pertinente incorporar estas actividades en el ámbito escolar, ya que el juego favorece aprendizajes significativos en la etapa inicial. A través de estrategias lúdicas, recreativas, cognitivas y motrices, se fortalecen los procesos de aprendizaje y se amplían las prácticas pedagógicas. Asimismo, los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo motor, cultural y a la construcción de la identidad, favoreciendo el desarrollo integral del niño.

Una preocupación actual tiene que ver con la presencia cotidiana de las tecnologías, en una tendencia cada vez más cotidiana y en todas las esferas de la vida. Esto no solo se da en la vida laboral o educativa, sino que se da más aún en la vida libre, personal y social, invadiendo todas las interacciones humanas con mediación tecnológica y relegando las experiencias de encuentro personal real a planos secundarios, discontinuos y esporádicos.

A razón de ello, se formuló el siguiente problema ¿Cuál es el nivel de prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023?

El estudio considera en su proceso de planificación el objetivo general: Caracterizar el nivel de prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023. En esa proyección los objetivos específicos, Identificar el nivel de prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.

Estructurar un marco teórico pertinente sobre juegos tradicionales a través de la revisión de fuentes diversas.

La presente investigación se ha estructurado en cuatro capítulos:

El capítulo I trata sobre el Diseño Teórico, se describen los antecedentes de la investigación, las bases teóricas científicas y la definición de términos básicos.

El capítulo II hace referencia a la metodología de estudio, en este capítulo se describe el enfoque de la investigación, el tipo y nivel, el diseño así mismo se describe la población y la muestra de la investigación; además de las técnicas utilizadas para la obtención de datos, así como los procesamientos usados para la interpretación de los mismos.

El capítulo III comprende todo lo concerniente a la presentación de los resultados, donde se hace la presentación de los resultados, la descripción del contexto se realizó la investigación, la interpretación de los datos teniendo en cuenta los objetivos.

El capítulo IV comprende la discusión de los resultados, teniendo en cuenta los objetivos.

Se finaliza con las conclusiones, recomendaciones y referencias.

## CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes:

Quincho, R. y Rojas, D. (2019), en su trabajo de investigación denominado *Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica*, plantearon “como objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica, donde la población estuvo constituida por 120 estudiantes, y la muestra 25 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Nro. 107. En cuanto a la metodología la investigación fue de tipo aplicativo, nivel explicativo y diseño, longitudinal, pre experimental, se empleó la técnica de entrevista y la observación, con respecto al instrumentos se utilizó la “Escala Motriz de Ozeretski” para recolectar datos, los resultados fueron analizados en el programa estadístico SPSS – 24, los resultados nos permiten aseverar que los juegos tradicionales ayudaron al desarrollo de la motricidad gruesa donde el 76% (19), presenta un desarrollo normal superior, notamos que  $V_c > V_t$  ( $153.3 > 1.71$ ) con lo cual se puede aceptar la hipótesis de investigación que los juegos tradicionales, influyen positiva y significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%. Concluyendo que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo motor gruesos de los niños y niñas de 5 años”.

Guevara, L. (2021), en su investigación titulada *Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años*, se propuso “diseñar juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años. Asumiendo el paradigma positivista, enfoque cuantitativo y nivel descriptivo, con un muestreo no probabilístico accidental extraída de documentos que reflejaron investigaciones sobre niños de la edad mencionada; obteniendo como resultado que, la escuela ejerce el papel como agente influyente en el desarrollo integral del niño. Así, entre las causas se tiene la carencia de estímulos ofrecidos, escaso uso de estrategias metodológicas usadas por los docentes y las débiles condiciones de infraestructura en las instituciones, lo que suscita como efecto, el desorden en los patrones motrices. En conclusión, a partir de estos resultados se observó la necesidad de diseñar un programa denominado *Juego, aprendo y*

*muevo mi cuerpo*, proponiendo juegos tradicionales de acuerdo a las dimensiones de coordinación, motricidad y equilibrio para potenciar adecuadamente la psicomotricidad gruesa”.

Capcha, Y. y Barzola, R. (2021), en su estudio denominado *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja-Huancavelica*, plantearon “como objetivo de la investigación es determinar cómo son los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Huancavelica, su población de estudio estuvo constituido por todos los estudiantes 5to de la I.E Mariscal Cáceres “Daniel Hernández” Tayacaja, Huancavelica, y la muestra está constituida por 22 estudiantes del 5to “A” Grado de la misma institución, en la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta con su instrumento de un cuestionario de encuesta. Los resultados evidencian e indican que a través de los juegos tradicionales se logra desarrollar la socialización y cooperación entre ellos. Asimismo, los juegos de locomoción, de lanzamiento, de pelota y precisión intervinieron positivamente en las diferentes actividades lúdicas y su práctica se vio mayor frecuencia y siempre, En razón a estos resultados se concluye que los juegos tradicionales desarrollan habilidades sociales y psicomotoras en niños de educación primaria”.

Chinchay, L. (2024), en su trabajo investigativo *Juegos Tradicionales en el Nivel Inicial 2022*, este “estudio tiene como objetivo analizar los juegos tradicionales como recurso pedagógico en el Nivel Inicial. Con la finalidad de que las docentes reconozcan que son beneficiosos porque contribuyen a un aprendizaje significativo, así como también prepara al niño para su etapa adulta. Se comprende que dentro de la variedad y clasificación de juegos se encuentran los tradicionales, y según Stevenson (2021), en su estudio realizado en Colombia, señala que son prácticas que fortalece la identidad cultural; además, contribuyen a fortalecer la motricidad, las habilidades sociales, el liderazgo y la autonomía de los niños. Sin embargo, en la mayoría de los establecimientos educativos no se aplican, por ende, es necesaria su implementación especialmente en la educación a temprana edad, dado que estos tienen un alto valor pedagógico debido a que dinamizan los procesos de aprendizaje”.

Sanchez, D. (2022), en su estudio *La importancia socioeducativa de los juegos tradicionales en el marco de la educación intercultural bilingüe en una I.E.I. en el Distrito*

de Ongoy, Región Apurímac, tuvo “como objetivo explorar la importancia socioeducativa de los juegos tradicionales en los docentes, padres y madres de familia del nivel inicial en una IEI EIB. Nuestro campo de estudio ubicó en el distrito de Ongoy, en la región Apurímac. Nuestro enfoque es cualitativo y nuestro método etnometodológico. Asimismo, para el levantamiento de la información se utilizó la técnica de la entrevista. Como población se utilizó una muestra no probabilística, debido a la situación del campo de estudio. Los resultados de la investigación muestran que los niños aún siguen practicando los juegos tradicionales a pesar de la influencia de otros juegos de la ciudad. Los padres de familia están de acuerdo que en la institución educativa se practiquen con la finalidad de ser recuperados. Los hallazgos se ponen en discusión con el marco teórico. La conclusión principal es que la importancia socioeducativa de los juegos tradicionales para los padres de familia se relaciona con la capacidad de integración familiar que permiten la posibilidad de afianzar lazos de ayuda entre individuos de la comunidad. Para los docentes, los juegos tradicionales tienen importancia socioeducativa, porque son valorados por desarrollar confianza, autoestima e integración entre los estudiantes”.

