

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS**

**EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa Pública Huanta, 2025

**Para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación**

**AUTOR**

SULCA ALLCCARIMA, Christian Angelo

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0007-4461-7255>

**ASESOR**

Mg. VALENCIA AGUILAR, Edhgar Héctor

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0000-1797-7772>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Interculturalidad y bilingüismo

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ**

**2026**



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las 6:00 P.M. del 26 DE FEBRERO DEL 2026, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, el **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** del **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN “NIVEL DE PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA HUANTA, 2025 Línea de investigación: INTERCULTURALIDAD Y BILINGÜISMO**, presentado por el egresado **SULCA ALLCCARIMA, CHRISTIAN ANGELO** con código de matrícula **70677039**.

De Formación Inicial Docente del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0082-2026-EESPPÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, Jurado Examinador autorizado por la **RD No 083-2026-EESPPÚB. “JSCO”/DG-HTA** obteniendo como resultado el PROMEDIO de 16 ( Dieciséis ).



Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:



**RESULTADO FINAL:** Aprobado



El **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.

  
  
PRESIDENTE JURADO  
PRESIDENTE  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
José Salvador Caveró Ovalle

  
  
VOCAL JURADO  
VOCAL  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
José Salvador Caveró Ovalle

  
  
SECRETARIO JURADO  
SECRETARIO  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
José Salvador Caveró Ovalle

  
  
DIRECCIÓN GENERAL  
HUANTA  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
José Salvador Caveró Ovalle  
Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL  
vº Bº DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	26	02	2026

<b>ENTIDAD</b>	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			<b>DRE</b>	AYACUCHO		
<b>CÓDIGO MODULAR</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>GESTIÓN</b>	<b>CREACIÓN</b>	<b>DIRECCIÓN</b>	JR. RAZUHUILCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	<b>PROVINCIA</b>	HUANTA	<b>DISTRITO</b>	HUANTA

<b>FORMACION INICIAL DOCENTE</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN</b>	RM N°267-2020-MINEDU

<b>DIRECTOR GENERAL (E)</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
<b>DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN</b>	RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

<b>AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN</b>	RD No 0082-2026-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
<b>NOMINACIÓN DE JURADOS</b>	RD No 0083-2026-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL:**  
 GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN




<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	<b>VOCAL</b>	Mg. FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA




**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**  
 NIVEL DE PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA HUANTA, 2025


**LINEA DE INVESTIGACIÓN** INTERCULTURALIDAD Y BILINGÜISMO

<b>FECHA</b>	26 / 02 / 2026	<b>HORA</b>	6:00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO DE LA EESP PÚB. "JSCO"		

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
70677039	SULCA ALLCCARIMA, CHRISTIAN ANGELO	18	15	15	16


 Dr. Walter Mariano Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL  
 Vº Bº DIRECTOR GENERAL  
 Firma, Post Firma y Sello

**INTRUCCIONES:**

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatario con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



*"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"*

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0049-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:


El trabajo de investigación titulado **"NIVEL DE PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA HUANTA, 2025"**, presentado por el egresado **Sulca Allecarima, Christian Angelo**, del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **8%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

[https://drive.google.com/drive/folders/17yPFT-hCWHpTHHMTnvWxUbCK2uxZCgXR?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/17yPFT-hCWHpTHHMTnvWxUbCK2uxZCgXR?usp=drive_link)

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.




Huanta, 5 de marzo de 2026

  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Prof. José Luis Pederos Pinedo  
Área de Validación de Originalidad

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

# Validaciones JSCO

## SULCA ALLCCARIMA, Christian Angelo B Rev

-  060 SULCA ALLCCARIMA, Christian Angelo B rev
-  Validaciones JOSACO 2026
-  Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:old:::1:3497669181

Fecha de entrega

4 mar 2026, 12:50 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

4 mar 2026, 12:54 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

SULCA\_ALLCCARIMA,\_Christian\_Angelo\_B\_Rev.docx

Tamaño del archivo

82.2 KB

38 páginas

11.272 palabras

64.914 caracteres




## 8% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

### Fuentes principales

- 8%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

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

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

### Fuentes principales

- 8% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.unh.edu.pe	3%
2	Internet	allcla.concytec.gob.pe	1%
3	Internet	docplayer.es	<1%
4	Internet	repositorio.ug.edu.ec	<1%
5	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorio.eespjSCO.edu.pe	<1%
7	Internet	repositorio.unap.edu.pe	<1%
8	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Iberoamericana	<1%
9	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
10	Trabajos del estudiante	EP NBS S.A.C.	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%

12 Internet

www.scilit.net

<1%

13 Internet

revistawarisata.org

<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS**

**EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa Pública Huanta, 2025

**Para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación**

**AUTOR**

SULCA ALLCCARIMA, Christian Angelo

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0007-4461-7255>

**ASESOR**

Mg. VALENCIA AGUILAR, Edhgar Héctor

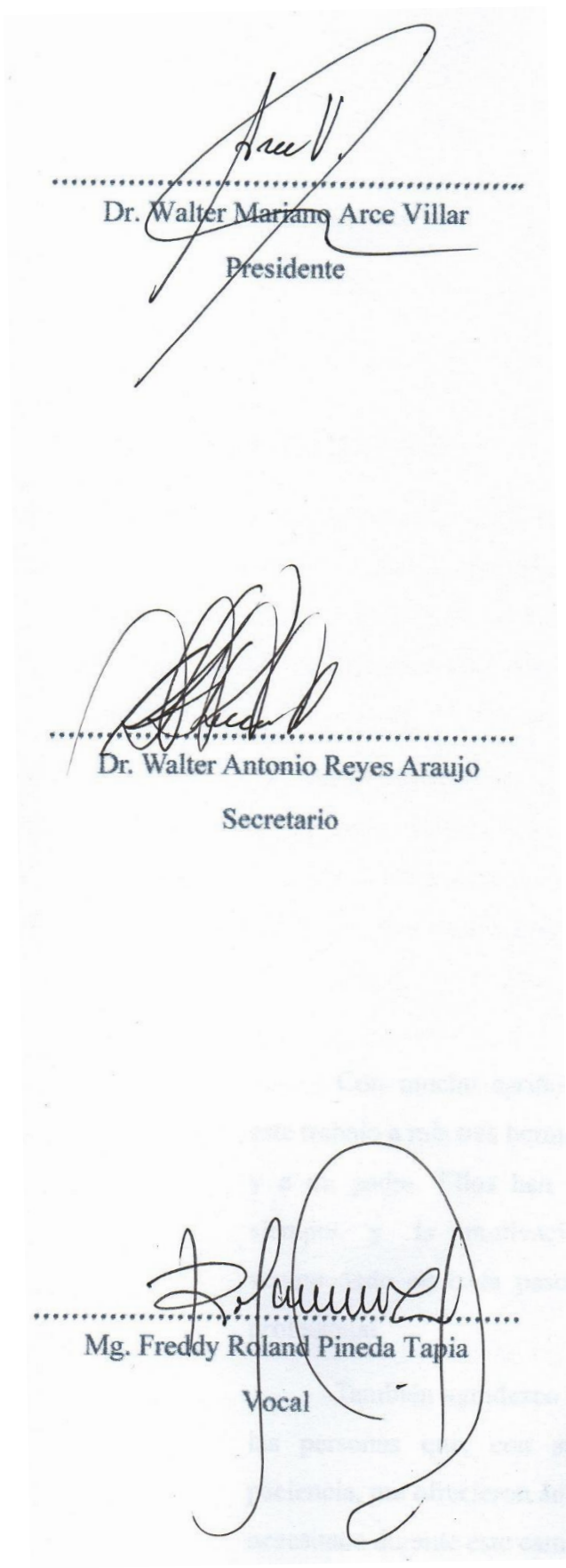
**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0000-1797-7772>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Interculturalidad y bilingüismo

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ**

**2026**



Dr. Walter Mariano Arce Villar  
Presidente

Dr. Walter Antonio Reyes Araujo  
Secretario

Mg. Freddy Roland Pineda Tapia  
Vocal

Con mucho cariño y respeto, dedico este trabajo a mis tres hermanos, a mi hermana y a mi padre. Ellos han sido mi apoyo de siempre y la motivación que me ha acompañado en cada paso de mi formación profesional.

También agradezco de corazón a todas las personas que, con sus palabras y su paciencia, me ofrecieron ánimo cuando más lo necesitaba durante este camino.

**Christian Angelo**

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer de manera sincera a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle”. Donde recibí una formación que no solo fortaleció mis conocimientos, sino también mis valores y mi manera de ver el mundo en especial el mundo de la docencia. Cada espacio, recurso y oportunidad que me ofrecieron fue parte importante de mi crecimiento personal y académico.

A mis docentes, les expreso mi profundo reconocimiento. Su entrega, su paciencia, compromiso y el cariño con el que me enseñaron marcaron mi camino como futuro profesional. Gracias por compartir su experiencia y por acompañarme con respeto y dedicación.