Ore, V. (2024), en su investigación *Juegos Tradicionales en el Proceso de Socialización de Niños en una Institución Educativa Inicial de Qquechaquecha, Cusco, Sector Educación 2024*, o “tuvo como objetivo describir la influencia del uso de los juegos tradicionales en el proceso de socialización de niños en una institución educativa inicial de Qquechaquecha, Cusco, sector educación 2024. Este estudio es de enfoque cualitativo y etnográfico, se consideró una muestra de 12 niños y una docente. Se aplicaron entrevistas y observaciones, garantizando los principios éticos como el consentimiento informado. En los resultados, se evidencia que juegos tradicionales como el aro, chapas y sogas chutay promueven competencias sociales en los niños, tales como la colaboración, la comunicación y la empatía, estas actividades también fortalecen la identidad cultural al conectar a los niños con sus tradiciones locales y generar una sensación de afiliación a la comunidad. Las profesoras señalan que estos juegos posibilitan un espacio positivo, con actividades colaborativas y respetuosas entre los niños. Finalmente, se concluye, en que los juegos tradicionales refuerzan el desarrollo íntegro y cultural de los niños”.

Ccasani, R. y Rodríguez, P. (2024), en su estudio *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista – 2022*, tuvo “como objetivo fortalecer el

desarrollo socioemocional en niños y niñas de cinco años a través de la implementación de juegos tradicionales. El estudio fue de tipo aplicado con un diseño preexperimental y se realizó con una población de 34 niños, seleccionando una muestra de 16 niños y niñas. El estudio utilizó la técnica de observación a través de fichas de observación para recolectar datos. Se aplicó la prueba de hipótesis, utilizando el estadígrafo de Wilcoxon para muestras relacionadas. Los resultados indicaron que hubo diferencias significativas en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional entre el pretest y el posttest. Se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95% y una significancia del 5%. En conclusión, el estudio confirmó que la implementación de juegos tradicionales influyó significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” en San Juan Bautista, durante el año 2022. Estos resultados sugieren la importancia de incluir los juegos tradicionales en el currículo educativo para promover el desarrollo integral de los niños en la infancia”.

Peñaherrera. J. (2022), Ecuador, en su investigación *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Social en Escolares de Educación Inicial*, se planteó “como objetivo Determinar la incidencia los juegos tradicionales en el desarrollo social en los escolares de educación inicial de la U.E San Pio “X”. Se tomaron en cuenta 15 niños de educación inicial entre 5 a 6 años de edad, se evaluó con una encuesta llamada Medición de Desarrollo Social Temprano en el cual pudimos medir el desarrollo social de los educandos, posteriormente se intervino durante 3 sesiones de clases con implementación de juegos tradicionales, finalmente se aplicó la misma encuesta MDST. Entre los resultados de la pre encuesta se notó que de los 15 estudiantes el 70% tenía un nivel bajo de desarrollo social, finalmente al aplicar las 3 sesiones de juegos tradicionales y volver a tomar la encuesta se observó que de los 15 estudiantes mejoraron su desarrollo social y el porcentaje bajo de 70% a 40%. Concluyó que después de aplicar las 3 sesiones de juegos tradicionales se observó una mejora en el desarrollo social de los niños ya que la mejor manera de enseñar a un niño es mediante juegos”

Pájaro, N. (2022), Colombia, en su trabajo *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias socioemocionales*, tuvo “como objetivo principal es analizar cómo esta estrategia influye en habilidades esenciales como la comunicación, la empatía, la gestión emocional y el trabajo en equipo. Adoptando un

enfoque cualitativo dentro de un diseño de Investigación-Acción, la investigación incorporó una muestra de 12 estudiantes del mencionado grado. Para la recolección de datos, se utilizaron técnicas como encuestas y grupos focales. Una caracterización inicial evaluó las competencias socioemocionales de los estudiantes, estableciendo una línea base para medir el impacto de la intervención. Los resultados obtenidos de las encuestas después de la intervención mostraron mejoras significativas en todas las competencias socioemocionales evaluadas, en comparación con la caracterización inicial. Estos hallazgos sugieren que los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para el fortalecimiento de competencias socioemocionales, proporcionando un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Las conclusiones del estudio enfatizan la importancia de integrar juegos tradicionales en el currículo escolar”.

## **1.2. Bases teóricas**

### **Los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se han transmitido de generación en generación y son parte integral de la cultura de una comunidad.

Estos juegos pueden variar considerablemente entre culturas y regiones, pero a menudo comparten características comunes como reglas simples, uso de materiales disponibles localmente y la promoción de la interacción social.

### **Definiciones de Juegos Tradicionales según autores**

#### **Johan Huizinga**

En su obra "Homo Ludens" (1938), Huizinga define el juego como una actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, siguiendo reglas libremente aceptadas, pero absolutamente imperiosas, y con un fin en sí mismo acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como la conciencia de ser diferente de la "vida cotidiana". Los juegos tradicionales, en este sentido, son aquellos que han perdurado a lo largo del tiempo y están arraigados en la cultura de una comunidad, manteniendo su carácter lúdico y estructurado.

### **Brian Sutton-Smith**

Sutton-Smith, en su libro "The Ambiguity of Play" (1997), propone que el juego tiene múltiples formas y significados, dependiendo del contexto cultural y social. Define los juegos tradicionales como aquellos que se transmiten de generación en generación y que son manifestaciones culturales ricas en significados simbólicos y educativos. Sutton-Smith destaca la flexibilidad y adaptabilidad de los juegos tradicionales, lo que les permite evolucionar mientras conservan su esencia.

### **Roger Caillois**

En "Man, Play and Games" (1961), Caillois clasifica los juegos en cuatro categorías: agon (competencia), alea (suerte), mimicry (simulación) eilinx (vértigo). Define los juegos tradicionales como actividades lúdicas que, a lo largo del tiempo, han incorporado elementos de estas categorías, reflejando las prácticas culturales y sociales de la comunidad. Para Caillois, los juegos tradicionales son esenciales para la cohesión social y la transmisión de valores culturales.

### **Jean Piaget**

Piaget, en "Play, Dreams and Imitation in Childhood" (1951), ve el juego como un medio crucial para el desarrollo cognitivo y social de los niños. Define los juegos tradicionales como aquellos que no solo proporcionan entretenimiento, sino que también facilitan el aprendizaje de habilidades motoras, sociales y cognitivas, ayudando a los niños a comprender y adaptarse a su entorno cultural.

### **Lev Vygotsky**

En "Mind in Society" (1978), Vygotsky enfatiza el papel del juego en el desarrollo social y cultural del niño. Define los juegos tradicionales como actividades que permiten a los niños internalizar las normas, roles y valores de su comunidad. Vygotsky sostiene que estos juegos son herramientas fundamentales para el aprendizaje social y la construcción de la identidad cultural.

### **Clifford Geertz**

Geertz, en "The Interpretation of Cultures" (1973), aborda los juegos tradicionales desde una perspectiva antropológica, viéndolos como "textos" culturales que pueden ser analizados para entender mejor la estructura y los valores de una sociedad. Define los

juegos tradicionales como prácticas culturales que encapsulan y transmiten conocimientos, creencias y valores comunitarios.

## **Definiciones de Juegos Tradicionales según Autores Latinoamericanos**

### **Mercedes López-Baralt**

Mercedes López-Baralt, una destacada investigadora en estudios culturales y antropológicos de Puerto Rico, define los juegos tradicionales como "manifestaciones culturales que reflejan la herencia de las comunidades, incluyendo tanto elementos indígenas como influencias coloniales". Según López-Baralt, los juegos tradicionales en América Latina son expresiones de identidad y resistencia cultural, a menudo vinculadas a festividades y rituales comunitarios.

### **Gonzalo Aguirre Beltrán**

El antropólogo mexicano Gonzalo Aguirre Beltrán, conocido por sus estudios sobre comunidades indígenas y afrodescendientes en México, sostiene que "los juegos tradicionales son prácticas lúdicas que integran elementos históricos, sociales y culturales específicos de cada comunidad". Aguirre Beltrán destaca la importancia de estos juegos en la socialización de los niños y en la transmisión de conocimientos ancestrales.

### **Luis Felipe Ramón y Rivera**

El etnomusicólogo venezolano Luis Felipe Ramón y Rivera, en sus estudios sobre música y folklore, define los juegos tradicionales como "actividades recreativas que forman parte del patrimonio intangible de los pueblos, transmitidas oralmente de generación en generación". Según Ramón y Rivera, estos juegos son esenciales para entender la cosmovisión y las dinámicas sociales de las comunidades latinoamericanas.

### **Julio César González Pagés**

El antropólogo cubano Julio César González Pagés enfatiza que "los juegos tradicionales en América Latina no solo son formas de entretenimiento, sino también herramientas educativas y de cohesión social". González Pagés subraya que estos juegos reflejan la mezcla de culturas indígenas, africanas y europeas, y a menudo están vinculados a prácticas agrícolas, religiosas y festivas.

### **Rogério Cesar Souza**

El sociólogo brasileño Rogério Cesar Souza define los juegos tradicionales como "prácticas lúdicas que preservan la memoria colectiva de las comunidades y promueven la identidad cultural". Souza destaca que, en Brasil, los juegos tradicionales incluyen influencias indígenas, africanas y portuguesas, y juegan un papel crucial en la formación de la identidad nacional.

### **Definiciones de Juegos Tradicionales según Autores Peruanos**

#### **José María Arguedas**

El antropólogo y escritor José María Arguedas, conocido por su trabajo sobre la cultura andina, define los juegos tradicionales como "expresiones vivas de la cultura indígena, que han perdurado a lo largo del tiempo y han sido transmitidas de generación en generación". Arguedas enfatiza que estos juegos son manifestaciones de la identidad cultural de los pueblos andinos y reflejan su cosmovisión, sus prácticas agrícolas y sus festividades.

#### **Luis Enrique López**

Luis Enrique López, destacado educador y lingüista especializado en educación intercultural bilingüe en el Perú, sostiene que "los juegos tradicionales son prácticas culturales que integran conocimientos, valores y habilidades propias de las comunidades indígenas". López resalta la importancia de estos juegos en la enseñanza de la lengua y la cultura, y en la formación de la identidad de los niños indígenas.

#### **Rodrigo Montoya Rojas**

El antropólogo Rodrigo Montoya Rojas define los juegos tradicionales como "actividades lúdicas que forman parte del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades peruanas". Montoya destaca que estos juegos son fundamentales para la cohesión social y la transmisión de valores comunitarios, y a menudo están vinculados a la naturaleza, la agricultura y las festividades locales.

#### **Carmen Escalante Gutiérrez**

La investigadora Carmen Escalante Gutiérrez, en su estudio sobre la cultura popular peruana, define los juegos tradicionales como "manifestaciones lúdicas que reflejan la diversidad cultural del Perú, integrando elementos indígenas, africanos y europeos".

Escalante señala que estos juegos no solo son formas de entretenimiento, sino también medios para la transmisión de conocimientos y la preservación de la memoria colectiva.

### **Luis Millones**

El antropólogo Luis Millones, especializado en estudios andinos, define los juegos tradicionales como "prácticas lúdicas que tienen profundas raíces históricas y culturales en las comunidades peruanas". Millones enfatiza que estos juegos son esenciales para entender la dinámica social y la estructura comunitaria, y reflejan la interrelación entre el ser humano y su entorno.

### **Síntesis de las Definiciones**

Los juegos tradicionales peruanos son actividades lúdicas que:

- Se transmiten de generación en generación y forman parte del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades.
- Reflejan la herencia cultural y la identidad de las comunidades indígenas, integrando influencias africanas y europeas.
- Son esenciales para la cohesión social y la transmisión de conocimientos, valores y habilidades comunitarias.
- Están vinculados a la naturaleza, la agricultura, las festividades y las prácticas cotidianas de las comunidades.
- Facilitan la enseñanza de la lengua y la cultura, y la formación de la identidad de los niños.

Estas definiciones, aunque varían en enfoque, coinciden en la importancia de los juegos tradicionales como elementos vitales para la comprensión y preservación de la cultura y la identidad en el Perú

### **Los Juegos Tradicionales desde diversas perspectivas disciplinarias**

Los juegos tradicionales pueden abordarse desde distintas perspectivas como la antropológica, sociológica, psicológica y educativa.

**Perspectiva antropológico – cultural:** los juegos tradicionales son una manifestación cultural arraigada en la historia de las sociedades. Estos juegos han evolucionado a lo largo de tiempo y reflejan aspectos significativos de la identidad y las prácticas culturales de un grupo o comunidad. El estudio antropológico de los juegos tradicionales analiza su origen, desarrollo, variaciones regionales y su papel en la transmisión intergeneracional de conocimientos y valores.

**Perspectiva sociológica:** desde una perspectiva sociológica, los juegos tradicionales pueden ser vistos como herramientas para la cohesión social y la integración comunitaria. Estos juegos fomentan la interacción entre individuos de diferentes edades, géneros y estatus socioeconómico, promoviendo así la solidaridad, el trabajo en equipo y el respeto mutuo. Además, los juegos tradicionales pueden servir como espacios de negociación de normas sociales y roles dentro de la sociedad.

**Perspectiva psicológica:** en el ámbito psicológico, los juegos tradicionales ofrecen múltiples beneficios para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los participantes. Estos juegos estimulan la creatividad, la resolución de problemas, la concentración y la memoria. Además, proporcionan un medio para la expresión emocional, el manejo del estrés y la construcción de habilidades sociales, como la empatía, la cooperación y el liderazgo.

**Perspectiva Educativa:** desde una perspectiva educativa, los juegos tradicionales pueden ser aprovechados como herramientas pedagógicas para el aprendizaje y la enseñanza de diversos conceptos y habilidades. Estos juegos pueden ser utilizados para enseñar matemáticas, historia, geografía, habilidades lingüísticas y valores éticos. Además, los juegos tradicionales fomentan la participación activa, el compromiso y la motivación de los estudiantes, creando así un ambiente de aprendizaje lúdico y significativo.

En resumen, el marco teórico para la variable de "juegos tradicionales" se fundamenta en su naturaleza cultural, sociológica, psicológica y educativa, reconociendo su importancia como manifestaciones de la diversidad cultural, agentes de cohesión social, facilitadores del desarrollo personal y herramientas pedagógicas.

## **Diversas acepciones relacionadas con Juegos Tradicionales**

Los juegos tradicionales son aquellos que han sido pasados de generación en generación dentro de una cultura o comunidad, y a menudo no requieren de equipamiento sofisticado o tecnológico. Algunas definiciones plantean:

**Juegos Tradicionales:** Son actividades recreativas que han sido practicadas durante generaciones dentro de una cultura específica. Estos juegos suelen transmitirse oralmente y pueden variar en función de la región o el grupo étnico.

**Juegos Populares:** Se refieren a actividades lúdicas arraigadas en la tradición de una comunidad o sociedad, a menudo transmitidas de padres a hijos. Estos juegos suelen tener reglas simples y fomentar la interacción social.

**Juegos Folclóricos:** Son juegos que forman parte del folclore de una región o país en particular. Estos juegos a menudo están vinculados a rituales, festividades o celebraciones culturales y pueden tener un significado simbólico.

**Juegos de Patio:** Son juegos que se practican al aire libre, generalmente en patios escolares o espacios comunitarios. Estos juegos suelen ser físicamente activos y promueven el ejercicio y la socialización entre los participantes.

**Juegos de Mesa Tradicionales:** Son juegos que se juegan en una mesa o superficie plana y que no requieren de tecnología avanzada. Estos juegos suelen tener reglas simples y pueden ser jugados por personas de todas las edades.