Quiero agradecer también a mi asesor, el Mg. VALENCIA AGUILAR, Edhgar Héctor. Sus orientaciones claras, sus observaciones oportunas y su apoyo constante hicieron posible que este trabajo llegara a buen término. Aprecio su tiempo y su compromiso en cada etapa del proceso de mi formación.

Finalmente, extendiendo mi gratitud a los estudiantes del sexto y quinto grado de primaria de la institución educativa pública Huanta que formaron parte de esta investigación. Su participación, alegría y disposición fueron esenciales. Espero que los resultados de este estudio, de alguna manera, contribuyan a su aprendizaje y desarrollo.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado Examinador es un honor presentar ante ustedes mi trabajo de investigación titulado “Nivel de Práctica de los Juegos Tradicionales en Estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa Pública Huanta, 2025”. Este estudio tiene como objetivo de determinar el nivel de práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes de primaria de la institución mencionada.

Esta investigación se desarrolla en cumplimiento de los lineamientos establecidos para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta. El proceso formativo ha sido un camino de aprendizaje que me permitió reflexionar sobre la cultura lúdica y su papel en la formación integral de los estudiantes.

Confío en que el presente trabajo cumpla con los criterios académicos solicitados y quedo atenta a las observaciones que puedan enriquecerlo.

## Declaración Jurada de Autenticidad

Yo, Christian Angelo Sulca Allccarima, identificado con DNI N.º 70677039, egresado del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autor del trabajo de investigación titulado Nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Pública Huanta, 2025, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. El presente trabajo de investigación es íntegramente de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la elaboración de trabajos académicos; por ello, afirmo que este documento no contiene plagio en ninguna de sus partes.
3. Los datos, análisis y resultados presentados son reales y no han sido alterados total ni parcialmente. Los hallazgos corresponden fielmente a la realidad estudiada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsificados), plagio (uso de información sin citar), autoplagio (presentar como nuevo un trabajo previo propio), piratería (uso indebido de información ajena) o falsificación (atribuir ideas que no son propias), asumo plenamente la responsabilidad y las sanciones establecidas por ley

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 02 de febrero del 2026



SULCA ALLCCARIMA, Christian Angelo

DNI N.º: 70677039



## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>IV</b>
<b>PRESENTACIÓN</b> .....	<b>V</b>
<b>DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD</b> .....	<b>VI</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>XII</b>
<b>ABSTRAC</b> .....	<b>XIII</b>
<b>PISI QILQA</b> .....	<b>XIV</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>XV</b>

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE PROBLEMA .....	17
1.1.1. Problema General .....	20
1.1.2. Problemas Específicos.....	20
1.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA .....	21
1.2.1. Justificación por Convivencia .....	21
1.2.2. Justificación por Relevancia Social.....	21
1.2.3. Justificación por Implicancia Prácticas .....	21
1.2.4. Justificación por Valor Teórico.....	22
1.2.5. Justificación por Utilidad Metodológica .....	22
1.3. OBJETIVOS .....	22
1.3.1. Objetivo General .....	22
1.3.2. Objetivos Específicos.....	22
1.4. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	23

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA .....	24
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	24
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	25
2.1.3. Antecedentes Regionales.....	27
2.2. BASES TEÓRICAS .....	28
2.2.1. Definición de Juegos Tradicionales.....	28
2.2.2. Los Juegos Tradicionales en la Región Andina.....	29
2.2.3. Características de los Juegos Tradicionales .....	30

2.2.4.	Teorías de los Juegos Tradicionales .....	31
2.2.5.	¿Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales? .....	32
2.2.6.	Ventajas de los Juegos Tradicionales .....	32
2.2.7.	Clasificación de los Juegos Tradicionales .....	33
2.2.8.	Dimensiones de los Juegos Tradicionales .....	34
2.3.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	34
2.4.	VARIABLES DE INVESTIGACIÓN .....	35
2.4.1.	Definición conceptual de las variables de estudio .....	35
2.4.2.	Definición operacional de las variables de estudio .....	35
2.4.3.	Matriz de Operacionalización de Variable .....	36

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN .....	37
3.2.	TIPO DE ESTUDIO .....	37
3.3.	NIVEL DE ESTUDIO .....	37
3.4.	MÉTODO DE ESTUDIO .....	38
3.4.1.	Método científico .....	38
3.4.2.	Método Inductivo .....	38
3.4.3.	Método Descriptivo.....	38
3.5.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	38
3.6.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	39
3.6.1.	Población .....	39
3.6.2.	Muestra .....	39
3.7.	TÉCNICA DE MUESTREO .....	40
3.8.	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	40
3.8.1.	Técnica .....	40
3.8.2.	Instrumento.....	41
3.8.3.	Escala .....	41
3.9.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO .....	41
3.9.1.	Validez .....	41
3.9.2.	Confiabilidad.....	42
3.10.	MÉTODO DE PROCESAMIENTO DE DATOS .....	43
3.10.1.	Estadística Descriptiva .....	43
3.10.2.	Tablas para el Análisis e Interpretación de Resultados .....	44

3.11.	ASPECTOS ÉTICOS .....	44
-------	-----------------------	----

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1.	PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS.....	46
4.1.1.	A nivel Descriptivo.....	46
4.2.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	49
	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>51</b>
	<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>52</b>
	<b>REFERENCIA .....</b>	<b>53</b>

## ÍNDICE DE ANEXO

Anexo 1.	Rd de aprobación del proyecto de investigación.....	60
Anexo 2.	Resolución de expedito de tesis .....	64
Anexo 3.	Resolución de fecha de sustentación de tesis .....	68
Anexo 4.	Resolución de jurados de sustentación de tesis.....	70
Anexo 5.	Matriz de consistencia.....	72
Anexo 6.	Matriz de operacionalización de variable.....	73
Anexo 7.	Matriz instrumental .....	74
Anexo 8.	Instrumento de recolección de datos .....	75
Anexo 9.	Validación por juicio de expertos .....	77
Anexo 10.	Prueba de confiabilidad del instrumento.....	80
Anexo 11.	Matriz de datos.....	81
Anexo 12.	Solicitud de autorización de ejecución del trabajo de investigación.....	84
Anexo 13.	Autorización para la aplicación de la investigación.....	85
Anexo 14.	Constancia de aplicación del proyecto de investigación.....	86
Anexo 15.	Evidencias fotográficas .....	87

## ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1.	Población de estudiantes del v ciclo de la i.e. pública huanta, 2025 .....	39
Tabla 2.	Validación del instrumento por juicio de expertos .....	42
Tabla 3.	Resumen de procesamiento de casos.....	43
Tabla 4.	Resultados de confiabilidad del instrumento.....	43
Tabla 5.	Nivel de práctica de los juegos tradicionales.....	46
Tabla 6.	Nivel de la dimensión cognitiva en los juegos tradicionales.....	47
Tabla 7.	Nivel de práctica de la dimensión social en los juegos tradicionales .....	48
Tabla 8.	Nivel de la dimensión intercultural en juegos tradicionales.....	48

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025. Se llevó a cabo una investigación de tipo básica, nivel descriptivo, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental y método deductivo estadístico. La población estuvo constituida por los 44 estudiantes del V ciclo (quinto y sexto grado) de educación primaria de la institución mencionada, quienes constituyeron también la muestra al trabajarse con el 100% de la población, mediante muestreo no probabilístico intencional, dado que estos estudiantes presentan mayor desarrollo cognitivo y autonomía lectora que les permite comprender y responder el cuestionario de manera independiente. Para la recolección de datos se empleó la técnica de encuesta y como instrumento un cuestionario de 21 ítems, cuya validez fue verificada mediante juicio de expertos y su confiabilidad evaluada con el Alfa de Cronbach. Los resultados indicaron que el 75.0% de los estudiantes se ubica en nivel medio en la práctica de juegos tradicionales, el 13.6% en nivel bajo y el 11.4% en nivel alto. Por dimensiones, la práctica social obtuvo los mejores resultados (56.8% alto), seguida de la práctica cognitiva (70.5% medio, 18.2% alto), mientras que la práctica intercultural presentó resultados críticos (43.2% bajo, 0.0% alto). Se concluye que los juegos tradicionales mantienen presencia moderada y contribuyen al desarrollo social y cognitivo, pero existe una severa debilidad en la valoración y transmisión de su significado cultural.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, práctica cognitiva, práctica social, práctica intercultural, educación primaria.

## ABSTRAC

The present research aimed to determine the level of practice of traditional games among primary school students at the Public Educational Institution Huanta, 2025. The study was basic in nature, descriptive in level, with a quantitative approach, non-experimental design, and deductive-statistical method. The population consisted of 44 students from the V cycle (fifth and sixth grades) of primary education at the aforementioned institution, who also constituted the sample, since 100% of the population was included through intentional non-probabilistic sampling, given that these students demonstrate greater cognitive development and reading autonomy, enabling them to understand and independently respond to the questionnaire. Data collection was conducted using the survey technique, and the instrument was a 21-item questionnaire, whose validity was verified through expert judgment and whose reliability was evaluated using Cronbach's Alpha. The results indicated that 75.0% of the students were at a medium level in the practice of traditional games, 13.6% at a low level, and 11.4% at a high level. By dimensions, social practice obtained the best results (56.8% high), followed by cognitive practice (70.5% medium, 18.2% high), while intercultural practice showed critical results (43.2% low, 0.0% high). It is concluded that traditional games maintain a moderate presence and contribute to social and cognitive development, but there is a significant weakness in the appreciation and transmission of their cultural meaning.