Para la presente investigación se tomarán como referencia los juegos tradicionales de la comunidad que se juegan al aire libre y con participación colectiva. Entre ellos, tenemos La rayuela o mundo, lobo que estás haciendo, mata gente, tumba la lata, gallinita ciega, las escondidas, salto de soga, las ligas, canicas, carrera de encostados, el gato y el ratón, San Miguel, adivinanzas, yaces, jalar la soga. A continuación, se detalla cada uno de estos juegos tradicionales:

**Nombre Del Juego:** La Rayuela.

**Material requerido:** tiza, y una ficha pequeña (como una piedra u otro objeto liviano).

**Lugar de juego:** patio o espacio amplio al aire libre.

**Forma de organización:** individual.

**Descripción del juego:**

La rayuela es un juego donde los niños dibujan cuadros en el suelo y saltan sobre ellos.

Cada niño tira una piedrita y salta sin pisar ese cuadro. Debe saltar con cuidado, sin pisar las líneas y sin usar las manos.

Todos juegan por turnos y se divierten saltando y jugando juntos.

**Variante en grupo**

Los niños juegan juntos en equipos.

Cada equipo espera su turno para jugar.

Los niños deben:

- Saltar sin pisar las líneas.
- Dar pasos grandes al saltar.
- Lanzar la piedrita sin que toque las líneas.
- No usar las manos para apoyarse.

Si el niño lo hace bien, puede seguir jugando y el equipo se alegra.

**Propósito:** la rayuela favorece la percepción del propio cuerpo y del de los demás, fortaleciendo el control motor, la disposición corporal y la capacidad de comunicación.

**Nombre del juego**

Lobo, ¿qué estás haciendo?

**Material**

No necesita materiales.

**Lugar**

Patio o espacio libre y seguro.

**Organización**

Los niños se colocan de pie formando un círculo y se toman de las manos.

Se elige a un niño para que sea el lobo y se coloca en el centro.

## **Desarrollo del juego**

Los niños caminan en círculo y cantan juntos:

“Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está,  
mientras el lobo no está...  
Lobo, ¿qué estás haciendo?”

El niño que hace de lobo responde con acciones sencillas, por ejemplo:  
“Me estoy bañando”, “Me estoy lavando los dientes”, “Me estoy vistiendo”.

Los niños siguen cantando y jugando hasta que el lobo dice:  
“¡Ya estoy listo!”

Entonces el lobo camina suavemente para atrapar a los niños, y todos corren a un lugar seguro. El juego se reinicia eligiendo a otro lobo.

**Objetivo.** El juego del lobo que estás haciendo ayuda a la comunicación.

## **Nombre del juego**

Mata gente o la Pelota Viajera

## **Material necesario**

Una pelota liviana y blanda.

## **Espacio**

Patio o espacio amplio y seguro.

## **Organización**

Los niños se agrupan en dos equipos pequeños.  
Un grupo se coloca alrededor y otro grupo se ubica en el centro.

## **Desarrollo del juego**

Los niños que están alrededor se pasan la pelota rodándola suavemente por el suelo.  
Los niños del centro deben moverse y esquivar la pelota sin dejar que los toque.

La pelota no se lanza fuerte, solo se rueda o se pasa con cuidado.  
Luego de un momento, los niños cambian de lugar para que todos participen.

El juego termina cuando todos los niños han jugado y se han divertido.

## **Objetivo del juego**

Este juego ayuda a los niños a:

- Mover su cuerpo con agilidad.
- Mejorar la coordinación entre ojos y manos.
- Aprender a seguir reglas simples.
- Jugar de manera segura y en grupo.

**Nombre del juego:** Tumba la lata.

**Material necesario:** latas, pelota.

**Espacio para jugarlo:** patio.

**Organización:** Equipos igual número de participantes.

**Desarrollo Del Juego:** El juego consiste en tumbar las latas por equipos a una distancia específica. Tumban las latas por relevos, gana el equipo que logre botar las latas más rápido.

**Objetivo:** Ayuda a la precisión visual y manual y al juego en equipo.

**Nombre del juego:** La gallinita ciega

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- Un pañuelo suave

**Espacio:**

- Patio de descanso o salón amplio, seguro y sin obstáculos

**Organización:**

- Los niños se colocan en círculo, dejando un poco de espacio entre ellos.
- La maestra o el maestro elige a un niño o niña para que sea la gallinita ciega.

**Desarrollo del juego:**

1. A la gallinita ciega se le tapan los ojos con el pañuelo (siempre con ayuda del adulto).
2. El niño o niña se coloca en el centro del círculo.
3. Con ayuda de la maestra, gira solo una o dos veces para no marearse.
4. La gallinita camina despacito hacia un compañero.
5. Toca suave la cara o las manos del compañero para adivinar quién es.
6. Si adivina, ese niño pasa a ser la nueva gallinita.

7. Si no adivina, se vuelve a intentar con otro compañero.

**Reglas sencillas:**

- Caminar despacio.
- No empujar.
- Guardar silencio o hablar muy bajito.
- Tocar siempre con suavidad.

**Objetivo:**

- Estimular el **sentido del tacto**.
- Favorecer la **atención y el reconocimiento de los compañeros**.
- Promover la **confianza**, el respeto y la diversión en grupo.

**Nombre del juego:** Las escondidas

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- No se necesita material

**Espacio:**

- Patio o espacio al aire libre cerrado, seguro y delimitado

**Organización:**

- Todos los niños juegan juntos.
- La maestra o el maestro elige (o sortea) a un niño o niña que será quien cuente.

**Desarrollo del juego:**

1. El docente explica el juego con palabras sencillas y demuestra cómo jugar.
2. El niño que cuenta se coloca frente a una pared, se tapa los ojos con las manos y cuenta hasta 10 (con ayuda del adulto si es necesario).
3. Mientras cuenta, los demás niños se esconden en lugares visibles y seguros del patio.
4. Al terminar de contar, el niño sale a buscar a sus compañeros caminando, no corriendo.
5. Cuando encuentra a un compañero, lo nombra y dice:  
“¡Te encontré!”
6. El niño encontrado se acerca al lugar de conteo y espera.
7. Cuando todos son encontrados, se vuelve a elegir quién contará en la siguiente ronda.

Para esta edad se elimina la competencia de correr y “salvar”, priorizando la exploración y el juego tranquilo.

Reglas sencillas:

- No correr.
- Escondarse solo donde la maestra permita.
- Escuchar las indicaciones del adulto.
- Jugar con respeto y alegría.

Objetivo:

- Favorecer el conteo básico.
- Reconocer y explorar el espacio.
- Expresar emociones como la alegría y la sorpresa.
- Desarrollar la atención, el turno y la convivencia.

### **Nombre del juego**

Salto de soga

### **Material**

Una soga.

### **Espacio**

Patio o espacio amplio y seguro.

### **Organización**

Grupo pequeño de niños.

### **Desarrollo del juego**

Dos niños o el docente sostienen la soga por los extremos y la mueven despacio.

Los demás niños pasan uno por uno para saltar la soga.

Mientras saltan, todos cantan una canción sencilla, por ejemplo:

“Osito, osito, da la vuelta,  
osito, osito, mira al cielo,  
osito, osito, toca el suelo,  
osito, osito, salta en un pie.”

Los niños intentan hacer los movimientos que dice la canción mientras saltan.

Si un niño se enreda con la soga, no pierde: simplemente espera su turno y vuelve a intentar.

Todos los niños participan y se animan entre sí.

### **Propósito del juego**

Este juego permite a los niños:

- Disfrutar del movimiento y el juego.
- Usar todo su cuerpo al saltar.

- Escuchar y seguir canciones simples.
- Compartir y respetar turnos.

**Nombre del juego**

Las ligas

**Material**

Un elástico ancho y suave.

**Espacio**

Patio o lugar amplio y seguro.

**Organización**

Grupos pequeños de 3 a 5 niños.

**Desarrollo del juego**

Dos niños o el docente sostienen el elástico a baja altura, a la altura de los tobillos.