**Keywords:** traditional games, cognitive practice, social practice, intercultural practice, primary education.

## PISI QILQA

Kay maskay llamkaypa munayninqa, nawpaq pukllaykuna imayna llankakusqanta yuqanchasun, kay llamkayqa rurakurqa warmi qari yachakuqkunapi, Huanta yachaywasipi, iskay waranqa iskay chunka pichqayuq watapi. Kay llamkay tipu básica nisqapi ruwakurqa, uypaynin descriptivo nisqapi, enfoque cuantitativo nisqawan, diseño no experimental nisqawan, método estadístico descriptivo nisqawan. Kay yachayqa ruwakurqa tawa chunka tawayuq yachakuqkunawan, chaymanta akllakurqa tawa chunka tawayuq yachakuqkunata, pichqa ciclo nisqawan llakakurqa (pichqa ñiqi, suqta ñiqi), kay yachakuqkuna akllaqurqa técnica de muestreo intencional no probabilístico nisqawan. Kay llamkaypa yachayninkunaqa técnica de encuesta nisqawanmi uqarisqa, chaymanta instrumento nisqapi churakurqa tapukuykuna iskay chunka hukniyuq tapukuykuna karqa. Kay instrumento nisqa allin karqa, juicio de expertos nisqawan, chaymanta confiabilidad ninqastan estadísticamente tupusqa karqa Cronbachpa Alfa nisqawan. kay llankayqa qawarichiwanchik, yachakuqkunaq achkanpi, 75.0% tarikunku nivel medio nisqapi ñawpaq pukllaykunapu chaymanta qatin, 13.6% nivel bajo misqapi chaymantam 11.4% nivel alto nisqapi kachkanku. Dimension sinqapi, social nisqpi allin rikuchikurqa (56.8% hatunpi), qatipasqa cognitiva siqa (70.5% chawpipi, 18.2% hatunpi), chaymantam kawsay yachay intercultural mana allintachu rikuchikurqa (43.2% uraypi, 0.0% hatunpi). Kaymi qawarichiwanchik, ñawpaq pukllaykunataqa warmakunaq man achkanpichu pukllanku. Aswan pukllaqkunaqa manan mama, taytapa pukllaykuna, pukllasqakuta yachachinakuchkankuchu kay valoración transmisión de su significado de cultura nisqan kanchu, chinkachkanmi.

**Sapaq simikuna:** ñawpaq pukllay, ruray ruway, ayllupi ruray, allin kawsay intercultural

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria, que se pueden definir como aquellas actividades que se transmiten de generación en generación y forman parte del patrimonio cultural de una comunidad. Según Vega (2024), los juegos tradicionales pueden ayudarnos a aprender más sobre el pasado y la identidad de una comunidad, ya que el deporte siempre ha sido una fuerza unificadora que reúne a una cantidad grade de personas. La característica principal de estos juegos es su capacidad de preservar la identidad cultural y promover valores como el respeto, la colaboración y el trabajo en equipo.

Para analizar esta problemática es necesario mencionar sus causas. Una de ellas es el desinterés de los estudiantes por las prácticas culturales ancestrales que se han venido transmitiendo de generación en generación, debido a la influencia de la tecnología y los juegos modernos. Se observa que los estudiantes en sus tiempos libres prefieren utilizar dispositivos electrónicos y plataformas digitales como TikTok, dejando de lado los juegos tradicionales que se han venido transmitiendo de sus antepasados. Otra causa es la falta de implementación de estrategias pedagógicas por parte de los docentes para fomentar estos juegos en las instituciones educativas, sumado a la ausencia de lugares adecuados para su práctica.

La investigación de esta problemática social se realizó por el interés de conocer el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025, con la finalidad de contribuir a la preservación del patrimonio cultural y consolidar la identidad cultural en las nuevas generaciones. Este estudio se justifica por conveniencia, relevancia social, implicancias

prácticas, valor teórico y utilidad metodológica, buscando promover estos juegos como herramienta educativa efectiva.

El presente trabajo de investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, de tipo básico, nivel descriptivo y diseño descriptivo simple. La población estuvo constituida por 44 estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, y la muestra fue de 44 estudiantes del quinto y sexto grado. Para la recolección de datos se utilizaron instrumentos como la observación y cuestionarios, los cuales permitieron obtener información detallada y precisa sobre la práctica de los juegos tradicionales.

Durante el proceso de investigación, las limitaciones fueron mínimas, lo que permitió desarrollar el estudio de manera óptima y cumplir con los objetivos planteados.

El contenido del presente trabajo de investigación está estructurado en cuatro capítulos: En el Capítulo I se desarrolla el planteamiento del problema, incluyendo la descripción del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación y justificación. En el Capítulo II se presenta el marco teórico, antecedentes de la investigación, bases teóricas, definición de términos básicos e hipótesis. El Capítulo III aborda la metodología de la investigación, describiendo el tipo, nivel, diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos. Finalmente, el Capítulo IV presenta los resultados, análisis descriptivo y discusión de resultados, concluyendo con las conclusiones y recomendaciones basadas en los hallazgos obtenidos.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de Problema**

La investigación sobre las prácticas de juegos tradicionales en el sistema educativo básico constituye un área fundamental para entender las actividades recreativas heredadas de generaciones anteriores. Estas costumbres pasan de los mayores hacia los más jóvenes de forma continua. No obstante, los procesos de globalización moderna están impactando estas costumbres culturales. Las herramientas tecnológicas en las escuelas han transformado las preferencias de los alumnos. Este cambio produce una pérdida gradual de aprecio hacia las actividades recreativas andinas heredadas.

Existe una inquietud mundial significativa respecto a la desaparición de las prácticas juegos tradicionales producto de la modernización. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2003) ha establecido que estas actividades forman parte esencial del legado cultural intangible de los pueblos. Según la UNESCO (2021), mantener vivas estas prácticas resulta crucial para conservar la pluralidad cultural y fomentar procesos educativos significativos e incluyentes. Estas actividades funcionan como medios para impulsar la tolerancia y el respeto mutuo en sociedades con diversidad. La UNESCO subraya que estas manifestaciones de juegos tradicionales representan un componente vital del legado intangible humano. Su abandono podría ocasionar una uniformidad cultural que perjudicaría gravemente la diversidad y el intercambio entre culturas (Carmona, 2012).

Marasigan (2022) resalta que estas prácticas cumplen una función esencial en la conservación y transmisión del legado cultural, particularmente en comunidades con

abundantes tradiciones ancestrales. Cuando los infantes participan en estas actividades, establecen conexiones con su herencia y fortalecen su sentido de pertenencia cultural. La ausencia de promoción y preservación de estas prácticas genera el peligro de que las generaciones emergentes pierdan sus vínculos culturales originarios. Por esta razón, conservar y difundir estos juegos se convierte en una labor fundamental para mantener la diversidad cultural (Taro y Pincay, 2023).

En el territorio peruano, las prácticas de los juegos tradicionales han recibido reconocimiento como recursos educativos valiosos. En 2016, el sector educativo nacional estableció la Política Sectorial de Educación Intercultural y Educación Intercultural Bilingüe mediante el Decreto Supremo N° 006-2016-MINEDU. Esta normativa pretende reforzar los procesos de aprendizaje mediante prácticas culturales autóctonas. El sector cultural peruano señala que incorporar estas prácticas en el plan de estudios escolar puede fortalecer el aprendizaje estudiantil y el reconocimiento de la diversidad cultural (Ministerio de Cultura del Perú, 2017). Esta táctica no solamente fomenta la identidad nacional, sino que también aporta a la aplicación del modelo educativo intercultural bilingüe en todas las instituciones escolares de un país con rica herencia cultural.

El territorio nacional posee más de veintiséis mil instituciones de Educación Intercultural Bilingüe que sirven a más de un millón de estudiantes (Ministerio de Educación, 2018). Sin embargo, muchas instituciones no integran de manera sistemática estas prácticas en sus procesos pedagógicos. Esta situación representa un desafío importante para la educación peruana, ya que limita las oportunidades de los estudiantes para conectar con su patrimonio cultural a través del currículo escolar.

La condición en Ayacucho resulta preocupante debido a múltiples factores. La realización de actividades de juegos tradicionales en áreas rurales ha descendido notablemente. Esta reducción se vincula con el desplazamiento poblacional hacia centros urbanos. La carencia de infraestructura apropiada para desarrollar estas actividades también influye negativamente. El movimiento migratorio hacia las urbes produce una desvinculación con las costumbres culturales rurales. La falta de espacios adecuados restringe la práctica de estas actividades. Esta problemática se intensifica por la ausencia de políticas públicas regionales específicas. No existen iniciativas que impulsen y financien la preservación de estas prácticas en centros educativos rurales.

Los juegos tradicionales funcionan como recurso pedagógico para mejorar la convivencia escolar estudiantil (Morejón et al., 2024). Su incorporación en programas educativos permite mantener vigentes estas costumbres. Esto garantiza su transferencia hacia generaciones futuras. Revitalizar estas prácticas aporta a la preservación de la identidad cultural regional. La recuperación fortalece el tejido social y fomenta la interacción y cooperación entre integrantes de la comunidad (Valenzuela, 2024). En este sentido, la región de Ayacucho necesita desarrollar políticas públicas específicas que promuevan la conservación de estas manifestaciones culturales en el ámbito educativo.

En Ayacucho se han desarrollado investigaciones relevantes sobre este tema. Un estudio realizado en la Institución Educativa Callao N° 392 propuso utilizar estas prácticas como estrategia metodológica para mejorar las habilidades sociales en infantes de cuatro años. La investigación se fundamentó en el paradigma sociocrítico, con enfoque cualitativo y empleó el método de investigación acción educativa. Se utilizaron técnicas como la observación participante y la entrevista en profundidad, aplicadas a veintidós estudiantes. La implementación de estas estrategias contribuyó favorablemente en el desarrollo de competencias sociales en los niños participantes (Chocce y Pillaca, 2024).

Adicionalmente, otra investigación analiza el proceso de socialización infantil mediante prácticas de los juegos tradicionales en instituciones de Educación Intercultural Bilingüe del Centro Poblado de San Pablo. Este trabajo examina cómo se desarrolla la socialización en estudiantes de Educación Inicial de la comunidad campesina de San Pablo, ubicada en el distrito de San Pedro, provincia de Lucanas, región Ayacucho. El estudio destaca que el pukllay o juego, en el mundo andino, constituye una actividad innata del niño y una fuente permanente de socialización. Al poner en práctica los juegos tradicionales transmitidos por sus padres, los niños se integran de manera activa respetando los valores colectivos y el sistema de creencias que forman parte del acervo cultural andino (Yllanes Manya, 2019).

Yllanes (2019) señala que la familia junto a las instituciones educativas cumple un rol socializador en contextos bilingües y en correspondencia con su bagaje cultural andino. Cuando los niños juegan, imitan los quehaceres de sus padres y a los personajes de las fiestas tradicionales. Cantan y bailan al compás de su música autóctona apoyándose de instrumentos manuales del momento. El niño, como ser social, se integra con dinamicidad a un grupo social, se identifica con ella y comparte sus expectativas con los demás. Sus alegrías y tristezas son elementos comunes de su grupo social. Estas

actividades cumplen una función integral porque contribuyen a la formación completa del infante. Su incorporación en las actividades de aprendizaje debe realizarse bajo el enfoque de Educación Intercultural Bilingüe.

En la Institución Educativa Pública Huanta se identifica desinterés estudiantil hacia las prácticas de los juegos tradicionales. Los estudiantes en sus períodos de descanso prefieren utilizar aparatos móviles. Principalmente consumen material en plataformas digitales como TikTok. Este desinterés representa una amenaza concreta para la continuidad de estas costumbres. La tecnología digital ha modificado las dinámicas de interacción social juvenil. Los estudiantes demuestran preferencia por actividades contemporáneas en lugar de costumbres ancestrales (Valenzuela, 2024).

El cambio en las preferencias conduce a los jóvenes a seleccionar actividades digitales modernas. Estas les producen mayor atractivo inmediato. La carencia de planificación docente para incorporar estas prácticas es evidente. La ausencia de espacios apropiados para realizarlas también resulta clara. El desconocimiento sobre su relevancia cultural impide su práctica institucional. Se requiere crear planificaciones que proporcionen espacios adecuados para actividades culturales. Esto puede revivir y promover mayor participación estudiantil.

La práctica de los juegos tradicionales aporta significativamente al fortalecimiento de la identidad cultural en educación primaria (Taro y Pincay, 2023). La implementación de programas educativos con estas prácticas beneficia a los infantes. No solamente favorece su desarrollo físico y social, sino que también refuerza la valoración del patrimonio cultural local (Morejón et al., 2024). Considerando esta situación problemática, se plantea la siguiente interrogante de investigación: ¿Cuál es el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025?

### ***1.1.1. Problema General***

¿Cuál es el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025?

### ***1.1.2. Problemas Específicos***

¿Cuál es el nivel de práctica cognitiva en los juegos tradicionales de los estudiantes de educación primaria de la I.E. Pública Huanta, 2025?

¿Cuál es el nivel de práctica social en los juegos tradicionales de los niños de la I.E. Pública Huanta, 2025?

¿Cuál es el nivel de práctica intercultural en los juegos tradicionales de los estudiantes de la I.E. Pública Huanta, 2025?

## **1.2. Justificación e Importancia**

La siguiente investigación que presento, se justificará en los siguientes elementos que se pone a criterio de cada uno de ustedes

### ***1.2.1. Justificación por Convivencia***

El presente trabajo se justifica porque los juegos tradicionales pueden mejorar la convivencia armónica entre los estudiantes, poniendo en práctica los valores como el respeto, la colaboración y el trabajo en equipo. Estas actividades promueven un ambiente escolar más armonioso, también fortalece las relaciones entre compañeros, ayudando a reducir los conflictos que se dan en grupos y genera un ambiente acogedor entre los estudiantes de distintas edades. La convivencia escolar es un eje principal para el desarrollo integral y los juegos tradicionales actúan como recurso pedagógico que ayuda la unión entre los grupos.

### ***1.2.2. Justificación por Relevancia Social***

La investigación tiene relevancia social debido a que los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de una comunidad. Poner en práctica estos juegos contribuyen a preservar la identidad y las tradiciones locales, además de fomentar un sentido de pertenencia entre niños de su entorno. Además en un contexto donde se está perdiendo las costumbres, rescatar estas prácticas se convierte en una estrategia para revitalizar y fortalecer los lazos en grupo y transmitir los valores culturales de generación en generación, esta investigación no solo beneficia a la escuela sino también a la comunidad.

### ***1.2.3. Justificación por Implicancia Prácticas***

A través del desarrollo de esta investigación se buscó promover los juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural. Estos juegos pueden ser una herramienta educativa efectiva para mejorar la coordinación motora la creatividad y la resolución de problemas de situaciones diarias de su vida y educativo. Además, su aplicación práctica

permite que los docentes lo usen como estrategia innovadora para dinamizar sus clases, generando aprendizajes significativos y bien dinámico.

#### ***1.2.4. Justificación por Valor Teórico***

La presente investigación genera conocimiento nuevo sobre el nivel de práctica de los juegos tradicionales en un contexto educativo intercultural bilingüe de la región de Ayacucho, dato que hasta el momento no había sido documentado en la Institución Educativa Pública Huanta. Si bien el estudio tiene un alcance descriptivo, su valor teórico radica en que amplía el conocimiento existente sobre la relación entre cultura, identidad y educación, ofreciendo evidencia empírica que podrá ser retomada como base conceptual por futuros investigadores. Tal como señala Ardila (2022), los juegos tradicionales constituyen un recurso pedagógico que favorece el desarrollo sociocultural en contextos educativos, lo que refuerza la pertinencia académica de contar con diagnósticos actualizados sobre su nivel de práctica en instituciones de Educación Intercultural Bilingüe.

#### ***1.2.5. Justificación por Utilidad Metodológica***

El presente trabajo utilizó instrumento de recojo de datos como la encuestas y cuestionario, lo que permitió obtener información detallada y precisa sobre la práctica de los juegos tradicionales. Estos métodos podrán ser replicados en otras investigaciones similares, garantizando la validez y confiabilidad de los resultados así mismo la utilidad metodológica se evidencia en los instrumentos que pueden servir de modelo para futuros estudios que buscan explorar fenómenos educativos desde una mirada cuantitativa. De esta manera la investigación no solo aporta resultados si no también herramientas metodológicas que enriquecen el campo de la investigación educativa.

### **1.3. Objetivos**

#### ***1.3.1. Objetivo General***

Determinar el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025.

#### ***1.3.2. Objetivos Específicos***

Identificar el nivel de práctica cognitiva en los juegos tradicionales en los estudiantes de la I.E. Pública Huanta, 2025.

Identificar el nivel de práctica social en los juegos tradicionales en los niños de la I.E. Pública Huanta, 2025.

Identificar el nivel de práctica intercultural en los juegos tradicionales en los estudiantes de la I.E. Pública Huanta, 2025.