Los demás niños pasan uno por uno y saltan o pisan el elástico con cuidado.

**Los niños pueden:**

Saltar dentro y fuera del elástico.

Pasar de un lado al otro.

Pisar el elástico suavemente.

El elástico no se sube muy alto, solo hasta las rodillas.

Cada niño juega a su ritmo y todos tienen oportunidad de participar.

Si un niño se equivoca, no pierde: simplemente vuelve a intentar cuando le toque su turno.

**Variante**

La “mantequilla” se realiza deslizando el elástico despacio por el suelo, y los niños caminan o saltan sobre él con cuidado.

Objetivo del juego

**Este juego ayuda a los niños a:**

- Conocer y mover su cuerpo.
- Mantener el equilibrio.
- Coordinar movimientos de piernas y pies.
- Jugar con otros respetando turnos.

**Nombre del juego:** Las canicas

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- Canicas grandes o bolas de plástico
- Un hoyo en la tierra o un círculo dibujado en el suelo

**Espacio:**

- Patio al aire libre, sin asfalto, limpio y seguro

**Organización:**

- Se forman grupos pequeños de 3 a 4 niños.
- Cada niño tiene una o dos canicas.

**Desarrollo del juego:**

1. El docente explica y demuestra cómo lanzar la canica usando los dedos.
2. Los niños se colocan sentados o agachados alrededor del círculo o del hoyo.
3. Por turnos, cada niño lanza su canica suavemente intentando que llegue al centro.
4. Cuando una canica entra en el círculo o el hoyo, se reconoce el logro.
5. Todas las canicas se recuperan y el juego continúa, sin quitar canicas a los demás.

**Reglas sencillas:**

- Lanzar despacio.
- Esperar el turno.
- No llevar las canicas a la boca.
- Recoger el material al finalizar.

**Objetivo:**

- Favorecer la motricidad fina mediante movimientos precisos de los dedos.
- Desarrollar la coordinación ojo-mano.
- Iniciar la noción de distancia y dirección.
- Promover el respeto por turnos y reglas simples.
- Fomentar el juego compartido.

**Nombre del juego:** Carrera de encostalados

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- Costales pequeños o bolsas plásticas grandes y resistentes

**Espacio:**

- Patio amplio, plano y seguro

**Organización:**

- Participación individual

- Pocos jugadores por ronda

**Desarrollo del juego:**

1. El docente explica y demuestra cómo jugar.
2. Cada niño se coloca dentro del costal, sujetándolo con ambas manos (no se amarra a la cintura).
3. A la señal del docente, los niños avanzan saltando suavemente hasta una meta cercana.
4. Todos llegan a la meta y se felicita la participación.

**Variante:**

- Se puede realizar en pequeños grupos, donde cada niño avanza una corta distancia y luego entrega el costal al siguiente.

**Objetivo:**

- Desarrollar la coordinación motriz gruesa.
- Favorecer el equilibrio y el control corporal.
- Disfrutar del movimiento y el juego compartido.

**Nombre del juego:** El gato y el ratón

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- Ninguno

**Espacio:**

- Patio amplio

**Organización:**

- Grupo numeroso en círculo

**Desarrollo del juego:**

1. Los niños se colocan en círculo tomados de las manos.
2. Se elige un niño para ser el ratón (dentro del círculo) y otro para ser el gato (fuera del círculo).
3. Se realiza el diálogo de forma guiada y breve.
4. El gato camina intentando entrar al círculo por los espacios, mientras el ratón se desplaza dentro.
5. El círculo ayuda al ratón levantando o bajando los brazos suavemente.
6. Cuando el gato toca al ratón, se cambian los roles.

**Reglas sencillas:**

- No correr rápido.
- No empujar.
- Respetar a los compañeros.

**Objetivo:**

- Estimular el control corporal.
- Desarrollar la atención y la reacción.
- Favorecer la comunicación y el juego en grupo.

**Nombre del juego:** San Miguel

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- Ninguno

**Espacio:**

- Patio

**Organización:**

- Grupo de 8 a 10 niños

**Desarrollo del juego (adaptado):**

1. Un niño o el docente representa a la mamá.
2. Los demás niños son los hijos y se colocan en fila o círculo.
3. La mamá se aleja unos pasos diciendo que va a hacer una actividad.
4. Al regresar, llama a los niños uno por uno con frases simples.
5. Los niños responden y se acercan cuando son llamados.
6. El juego continúa cambiando los roles.

**Objetivo:**

- Favorecer la comunicación verbal.
- Desarrollar la atención y la memoria.
- Estimular la interacción social.

**Nombre del juego:** Adivinanzas

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- Cartillas o imágenes

**Espacio:**

- Aula o patio

**Organización:**

- Juego grupal o individual

**Desarrollo del juego:**

1. El docente muestra una imagen o dice una adivinanza corta y sencilla.
2. Los niños observan y piensan la respuesta.
3. Se invita a responder levantando la mano o diciendo la respuesta en voz alta.
4. El docente confirma la respuesta y refuerza positivamente.

**Objetivo:**

- Estimular el pensamiento y la atención.
- Favorecer el lenguaje oral.
- Desarrollar la observación y la comprensión.

**Nombre del juego: El juego de los yaces**

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- Yaces grandes o pelotas pequeñas
- Una pelota de goma

**Espacio:**

- Espacio amplio y seguro

**Organización:**

- Pequeños grupos

Desarrollo del juego (adaptado):

1. Los yaces se colocan en el suelo.
2. El niño lanza la pelota suavemente hacia arriba.
3. Intenta recoger uno o dos yaces antes de atrapar la pelota.
4. El docente acompaña y ajusta la dificultad según el niño.
5. Todos participan sin eliminación.

**Objetivo:**

- Desarrollar la motricidad fina.
- Mejorar la coordinación ojo-mano.

- Iniciar el control de trayectorias y movimientos.

**Nombre del juego:** Jalar la soga

**Edad:**

Niños y niñas de 4 años

**Material necesario:**

- Cuerda gruesa y resistente
- Pañuelo para marcar el centro

**Espacio:**

- Patio

**Organización:**

- Dos grupos pequeños

**Desarrollo del juego (adaptado):**

1. Los niños se dividen en dos grupos.
2. Cada grupo toma la cuerda con ambas manos.
3. A la señal del docente, los niños tiran suavemente hacia su lado.
4. El juego dura pocos segundos y se detiene con una señal clara.
5. Se repite cambiando los grupos.

**Reglas sencillas:**

- Tirar despacio.
- No soltarse de la cuerda.
- Escuchar al docente.

**Objetivo:**

- Fortalecer la fuerza de brazos.
- Favorecer la coordinación grupal.
- Promover el trabajo en equipo.

### **Dimensiones de la variable Juegos Tradicionales**

Para esta investigación, se ha considerado tres dimensiones: Social. Intelectual y Afectivo Emocional.

#### **Dimensión Social**

Según Lev Vygotsky (1978), el juego es una herramienta privilegiada para el desarrollo social, ya que permite al niño interactuar con sus pares, asumir roles y construir normas

compartidas. A través del juego tradicional, los niños desarrollan habilidades como la cooperación, el respeto por las reglas y la empatía, fundamentales para la socialización.

### **Dimensión Intelectual**

Jean Piaget (1962) plantea que el juego simbólico y de reglas impulsa el desarrollo del pensamiento lógico y la comprensión del mundo. En los juegos tradicionales, los niños enfrentan desafíos cognitivos que promueven la atención, la memoria, la planificación y la resolución de problemas, estimulando así el desarrollo intelectual.

### **Dimensión Afectiva Emocional**

Erik Erikson (1950) destaca que el juego es un espacio donde el niño expresa sus emociones y construye su identidad. Los juegos tradicionales permiten canalizar sentimientos, experimentar seguridad afectiva y fortalecer la autoestima al recibir reconocimiento de sus pares y adultos, favoreciendo así la autorregulación emocional.

### **Clasificación de Juegos Tradicionales por Dimensión**

A continuación, se presenta una clasificación de los juegos tradicionales observados en función de tres dimensiones fundamentales del desarrollo infantil:

**Dimensión Social:** Hace referencia a la capacidad del niño para interactuar, comunicarse, cooperar y respetar reglas compartidas durante el juego. Los juegos aquí clasificados promueven la socialización y la construcción de normas colectivas.

**Dimensión Intelectual:** Implica el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la memoria, el razonamiento, la estrategia y la coordinación visomotriz. Los juegos incluidos estimulan el pensamiento y la solución de problemas.

**Dimensión Afectiva Emocional:** Relacionada con la expresión de emociones, el reconocimiento de sentimientos propios y ajenos, y el fortalecimiento de la autoestima y la autorregulación emocional. Los juegos de esta categoría favorecen un clima emocional seguro y alegre.

Nombre del juego	Dimensión Social	Dimensión Intelectual	Dimensión Afectiva Emocional
Rayuela		✓	✓
Lobo, ¿qué estás haciendo?	✓		
Mata gente	✓	✓	
Tumba la lata	✓	✓	
La gallina ciega	✓		✓
Las escondidas	✓	✓	✓
Salto de soga	✓		✓

Las ligas	✓		
Canicas		✓	✓
Carrera de encostalados			
El gato y el ratón	✓		✓
San Miguel	✓	✓	✓
Adivinanzas		✓	
El juego de los yaces			
Jalar la soga	✓		

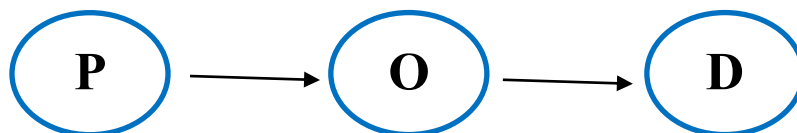
## CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

### 2.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo, de naturaleza básica y con un alcance descriptivo.

De acuerdo con lo señalado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), los estudios descriptivos buscan detallar las características, cualidades o perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos u objetos, así como de cualquier fenómeno que sea objeto de análisis. En este tipo de estudio, se recopilan datos con el fin de medir y reportar información relacionada con conceptos, variables, dimensiones o componentes del problema investigado.

Respecto al diseño metodológico, siguiendo a los mismos autores, el estudio adopta un diseño no experimental de tipo transversal, ya que la recolección de información se realiza en un solo momento temporal. Su finalidad es describir el estado de una variable —en este caso, la prevalencia de los juegos tradicionales— dentro de un grupo específico de estudio (la muestra).



P: Problema de Investigación (prevalencia de juegos tradicionales).

O: Observación o estudio del problema

D: Descripción del nivel de desarrollo de la capacidad estudiada.

### 2.2. Población, muestra.

#### Población

La población está compuesta por 72 niños que constituyen la totalidad de estudiantes de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023, distribuidos de la siguiente manera: 24 en aula A, 24 en aula B y 24 en aula C.

#### Muestra

La muestra del presente estudio es no probabilística, pues, según sostienen Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018, las muestras no probabilísticas, también

llamadas muestras dirigidas implican un proceso de selección basado en las particularidades y el contexto del estudio, priorizando criterios cualitativos por encima de propósitos estadísticos de generalización. En esta investigación, el objetivo no es extrapolar los resultados a una población más amplia, sino profundizar en la comprensión sobre la prevalencia de los juegos tradicionales en un grupo específico: los niños de 4 años del aula B de la I.E.I. Fe y Alegría 59, ubicada en Pachacútec, Ventanilla, durante el año 2023.

Por tanto, la muestra del presente estudio está constituida por 24 estudiantes de 4 años del aula B de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.

### **2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales**

Se utilizarán la siguiente técnica e instrumento:

**Observación:** Esta técnica resulta esencial en el ámbito de la investigación social debido a su eficacia, adaptabilidad, facilidad de aplicación y por la objetividad en los datos que permite recolectar.

**Guía de observación:** Será el instrumento que facilitará la recolección de información respecto al nivel de comprensión lectora actual en los niños y niñas que integran la muestra del estudio.

Equipos utilizados: laptop, cámara, teléfono celular, memoria USB y parlante.

Materiales empleados: hojas bond, papelotes, pegamentos, plumones, cinta adhesiva y limpiatipo.

### CAPÍTULO III: RESULTADOS

#### VARIABLE: Juegos tradicionales

**Tabla 1**

*Dimensión. Social*

ÍTEMS	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Se comunica con sus compañeros para realizar el juego.	06	25	12	50	06	25	24	100
Se integra con sus compañeros al momento de jugar los juegos tradicionales.	04	17	12	50	08	33	24	100
Incentiva a sus compañeros utilizando palabras alentadoras durante el desarrollo del juego.	06	25	08	33	10	42	24	100
Da opiniones antes, durante y después del juego.	08	33	04	17	12	50	24	100

*Nota:* Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: La Tabla 1 muestra los resultados obtenidos en la *Dimensión Social* del proyecto de investigación sobre la prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59. Se observa que un porcentaje significativo de niños se encuentra en proceso de desarrollo de habilidades sociales, especialmente en los ítems relacionados con la comunicación y la integración con sus compañeros durante los juegos, ambos con un 50% en nivel proceso. Destaca que el 42% de los niños incentiva a sus compañeros con palabras alentadoras, lo que evidencia una predisposición hacia conductas prosociales. Asimismo, el 50% logra expresar opiniones antes, durante y después del juego, mostrando un avance en la expresión verbal en contextos lúdicos. Sin embargo, aún se identifican porcentajes importantes en el nivel de inicio, como en la emisión de opiniones (33%) y el uso de frases alentadoras (25%), lo cual indica que, si bien hay avances, todavía se requiere reforzar estrategias para fomentar la participación activa y la interacción positiva durante el juego. Estos resultados revelan el potencial de los juegos tradicionales como espacio para el desarrollo social en la infancia temprana.

**Tabla 2***Dimensión. Intelectual*

ÍTEMS	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Reconoce la derecha e izquierda en su cuerpo.	04	17	12	50	08	33	24	100
Nombra diferencias y semejanzas encontradas en la participación de sus compañeros.	06	25	10	42	08	33	24	100
Escucha con atención y comprende las reglas de los juegos tradicionales.	05	21	07	29	12	50	24	100
Propone estrategias que ayuden a desarrollar el juego tradicional.	05	21	06	25	13	54	24	100

*Nota:* Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: La tabla 2 correspondiente a la *Dimensión Intelectual* del estudio sobre la prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59 evidencia avances significativos en el desarrollo de habilidades cognitivas mediadas por la práctica lúdica. El ítem con mayor logro es "Propone estrategias que ayuden a desarrollar el juego tradicional", alcanzando un 54% en el nivel logrado, lo que muestra una alta capacidad de planificación y pensamiento estratégico en contextos lúdicos. Además, el 50% de los niños "escucha con atención y comprende las reglas de los juegos tradicionales", reflejando un adecuado nivel de comprensión auditiva y atención sostenida. Sin embargo, aún se observa que una proporción considerable de niños se encuentra en nivel de inicio o proceso respecto a reconocer diferencias y semejanzas entre sus compañeros (25% en inicio y 42% en proceso) y en el reconocimiento de lateralidad corporal (17% en inicio y 50% en proceso). Estos resultados indican que, aunque existe un avance importante en habilidades intelectuales relacionadas al juego, es necesario seguir estimulando capacidades como la observación analítica, el reconocimiento corporal y la formulación de reglas y estrategias, para consolidar el pensamiento reflexivo y el razonamiento lógico en la etapa preescolar.