#### **1.4. Limitaciones de la Investigación**

En el desarrollo de la presente investigación no se identificaron limitaciones de carácter temporal, teórico ni de recursos. El estudio se llevó a cabo conforme al cronograma establecido, con el respaldo bibliográfico necesario y con los recursos suficientes para su ejecución, por lo que no se registraron restricciones que afectaran el proceso ni los resultados obtenidos

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1. Antecedentes del Problema

Los antecedentes investigativos de carácter internacional, considerados para la presente investigación, son los siguientes:

##### *2.1.1. Antecedentes Internacionales*

Taro y Soriano (2024) en su artículo titulado "*Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria,*" tuvieron como objetivo establecer la influencia de los juegos tradicionales en el afianzamiento de la identidad cultural en educación primaria. La investigación, de enfoque cuantitativo y tipo descriptivo, empleó observación, fichas de observación, entrevistas semiestructuradas y focus groups para la recolección de datos, utilizando Atlas Ti 23 para el análisis. La población de estudio incluyó a una docente, la directora de la institución y 15 niños y niñas del subnivel 2 de Educación Inicial en la Escuela de Educación Básica "Jean Piaget" en Santa Elena, Cantón Libertad, durante el periodo académico 2023-2024. Los resultados mostraron la necesidad de fortalecer la identidad cultural, concluyendo que los juegos tradicionales permiten el afianzamiento de la identidad cultural y su aplicación en el ámbito educativo tiene impactos positivos para la preservación de la identidad cultural.

Díaz et al. (2023) en su artículo titulado "*Fortalecimiento de la identidad cultural a través de los juegos tradicionales zenú,*" investigaron la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural en estudiantes de primero de la institución educativa indígena La Peñaata. La investigación,

de tipo cuantitativa, incluyó a 18 estudiantes y docentes seleccionados de manera intencional. La propuesta basada en juegos tradicionales demostró que los estudiantes reconocen la pertenencia a la etnia Zenú, valoran sus rasgos culturales, se identifican como miembros de ella y respetan su cosmovisión, principios, usos y costumbres.

Salcedo et al. (2022) en su artículo titulado "*Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*", tuvieron como objetivo principal determinar el papel de los juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa La Ventura, de San Benito Abad, Sucre, Colombia. La metodología empleó un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo-exploratorio y diseño no experimental de tipo transversal. La muestra estuvo conformada por los docentes de básica primaria, utilizando una encuesta como instrumento. Los resultados demostraron que una proporción mínima de docentes hace uso de estrategias lúdicas y que la institución carece de espacios adecuados para la recreación. Se concluyó que los juegos tradicionales son un recurso valioso para fomentar la adquisición de conocimientos dentro del aula y que debe aumentarse su uso en el contexto educativo.

Vasquez et al. (2025) en su artículo titulado "*Juegos tradicionales: una construcción de memoria, identidad, cultura y simbolismo. Elementos de la construcción de la Interculturalidad de la parroquia Flores*", tuvieron como objetivo determinar la importancia de la conservación de los juegos tradicionales a través de su práctica heredada de generación en generación en los habitantes de la parroquia Flores, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, Ecuador. La investigación fue desarrollada mediante un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), de tipo descriptiva y documental. En la fase cuantitativa se aplicó un cuestionario a una muestra probabilística estratificada de 397 personas, consultando temas sobre tipo de juegos practicados, frecuencia de práctica y motivaciones. Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales son elementos transmisores de valores, principios y tradiciones de generación en generación que fortalecen el sentido de pertenencia comunitaria y la diversidad cultural.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Juares (2022) señala en su investigación titulada "*Práctica de juegos tradicionales en estudiantes del VI ciclo de las instituciones educativas del distrito de San Pedro de Putina Punco*", presentada en la Universidad Nacional del Altiplano para

optar el grado de licenciatura, que el objetivo principal fue determinar la práctica de los juegos tradicionales en estudiantes del VI ciclo de secundaria. La metodología empleada correspondió a un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo-diagnóstico, con una población conformada por estudiantes de cuatro instituciones educativas del distrito, de entre 12 y 14 años, de la cual se obtuvo una muestra de 125 alumnos. Se utilizó como instrumento el “Cuestionario de práctica de juegos tradicionales”, cuya confiabilidad alcanzó un alfa de Cronbach de 0,737. Los resultados evidenciaron que la práctica de juegos tradicionales se ubica mayormente en la categoría “a veces” (47.2%), seguida de “casi nunca” (34.4%) y “casi siempre” (15.2%), con tiempos de práctica que oscilan entre 10 y 40 minutos. Asimismo, se observó que un 40% de los estudiantes prefiere jugar en el celular o practicar deportes en lugar de juegos tradicionales. Se concluyó que la práctica de juegos tradicionales en este grupo etario es limitada y compite con otras formas de entretenimiento modernas. Este antecedente se eligió porque aporta información sobre la frecuencia y condiciones de práctica de juegos tradicionales en adolescentes, lo que permite vincularlo con nuestro proyecto de investigación al ofrecer evidencia sobre la necesidad de revalorar estas prácticas culturales en el ámbito escolar.

García y Quispe (2023) señalan en su investigación titulada *“Práctica de juegos tradicionales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de las instituciones educativas “Ricardo Menéndez Menéndez” de Huancayo y “San José” de Jauja*, presentada en la Universidad Nacional del Centro del Perú para optar el grado de licenciatura, que el objetivo principal fue determinar las diferencias en la práctica de juegos tradicionales entre estudiantes de cuarto grado de ambas instituciones. La metodología empleada correspondió a un diseño descriptivo comparativo, de tipo básico y nivel descriptivo, sustentado en el método científico y el método particular descriptivo. La población estuvo conformada por 230 estudiantes del 4° grado de la I.E. N.° 31509 “Ricardo Menéndez Menéndez” de Huancayo y 96 estudiantes del 4° grado de la I.E. “San José” de Jauja; las muestras fueron censales, incluyendo a todos los estudiantes de cada institución. Se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario elaborado por los investigadores y validado por tres expertos. Los resultados mostraron que en la I.E. Ricardo Menéndez Menéndez, el 76.10% de estudiantes “a veces” practica juegos tradicionales, el 23% “siempre” lo practica y el 0.90% “nunca” lo practicó; mientras que en la I.E. San José, el 67.70% “a veces” practica juegos tradicionales y el 32.30% “siempre” lo practica. La prueba estadística Chi cuadrado arrojó un p-valor de

0.155 > 0.05, evidenciando que no existen diferencias significativas entre ambas instituciones. Se concluyó que la práctica de juegos tradicionales en estudiantes de cuarto grado es similar en ambos contextos. Este antecedente se eligió porque aporta evidencia comparativa sobre la frecuencia de juegos tradicionales en diferentes instituciones educativas, lo que permite vincularlo con nuestro proyecto de investigación al reforzar la idea de que estas prácticas culturales mantienen patrones comunes en distintos entornos escolares.

Vega (2024) en su estudio titulado "*Los juegos tradicionales en niños del sexto grado de educación primaria en una institución educativa en Ancash*". tuvo como objetivo describir los juegos tradicionales en niños del sexto grado de educación primaria en una institución educativa en Ancash. La metodología fue de tipo básica con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental basado en observaciones, con un alcance transversal. La muestra incluyó a 32 estudiantes de sexto grado de primaria, utilizando la lista de cotejo como instrumento. Los resultados mostraron que los juegos tradicionales son considerados como deficientes por el 21.9% de los estudiantes, regulares por el 59.4% y eficientes por el 18.8%. En conclusión, se encontró que los estudiantes requieren una mayor motivación para practicar los juegos tradicionales, lo que les permitiría alcanzar mejores resultados.

### **2.1.3. Antecedentes Regionales**

Capcha y Barzola (2021) señalan en su investigación titulada "*Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la I.I.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja – Huancavelica*", presentada en la Universidad Nacional de Huancavelica para optar el grado de magíster, que el objetivo principal fue determinar cómo son los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües del 5to grado de dicha institución. La metodología empleada correspondió a un diseño de enfoque cuantitativo, con una población conformada por todos los estudiantes del 5to grado de la I.E. Mariscal Cáceres "Daniel Hernández" de Tayacaja, Huancavelica, de la cual se obtuvo una muestra de 22 estudiantes del 5to "A". Se utilizó la técnica de la encuesta con su instrumento de cuestionario, y se aplicaron procedimientos de análisis descriptivo. Desde la perspectiva teórica, el estudio se sustentó en enfoques sobre el desarrollo infantil y el esquema corporal. Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales favorecen la socialización y cooperación, además de desarrollar habilidades psicomotoras mediante juegos de locomoción, lanzamiento, pelota y precisión. Se concluyó que los juegos

tradicionales constituyen un recurso pedagógico que potencia tanto las habilidades sociales como las motrices en niños de educación primaria. Este antecedente se eligió porque aborda directamente la relación entre prácticas culturales y desarrollo educativo en contextos bilingües, lo que permite vincularlo con nuestro proyecto de investigación al aportar evidencia sobre el valor de los juegos tradicionales como estrategia didáctica.