**Tabla 3***Dimensión. Afectiva Emocional*

ÍTEMS	Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%
Expresa sus emociones a través de sus movimientos y explora el juego.	04	17	06	25	14	58	24	100
Comunica sus sentimientos temores, preferencias e intereses.	06	25	10	42	08	33	24	100
Comparte los materiales al momento de jugar con sus compañeros.	04	17	06	25	14	58	24	100
Alienta a sus compañeros al momento de realizar el juego	07	29	08	33	09	38	24	100

*Nota:* Información obtenida de Guía de Observación.

Interpretación: La tabla 3 correspondiente a la *Dimensión Afectiva Emocional* revela que una proporción significativa de niños de 4 años en la I.E.I. Fe y Alegría 59 ha desarrollado competencias emocionales importantes en el contexto de los juegos tradicionales. Se destaca que el 58% de los niños expresa sus emociones mediante movimientos y explora el juego con libertad, lo cual indica un entorno favorable para la expresión emocional espontánea. El mismo porcentaje (58%) comparte materiales con sus compañeros, evidenciando actitudes de colaboración y empatía. No obstante, se observa que un 42% de los niños aún se encuentra en proceso de comunicar sus sentimientos, temores y preferencias, lo cual sugiere la necesidad de fortalecer el desarrollo del lenguaje emocional. En cuanto al aliento a los compañeros durante el juego, el 38% alcanza el nivel logrado, aunque persiste un 29% en nivel inicial. En conjunto, los resultados reflejan un buen desarrollo de la dimensión afectiva emocional en la mayoría de los niños, aunque con áreas específicas que requieren atención pedagógica para favorecer una expresión emocional más verbalizada y consciente.

**Tabla 4***VARIABLE: Juegos Tradicionales – Resultados generales*

DIMENSIONES	Inicio		En proceso		Logrado		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Social	06	25	09	38	09	38	24	100
Intelectiva	05	21	09	38	10	38	24	100
Afectiva Emocional	05	21	08	33	11	46	24	100
<b>TOTAL</b>							<b>24</b>	<b>100</b>

*Nota: Información obtenida de la aplicación de Guía de Observación.*

Interpretación: La Tabla 4 presenta los resultados generales de la variable *Juegos Tradicionales*, y su prevalencia expresada a través de tres dimensiones: Social, Intelectiva y Afectiva Emocional, en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59. En términos estadísticos, se observa una distribución favorable hacia los niveles *En proceso* y *Logrado*, lo que evidencia una alta participación y apropiación de los juegos tradicionales por parte de los niños. En la *dimensión Afectiva Emocional*, un 46% de los niños alcanzan el nivel *Logrado*, siendo la más destacada. Esto indica que los juegos practicados promueven significativamente la expresión de emociones, la empatía y la seguridad afectiva. Le siguen las *dimensiones Intelectiva* y *Social*, ambas con 38% en nivel logrado y 38% en proceso, reflejando un desarrollo progresivo en habilidades cognitivas (como atención, memoria, estrategia) y en habilidades interpersonales (como comunicación, respeto por las reglas y cooperación). Estos resultados, al ser contrastados con la clasificación de juegos más prevalentes, permiten concluir que juegos como “*Las escondidas*”, “*Rayuela*”, “*La gallina ciega*”, “*El gato y el ratón*”, “*San Miguel*”, “*Canicas*” y “*Salto de sogá*” son los más practicados y formativos. Su presencia transversal en dos o tres dimensiones evidencia que estos juegos no solo son culturalmente arraigados y lúdicamente atractivos, sino también herramientas pedagógicas efectivas para el desarrollo integral infantil. En síntesis, la prevalencia de juegos tradicionales se refleja no solo en su práctica frecuente, sino en los altos niveles de logro alcanzados en las dimensiones evaluadas, lo que justifica su inclusión activa y consciente en los procesos educativos de la primera infancia.

## CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El objetivo general del estudio fue *caracterizar el nivel de prevalencia de los juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59*, y los resultados evidencian que esta práctica lúdica es altamente frecuente y significativa en la vida cotidiana de los niños. La presencia de juegos como Las escondidas, Rayuela, La gallina ciega, El gato y el ratón, Canicas, Salto de soga y San Miguel, en al menos dos o tres dimensiones del desarrollo infantil, demuestra que no solo se practican con regularidad, sino que también cumplen funciones educativas claves: fortalecen habilidades sociales, desarrollan procesos cognitivos y favorecen la expresión emocional. Esta caracterización empírica se alinea con los antecedentes revisados, los cuales coinciden en destacar el valor formativo y cultural de los juegos tradicionales. Por ejemplo, Quincho y Rojas (2019) señalan que estos juegos influyen positiva y significativamente en la motricidad gruesa, lo que en este estudio se refleja en los logros observados en la coordinación, la estrategia y la conciencia corporal. Asimismo, Guevara (2021) subraya cómo la estructura metodológica de los juegos tradicionales mejora destrezas de coordinación y equilibrio, algo observable en el desarrollo de la dimensión intelectual en los niños analizados. Por otro lado, estudios como el de Ore (2024) y Peñaherrera (2022), realizados en contextos rurales e interculturales, enfatizan que los juegos tradicionales no solo promueven la socialización y la empatía, sino que además fortalecen la identidad cultural y comunitaria. Este aspecto se ve reflejado en la dimensión Afectiva Emocional, donde un 46% de los niños alcanzó el nivel de logro, expresando sus emociones, compartiendo materiales y alentando a sus compañeros con naturalidad y espontaneidad. En esa misma línea, Ccasani y Rodríguez (2024) y Pájaro (2022) sostienen que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo socioemocional, promoviendo autoestima, confianza e integración. Los resultados obtenidos en esta investigación reafirman dichas conclusiones, demostrando que los juegos tradicionales no son solo recreación, sino vehículos potentes de aprendizaje integral en la infancia. En conjunto, los resultados del estudio no solo cumplen con el objetivo general propuesto, sino que reafirman, complementan y actualizan los hallazgos previos, confirmando que la prevalencia de los juegos tradicionales en la educación inicial constituye un recurso pedagógico eficaz y culturalmente significativo, capaz de potenciar múltiples dimensiones del desarrollo infantil.

En relación al primer objetivo específico *Identificar el nivel de prevalencia de juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023*, se logró identificar el nivel de prevalencia de los juegos tradicionales, revelándose que los juegos más practicados fueron Las escondidas, Rayuela, La gallina ciega, El gato y el ratón, San Miguel, Canicas y Salto de soga, todos los cuales aparecen al menos en dos o tres dimensiones analizadas, lo que evidencia su presencia transversal en el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Esta prevalencia, se expresa en las dimensiones de la variable, particularmente, en la *dimensión Afectiva Emocional*, se observa un 46% de logros, siendo la más destacada, lo que revela que los niños no solo juegan, sino que sienten, expresan y comparten emociones durante la experiencia lúdica. En la *dimensión Intelectiva*, un 54% de los niños logró proponer estrategias para desarrollar los juegos, lo que implica un razonamiento lógico, capacidad de planificación y comprensión de reglas. Finalmente, en la *dimensión Social*, aunque un 50% aún se encuentra en proceso, se evidencia que el juego ha propiciado la comunicación, la integración y la expresión verbal con los compañeros.

En relación al segundo objetivo específico *Estructurar un marco teórico pertinente sobre juegos tradicionales a través de la revisión de fuentes diversas*, el marco teórico estructurado encuentra pleno respaldo empírico en los resultados obtenidos. Autores como Vygotsky y Piaget sostienen que el juego tradicional es una plataforma privilegiada para el desarrollo de funciones psíquicas superiores, cognitivas y sociales. Los antecedentes investigativos —como los trabajos de Quincho y Rojas (2019), Chinchay (2024) y Ore (2024)— también coinciden en señalar el poder formativo de los juegos tradicionales en el desarrollo motor, la socialización y la identidad cultural. En particular, Ccasani y Rodríguez (2024) y Pájaro (2022) confirman su influencia positiva en el desarrollo socioemocional, lo que se ve reflejado en los resultados de este estudio, con altos porcentajes en expresión emocional, empatía y compañerismo.