Yllanes (2020) en su tesis titulada *"La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N° 256 San Pablo – Ayacucho"*. presentada en la Universidad San Ignacio de Loyola para optar el grado de licenciatura, tuvo como finalidad analizar cómo se desarrolla el proceso de socialización en los niños y niñas de Educación Inicial de la Comunidad Campesina de San Pablo, distrito de San Pedro, provincia de Lucanas, región Ayacucho, a través de los juegos tradicionales. La metodología utilizada fue de enfoque cualitativo con método etnográfico, aplicando técnicas de observación directa y entrevistas. Los resultados señalan que el pukllay o juego andino es una fuente permanente de socialización, donde los niños integran activamente los valores colectivos y el sistema de creencias del acervo cultural andino. Se concluyó que los juegos tradicionales cumplen una función integral en la formación del niño y deben incorporarse en las actividades de aprendizaje bajo el enfoque de la Educación Intercultural Bilingüe, pues fortalecen los vínculos de socialización transmitidos de generación en generación

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Definición de Juegos Tradicionales**

Los juegos tradicionales son juegos que se originaron en una comunidad andina y que se fue transmitiendo de generación en generación si como menciona Ramirez Y Meza (2022) menciona que “Los juegos tradicionales también conocidos como juegos clásicos o populares, son aquellos que están impregnado de la cultura de un pueblo o nación, son juegos que a pesar del tiempo se mantienen, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p. 35).

Según Capcha y Barzola (2021) Los juegos tradicionales son que se practican sin la necesidad de juguetes comerciales. En su lugar, se utilizan el propio cuerpo y materiales que nos proporciona la naturaleza, como piedras, ramas, flores y tierra, así como objetos que podemos encontrar en nuestro hogar como botones, hilos. Cuerdas y

tablas. Estos juegos han sido transmitidos de generación en generación, cuidando su preservación y su implementación gracias a la intervención de algunas instituciones y organizaciones. Además, los juegos tradicionales están conectados con la historia, la cultura y las tradiciones del país (p.35).

Otros autores afirman

Los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se evocan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmiten de generación en generación, por ejemplo, cuando los niños juegan a la “cocinita” preparan comidas a base de carne del monte, yuca, culantro ancho. Los juegos tradicionales también recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad, como la agricultura, caza, siembra, bailes, danzas, entre otros. Flores (2018) cita a La vega. B, (1996)

“Los juegos tradicionales pueden ayudarnos a aprender más sobre el pasado y la identidad de una comunidad, ya que el deporte siempre ha sido una fuerza unificadora que reúne a una amplia gama de personas” (Vega Flores, 2024, p. 18)

De tal manera esta investigación se queda con la definición de Capcha y Barzola por que se acerca más a mi estudio, de cuales comparto mi idea que los juegos tradicionales ayudan en el fortalecimiento de nuestra identidad cultural ya sea de nosotros mismos o de una comunidad o sociedad, los juegos tradicionales se dio origen en un pueblo y al pasar los años se fue transmitiendo de generación en generación.

### ***2.2.2. Los Juegos Tradicionales en la Región Andina***

Los juegos tradicionales en la región andina son importantes para los niños. Las comunidades mediante los líderes o sabios son encargados de transmitir su cultura de una manera muy tradicional y efectiva, enseñar estos juegos a las nuevas generaciones no solo ayuda a preservar la cultura, sino también que se siga practicando en la actualidad.

Como menciona algunos autores:

los juegos tradicionales en las regiones andinas significan un sentimiento de primera infancia para los infantes de estas zonas, los grupos poblacionales son los encargados de transmitir la cultura y una forma de transmisión es la de enseñar estos juegos generación tras generación lo que permite que se vean reflejados aun en la actualidad. Vilma y Martha (2022)

En las comunidades alto andinas del Perú, los juegos tradicionales aún siguen vigente y son practicados por los niños que habitan en la zona lo cual es importante en la formación de la identidad de cada una de ellas, no solo como un entretenimiento y pasatiempo sino también en el desarrollo de su formación para una sociedad justa. Estos juegos ayudan a que los niños puedan reconocer el origen de su identidad a una edad temprana. Quispe (2017) cita a Socorro Ochoa (2017) donde afirma lo siguiente:

En los Andes peruanos, el juego andino es un tipo de juego de trabajo con una conexión directa con las tareas creativas del niño andino. Existe una amplia gama de juegos denominados andinos por estar relacionados con su naturaleza y cultura única, así como juegos interculturales. Antes de los tres años, hay pocos juegos y casi ningún juguete. Esta es una observación importante. El acceso a la tenencia y uso de juguetes es inadecuado y limitado en todas las edades, a pesar de que el niño los tiene en alta estima. Entre los entretenimientos, se han analizado las adivinanzas o watuchis por su contenido y valor funcional en el ámbito intelectual. Asimismo, la narrativa quechua de la región, la música, las canciones y las danzas han sido analizadas por su contenido y funcionalidad para el proceso de identidad cultural del niño andino. De igual manera, existen juegos con juguetes físicos que permiten el desarrollo de procesos cognitivos basados en el entorno (P.36)

Los juegos tradicionales en la región andina son importantes. No solo ayuda a los niños a jugar y divertirse, sino también les da a conocer de cómo surgió su cultura y donde se originó. Los niños al jugar este juego aprenden los valores y tradiciones que han pasado de generación en generación, lo cual algunas de estas comunidades hacen el gran esfuerzo para mantener estos juegos.

### ***2.2.3. Características de los Juegos Tradicionales***

Los juegos tradicionales tienen algunas características lo que les hace único y valiosos para que los niños elijan jugar dicho juego. Algunas de estas características permiten que estos juegos sean accesibles y divertidos 'para todos lo que juegan de acuerdo con Pérez González (2011) estas serían algunas de las características principales de los juegos tradicionales:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.

- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar. (p.5)

Los juegos en la región de los andes del Perú presentan una variedad de juegos de acuerdo a la zona. Estas incluyen juegos para cada género (niños y niñas), canciones, juegos de adivinanzas -*qallu kipu*, juegos de sorteo, de lanzamiento y razonamiento. Hay una probabilidad que estos juegos puedan desaparecer al pasar del tiempo, unas de los aspectos que lo caracteriza a estos juegos es que pueden aparecer en temporadas periódicamente de acuerdo a la zona. Su práctica varía según la estación del año y temperatura, así como también según el sexo y la edad de los niños (Regina, Ofele, s. f.)

Los juegos tradicionales en la región andina son esenciales para el desarrollo y mantenimiento de los niños. Tienen características especiales que los hacen fáciles y divertidos de jugar, como reglas fáciles, bajos costos y la posibilidad de jugar en cualquier momento y lugar. También tenemos que saber que los juegos varían según el calendario comunal de cada comunidad y también según la estación del año, temperatura y la edad.

#### ***2.2.4. Teorías de los Juegos Tradicionales***

Teorías del juego según Blanco (2012), manifiesta que existen teorías que sustentan la importancia de los juegos en el desarrollo de los niños, entre estas tenemos ha:

Jean Piaget. (1956) en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Además, el juego tiene una función simbólica ya que le permite a que los niños se enfrenten a la realidad imaginaria, afectiva, El juego está dominado por la asimilación, por el que los niños se adaptan y se transforman en la realidad externa en función a sus motivaciones y el de su mundo interno.

Vygotsky (1924). Plantea que el juego surge de una necesidad al estar en contacto con los demás, pero también para Vygotsky existen dos líneas de cambio evolutivo que constituyen en el hombre: una es dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y la otra es de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, para Vygotsky el juego es una actividad social, con la cooperación de otros niños, donde se adquiere roles que son complementarios del propio juego y también señala que el niño transforma algunos objetos en su imaginación que tienen para él un significado, por ejemplo, cuando el niño corre con una escoba, para él está corriendo con un caballo, con esto podemos decir que se maneja y se contribuye una capacidad simbólica del niño. El mundo imaginario del niño conduce a una serie de reglas muy estrictas.

### ***2.2.5. ¿Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales?***

Según Castro (2008) en su revista “Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales” cita a Maestro (2005) donde menciona, la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, de generación en generación. Esta transmisión puede ser de manera vertical, a través de la familia, o horizontal, mediante la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje de los estudiantes, donde, a través de sus diferentes miembros (abuelos, padres, abuelas, madres, hermanos y hermanas), se introduce el entorno y se potencia el juego mediante los estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo-nieto se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Los niños aprenden con cada experiencia o una situación determinada de un referente vivo, a los que se puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

### ***2.2.6. Ventajas de los Juegos Tradicionales***

Los juegos tradicionales tienen una variedad de ventajas como lo que los hacen valiosos en el ámbito escolar y social. Estas ventajas no solo facilitan su implementación en el centro educativo, sino que también promueven la interculturalidad y la diversidad mejorando la relación entre compañeros. Según (Del Rio Carcia, 2013) en su trabajo de grado titulado “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, menciona las siguientes ventajas:

- Mayor motivación e integración de la clase.
- Mantenimiento y conservación de tradiciones que han sido transmitidas de padres a hijos a través de generaciones y que corren peligro de extinción.
- Mejorar las relaciones sociales en el aula y con sus propias familias y su entorno social y cultural.

- Mayor colaboración e implicación de los alumnos/as en el desarrollo de la clase. Sus aportaciones pueden reunir una mayor calidad y al tiempo sentirse coparticipes.
- Enriquecer la práctica de actividades novedosas fuera del horario escolar.
- Posibilidad de adecuar o construir el material que necesita por parte de los niños/as (p.13)

Los juegos tradicionales tienen muchas ventajas que los hacen perfectos para la implementación y desarrollo de los niños, también para promover la interculturalidad en las escuelas. Además, los juegos tradicionales pueden jugarse en cualquier lugar, con los niños como protagonistas principales del juego

### **2.2.7. Clasificación de los Juegos Tradicionales**

Los juegos tradicionales se clasifican de la siguiente manera según Vilma (2022) se clasifican de la siguiente manera

**Juegos Competitivos.** Son aquellos en los que existe uno o varios ganadores y, por lo tanto, uno o varios perdedores. La dinámica se centra en la competencia y la superación de los demás participantes.

**Juegos no Competitivos.** En estos juegos pueden darse dos posibilidades: que todos los jugadores ganen o pierdan al mismo tiempo, o que no existan ganadores ni perdedores. Su finalidad está más orientada al disfrute colectivo que al resultado.

**Juegos de Cambio de Rol.** Se caracterizan por la oposición entre los jugadores. Esta oposición es activa cuando los participantes persiguen objetivos distintos y las acciones de unos se contraponen a las de los otros.

Considero que la clasificación de los juegos tradicionales es fundamental porque permite entender la diversidad de experiencias que ofrecen. Los juegos competitivos fomentan la estrategia y la superación personal, mientras que los no competitivos refuerzan la cooperación y la integración grupal. Por su parte, los juegos de cambio de rol desarrollan habilidades sociales y de adaptación, ya que los jugadores deben asumir diferentes perspectivas. En conjunto, estas categorías muestran cómo los juegos tradicionales no solo entretienen, sino que también transmiten valores culturales y sociales importantes.

### **2.2.8. Dimensiones de los Juegos Tradicionales**

Según el Ministerio de Educación (2015) citado por Mendoza (2023) En su trabajo de investigación da como dimensión de los juegos tradicionales a los siguientes elementos:

**Dimensión Cognitiva.** El juego ayuda a desarrollar tanto el pensamiento como la empatía de los estudiantes. Facilita la reflexión sobre situaciones que enfrenta a diario y la búsqueda de soluciones a diversos retos o problemas. Además, mejora la convivencia al permitir que los individuos reconozcan y acepten los sentimientos de los demás. Esta dimensión, se consideran indicadores claves: desarrollo intelectual y el desarrollo emocional.

**Dimensión Social.** Como herramienta, los juegos pueden mejorar la comunicación y la convivencia social. Ponen al niño como el centro de sus interacciones, lo que le permitirá desarrollar su sinceridad, confianza y habilidades para relacionarse con otros. Esto les enseñara a vivir en armonía y a valorar a las personas. En esta dimensión, se consideran cuatro aspectos claves: Integración, igualdad, convivencia y empatía

**Dimensión Intercultural.** Los juegos tradicionales tienen una amplia relación con la difusión de costumbres y valores transmitidos de generación en generación. Al participar en estas actividades de los juegos tradicionales, los niños aprenden a vivir en armonía o *allin kawsay*, asimilando y revalorando las culturas que lo ofrece su entorno. Estos juegos actuales como un verdadero producto de socialización, fortalecimiento de la identidad y el sentido de pertenencia de los niños a su comunidad.

### **2.3. Definición de Términos Básicos**

**Juegos Tradicionales.** Son aquello que perduran en el tiempo y ha ido transmitiendo de generación en generación siendo transmitidos por parte de los abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente y casi siempre de forma oral

**Dimensión Cognitiva.** Se refiere al desarrollo de habilidades mentales como la memoria, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comprensión.

**Dimensión Social-afectiva.** Incluye el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la cooperación, la comunicación y el manejo de las emociones.

**Dimensión Intercultural.** Hace referencia al entendimiento y la apreciación de diversas culturas y tradiciones, promoviendo la inclusión y el respeto por la diversidad.

**Desarrollo Intelectual.** Proceso mediante el cual los individuos adquieren conocimientos y habilidades mentales a través del estudio y la experiencia.

**Desarrollo Emocional.** Se refiere a la capacidad de reconocer, comprender y manejar las propias emociones y las de los demás.

**Empatía.** Habilidad para entender y compartir los sentimientos de otra persona.

**Integración.** Proceso de inclusión y participación en un grupo o comunidad, aceptando y respetando la diversidad.

**Igualdad.** Principio que reconoce que todas las personas tienen los mismos derechos y oportunidades, sin importar sus diferencias.

**Convivencia.** Capacidad de vivir en armonía con otras personas, respetando sus diferencias y promoviendo el bienestar común.

**Herramienta cultural.** Medio por el cual se difunden costumbres y valores de generación en generación, contribuyendo al fortalecimiento de la identidad y la socialización

## **2.4. Variables de Investigación**

### ***2.4.1. Definición Conceptual de las Variables de Estudio***

Según Capcha y Barzola (2021) Los juegos tradicionales son que se practican sin la necesidad de juguetes comerciales. En su lugar, se utilizan el propio cuerpo y materiales que nos proporciona la naturaleza, como piedras, ramas, flores y tierra, así como objetos que podemos encontrar en nuestro hogar como botones, hilos. Cuerdas y tablas. Estos juegos han sido transmitido de generación en generación, cuidando su preservación y su implementación gracias a la intervención de algunas instituciones y organizaciones. Además, los juegos tradicionales están conectados con la historia, la cultura y las tradiciones del país (p.35).

### ***2.4.2. Definición Operacional de las Variables de Estudio***

La variable "juegos tradicionales" se evaluó con un cuestionario aplicado a los estudiantes de primaria. Este cuestionario evaluó tres dimensiones: cognitiva, social e intercultural, cada una con sus respectivos indicadores.

### 2.4.3. Matriz de Operacionalización de Variable

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
<b>Juegos tradicionales</b>	Según Capcha y Barzola (2021) Los juegos tradicionales son que se practican sin la necesidad de juguetes comerciales. En su lugar, se utilizan el propio cuerpo y materiales que nos proporciona la naturaleza, como piedras, ramas, flores y tierra, así como objetos que podemos encontrar en nuestro hogar como botones, hilos. Cuerdas y tablas. Estos juegos han sido transmitidos de generación en generación, cuidando su preservación y su implementación gracias a la intervención de algunas instituciones y organizaciones. Además, los juegos tradicionales están conectados con la historia, la cultura y las tradiciones del país (p.35).	La variable "juegos tradicionales" se evaluó con un cuestionario aplicado a los estudiantes de primaria. Este cuestionario evaluó tres dimensiones: cognitiva, social e intercultural, cada una con sus respectivos indicadores.	Cognitiva	Desarrollo del pensamiento	<b>Escala de valoración:</b>  Siempre =3 A veces =2 Nunca =1
				Desarrollo emocional	
			Social	Integración	
				Equidad	
				Convivencia	
			Intercultural	Empatía	
				Identidad	
Identidad Diálogo intercultural					

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Enfoque de la Investigación**

El enfoque utilizado en este estudio fue cuantitativo, cuyo propósito consistió en analizar la problemática desde una perspectiva numérica y porcentual. La recolección de datos permitió realizar mediciones y aplicar procedimientos de análisis estadístico, lo que facilitó la identificación de patrones de comportamiento y la descripción del fenómeno estudiado en contraste con la teoría (Hernández et al., 2014). Para ello, se efectuó un procesamiento de datos orientado a la elaboración de tablas estadísticas, las cuales contribuyeron a una mejor comprensión de los resultados obtenidos en el estudio.

#### **3.2. Tipo de Estudio**

El tipo de estudio fue básico. Según Carrasco (2008), este tipo de investigación busca ampliar y profundizar el conocimiento científico existente sobre la realidad, enfocándose en la generación y desarrollo de teorías científicas más que en aplicaciones inmediatas. El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo analizar y describir el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales en los estudiantes. La información recolectada permitió profundizar en la importancia de estos juegos en el desarrollo de los estudiantes.

#### **3.3. Nivel de Estudio**

El nivel de esta investigación fue descriptivo. Los estudios de este tipo buscan especificar propiedades y características relevantes del fenómeno analizado, describiendo tendencias en grupos o poblaciones (Hernández et al., 2014). En este

estudio se describieron el nivel de práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes de educación primaria, sin establecer relaciones causales entre variables, centrándose únicamente en la descripción del fenómeno observado.

### **3.4. Método de Estudio**

#### **3.4.1. Método Científico**

Se aplicó el método científico como proceso general de la investigación. Bunge (2017) sostiene que este método constituye un conjunto de procedimientos mediante los cuales se plantean problemas científicos y se someten a prueba las hipótesis e instrumentos de trabajo investigativo. En este estudio se siguieron las etapas del método científico: se observó el fenómeno de los juegos tradicionales en el contexto educativo, se planteó el problema de investigación, se formularon los objetivos, se recolectaron datos mediante instrumentos validados, se analizaron los resultados obtenidos y finalmente se establecieron las conclusiones basadas en la evidencia empírica recopilada.