## CONCLUSIONES

Se concluye que los juegos tradicionales tienen una presencia significativa en la vida cotidiana de los niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59. Su práctica frecuente en contextos educativos ha contribuido notablemente al desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales, demostrando una fuerte apropiación por parte de los estudiantes. La dimensión afectiva emocional fue la más fortalecida, con un 46% de niños en nivel logrado. Esto evidencia que los juegos tradicionales permiten a los niños expresar sus emociones, compartir, empatizar y colaborar con sus pares, generando un entorno lúdico emocionalmente seguro y estimulante. En las dimensiones intelectual y social, un 38% de niños alcanzó el nivel logrado. Este resultado confirma que los juegos tradicionales favorecen procesos de atención, memoria, planificación, comprensión de reglas, así como la comunicación y cooperación con los compañeros.

Los hallazgos coinciden con estudios previos que destacan los juegos tradicionales como herramientas educativas eficaces que promueven la motricidad, la identidad cultural, la socialización y el desarrollo integral en la infancia. Se confirma su valor pedagógico y cultural.

A pesar de su efectividad, se percibe la necesidad de incorporar los juegos tradicionales de manera más estructurada y reflexiva dentro del currículo de Educación Inicial, para potenciar su impacto formativo y garantizar su permanencia como patrimonio lúdico-cultural.

## RECOMENDACIONES

Se formulan las siguientes recomendaciones:

A la institución educativa, promover e institucionalizar la práctica de juegos tradicionales como parte de las rutinas pedagógicas diarias, asegurando que estén presentes en las sesiones de psicomotricidad, expresión corporal, juegos libres y actividades integradoras.

Al colectivo docente, diseñar estrategias pedagógicas que integren intencionadamente los juegos tradicionales con objetivos de aprendizaje, fomentando el desarrollo socioemocional, el pensamiento lógico y la interacción colaborativa. Asimismo, realizar jornadas de sensibilización sobre su valor educativo y cultural.

A las instituciones formadoras de docentes, incluir en los planes de formación inicial cursos y talleres que recuperen el valor del juego tradicional como herramienta pedagógica y como expresión de la diversidad cultural. Se debe formar a futuros docentes con una mirada crítica, creativa y contextualizada del juego.

A las instancias locales y a la UGEL, implementar programas de recuperación y difusión de juegos tradicionales como parte del enfoque intercultural y comunitario. Asimismo, promover concursos, festivales y capacitaciones para fortalecer la educación desde lo lúdico y desde las raíces culturales de cada territorio.

## REFERENCIAS

- Álvarez, E. (2013). *Juegos tradicionales de Argentina*. Editorial Dunken.
- Bernal, M. (2004). *Juegos tradicionales: Un acercamiento etnográfico a la cultura lúdica en Colombia*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.
- Caillois, R. (1990). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Capcha, Y. y Barzola, R. (2021). *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja- Huancavelica*. [Tesis para Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Rural Intercultural Bilingüe - Universidad Nacional De Huancavelica]. Repositorio institucional: <https://repositorio.unh.edu.pe/items/f8ca9125-8c24-49e0-be45-5b834409d53d>
- Casas, M., & Chiner, E. (2011). *Juegos tradicionales y cultura popular*. Octaedro.
- Casani, R. y Rodriguez, P. (2024). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista – 2022*. [Tesis para título profesional de Licenciada en Educación Inicial - Educación Bilingüe Intercultural Temprana - Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio institucional: <https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/26f51f11-76d8-4297-b5e9-be4e934bd45e/content>
- Chinchay, L. (2024). *Juegos Tradicionales en el Nivel Inicial 2022*. [Trabajo de Investigación para Grado de Bachiller - Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”]. Repositorio institucional EESPPPIURA: <https://www.eesppiura.edu.pe/handle/EESPPPIURA/81?show=full>
- González, L. (2012). *Juegos tradicionales de Chile: Una mirada desde la educación física*. Ediciones Universidad Católica Silva Henríquez.
- González, M., & De Cáceres, M. J. (2012). *Juegos tradicionales para hoy: Manual de recursos didácticos*. Narcea Ediciones.
- Guevara, L. (2021). *Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años*. [Tesis Para Título de Licenciado en Educación Inicial - Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio institucional: [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3664/1/TL\\_GuevaraHuanLilyMarianeladelMilagro.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3664/1/TL_GuevaraHuanLilyMarianeladelMilagro.pdf)
- Huizinga, J. (2001). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- Muñoz, M. (2015). *Juegos tradicionales de América Latina: Antología ilustrada*. Tragaluz Editores.
- Ore, V. (2024). *Juegos Tradicionales en el Proceso de Socialización de Niños en una Institución Educativa Inicial de Quechacquecha, Cusco, Sector Educación 2024*.

[Tesis para Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe – Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d700fe84-469b-46bb-b399-30a9a8c005cc/content>

Pájaro, N. (2022). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias socioemocionales*. [Trabajo de grado para título de Magíster en Educación - Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional FULL: <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/b2dff26f-a8ad-41a6-8767-ce57c7396398/content>

Peñaherrera. J. (2022). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Social en Escolares de Educación Inicial*. [Informe final del trabajo de Integración Curricular para título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte - Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional UTA: <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/977a7aee-c1d8-4297-864d-7fd1da1c03fb/content>

Piaget, J. (2003). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Editorial Gedisa.

Quincho, R. y Rojas, D. (2019), *Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial - Universidad Nacional de Huancavelica], Repositorio Institucional UNH: <https://repositorio.unh.edu.pe/items/f35d3126-18d8-4417-a52b-306e1e0782e>

Rivas, F. (2017). *Juegos tradicionales de México*. Ediciones Tecolote.

Sanchez, D. (2022). *La importancia socioeducativa de los juegos tradicionales en el marco de la educación intercultural bilingüe en una I.E.I. en el Distrito de Ongoy, Región Apurímac*. [Tesis para Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe - Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. Repositorio Institucional UARM]: <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/57171e30-9723-478c-b8ff-2a60b5bfee46/content>

# ANEXOS

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

### Juegos tradicionales en niños de 4 años

**Objetivo:** evaluar la prevalencia de los juegos tradicionales en niños de 4 años de la I.E.I. Fe y Alegría 59, Pachacútec, Ventanilla, 2023.

**Instrucciones:** marcar con una “X” según desempeño observado en cada ítem.

Apellidos y nombres: .....

Fecha: .....

### VARIABLE: Juegos tradicionales

DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA		
		Inicio	Proceso	Logrado
Social	Se comunica con sus compañeros para realizar el juego.			
	Se integra con sus compañeros al momento de jugar los juegos tradicionales.			
	Incentiva a sus compañeros utilizando palabras alentadoras durante el desarrollo del juego.			
	Da opiniones antes, durante y después del juego.			
Intelectual	Reconoce la derecha e izquierda en su cuerpo.			
	Nombra diferencias y semejanzas encontradas en la participación de sus compañeros.			
	Escucha con atención y comprende las reglas de los juegos tradicionales.			
	Propone estrategias que ayuden a desarrollar el juego tradicional.			
Afectiva emocional	Expresa sus emociones a través de sus movimientos y explora el juego.			
	Comunica sus sentimientos temores, preferencias e intereses.			
	Comparte los materiales al momento de jugar con sus compañeros.			
	Alienta a sus compañeros al momento de realizar el juego			

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....