#### **3.4.2. Método Inductivo**

Se utilizó el método inductivo para el análisis de los datos particulares hacia conclusiones generales. Rodríguez y Pérez (2017) explican que "el método inductivo parte de casos particulares para llegar a conclusiones generales, es decir, se basa en la observación de fenómenos específicos para formular principios o leyes de carácter universal" (p. 45). En esta investigación, se partió de la observación de casos específicos de estudiantes practicando juegos tradicionales en la Institución Educativa Pública Huanta, analizando sus comportamientos, frecuencia de práctica y preferencias particulares, para posteriormente establecer conclusiones generales sobre el nivel de práctica de juegos tradicionales en la población estudiantil de educación primaria.

#### **3.4.3. Método Descriptivo**

En este estudio se empleó el método de investigación descriptiva. Muntané (2010) menciona que "este tipo de investigación se basa en el análisis pormenorizado del fenómeno a estudiar, lográndose caracterizar la problemática en concreto, lo que puede servir de base para investigaciones que requieran un mayor nivel de profundidad" (p. 222). Este método permitió caracterizar y detallar el nivel de práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes de educación primaria.

### **3.5. Diseño de Investigación**

El diseño de este estudio fue descriptivo simple. El diseño transeccional descriptivo se ha empleado para analizar y conocer las características, propiedades y cualidades de un fenómeno o hecho de la realidad en un momento determinado (Carrasco, 2008). La investigación adoptó un diseño descriptivo simple porque se enfocó en una sola variable relacionada con los juegos tradicionales. El esquema del diseño fue el siguiente:

M ————— O

Donde:

M: Muestra de estudio

O: Observación en la recolección de datos

### 3.6. Población y Muestra

#### 3.6.1. Población

La población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones (Hernández et al., 2014). Para efectos de la presente investigación, la población estuvo constituida por los 44 estudiantes del V ciclo (quinto y sexto grado) de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, por ser este el ciclo de interés del estudio, de acuerdo con lo establecido en el Currículo Nacional de la Educación Básica (Ministerio de Educación, 2016).

#### Tabla 1.

*Población de estudiantes del V ciclo de la I.E. Pública Huanta, 2025*

Grado	N° de estudiantes	Total
Quinto grado	21	
Sexto grado	23	
<b>Total</b>		44

*Nota.* Distribución de estudiantes del V ciclo por grado. Fuente: nómina de matrícula de la I.E. Pública Huanta (2025).

#### 3.6.2. Muestra

La muestra es el subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de esta (Hernández et al., 2014). En la presente investigación, dado que la población del V ciclo es reducida y accesible en su totalidad, la muestra estuvo

conformada por los 44 estudiantes del V ciclo de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta: 21 estudiantes del quinto grado y 23 estudiantes del sexto grado, equivalente al 100% de la población.

### **3.7. Técnica de Muestreo**

El muestreo constituye el método empleado para seleccionar los miembros de la muestra a partir de la población total, conformado por un conjunto de reglas, procedimientos y criterios para seleccionar un grupo de elementos representativos (Mata y Macassi, 1997).

El muestreo que se aplicó fue el no probabilístico intencional. En las muestras de esta naturaleza, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas vinculadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador (Hernández et al., 2014). Bajo este método, se seleccionaron intencionalmente los estudiantes del V ciclo (quinto y sexto grado), considerando los siguientes criterios: en primer lugar, la accesibilidad y disponibilidad de estos grados para participar en el estudio; en segundo lugar, la capacidad cognitiva y autonomía lectora que poseen los estudiantes de quinto y sexto grado, lo que les permite comprender y responder el cuestionario de manera independiente y sin necesidad de mediación del docente; y en tercer lugar, la obtención oportuna de los permisos institucionales correspondientes. Dado que la población del V ciclo es reducida, se trabajó con la totalidad de los estudiantes, aplicando un criterio censal dentro del muestreo intencional. Por el contrario, se excluyeron los estudiantes del III y IV ciclo (primero, segundo, tercero y cuarto grado) debido a que su nivel de desarrollo lector no garantiza la comprensión autónoma del instrumento, lo que podría comprometer la validez de los datos recogidos.

### **3.8. Técnica e Instrumento de Recolección de Datos**

#### **3.8.1. Técnica**

En esta investigación, se decidió utilizar la encuesta como técnica principal para recolectar información. La encuesta es una técnica para la investigación social por excelencia debido a su utilidad, versatilidad, sencillez y objetividad de los datos que con ella se obtienen (Carrasco, 2009, p. 159). La encuesta puede describirse como una técnica de investigación social utilizada para investigar, explorar y recopilar datos mediante

preguntas formuladas de manera directa o indirecta a los individuos que formaron parte del análisis del estudio.

### **3.8.2. Instrumento**

El instrumento que se utilizó para la recolección de datos de la variable fue un cuestionario. Según Carrasco (2009) menciona:

Es el instrumento de investigación social más usado cuando se estudia gran número de personas, ya que permite una respuesta directa, mediante la hoja de preguntas que se le entrega a cada una de ellas. Las preguntas estandarizadas se preparan con anticipación y previsión (p.318)

El cuestionario es una modalidad de la encuesta en que no es necesario interactuar cara a cara con los participantes. Se presenta a los encuestados una serie de preguntas organizadas y claras en una hoja de papel, de las cuales tiene que responder de manera clara y precisa, después de recibir una orientación y motivación previa.

### **3.8.3. Escala**

Se utilizó una escala de tipo Likert de tres opciones de respuesta para medir el nivel de práctica de los juegos tradicionales. Según Hernández et al. (2014), la escala de Likert consiste en un conjunto de ítems presentados como afirmaciones o juicios, ante los cuales se solicita la reacción de los participantes. Las opciones de respuesta establecidas fueron: Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3). Esta escala ordinal permitió cuantificar las respuestas de los estudiantes respecto a la frecuencia con que practican los juegos tradicionales, facilitando posteriormente el análisis estadístico descriptivo de los datos recolectados.

Para la interpretación de los resultados, se establecieron tres niveles de práctica de los juegos tradicionales: Bajo, Medio y Alto. Esta categorización se realizó mediante la técnica de baremación, dividiendo el rango total de puntajes posibles en tres intervalos equitativos, lo que permitió clasificar a los estudiantes según su nivel de práctica de los juegos tradicionales.

## **3.9. Validez y Confiabilidad del Instrumento**

### **3.9.1. Validez**

El instrumento de recolección de datos elaborado como cuestionario fue sometido a juicio de 3 expertos para su evaluación, cuyos resultados se procesaron empleando el

programa estadístico correspondiente. Carrasco (2009) señala que la validación de un instrumento requiere que este sea adecuado para medir con precisión aquello que se pretende evaluar. Además, el proceso de cálculo debe alinearse con el objetivo establecido y garantizar resultados veraces. Los expertos evaluaron la claridad, coherencia, pertinencia y relevancia de cada ítem del cuestionario, determinando que el instrumento fue válido para medir el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria.

**Tabla 2.**

*Validación del instrumento por juicio de expertos*

N°	Experto	Grado académico	Instrumento	Valoración
1	Edhgar Valencia Aguilar	Magister	Cuestionario	80
2	Freddy Pineda Tapia	Magister	Cuestionario	95
3	Frida Mayhua Quispe	Magister	Cuestionario	90
<b>Total</b>				88

*Nota:* Los tres expertos validaron el instrumento como aplicable para la recolección de datos.

**Interpretación.** El promedio de validación obtenido fue de 88 puntos sobre 100. Este valor indica que el cuestionario posee validez de contenido satisfactoria. Los tres expertos consultados evaluaron positivamente el instrumento propuesto. El primer experto otorgó 80 puntos. El segundo experto asignó la calificación más alta con 95 puntos. El tercer experto valoró el instrumento con 90 puntos. Estos resultados demuestran que el cuestionario presenta claridad en su estructura. Las preguntas formuladas son pertinentes para el objeto de estudio. Los expertos coincidieron en que el instrumento es aplicable para recoger datos sobre juegos tradicionales. Por lo tanto, el cuestionario cumple con los criterios necesarios para ser utilizado en la investigación

### **3.9.2. Confiabilidad**

El instrumento validado por expertos se sometió a una prueba piloto, aplicándose a un grupo de 24 estudiantes ajeno a la muestra y que presentó características similares a la población de estudio. Los resultados se procesaron mediante el coeficiente Alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad de los ítems. La confiabilidad se refiere a la exactitud y solidez que el instrumento posee en diferentes momentos y contextos, siendo

lo suficientemente idóneo para emplearse en cualquier escenario investigativo sin perder su autenticidad (Campos y Lule, 2012).

**Tabla 3.**

*Resumen de procesamiento de casos*

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	0,0
Total		24	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

*Nota.* Elaboración propia, 2025

**Tabla 4.**

*Resultados de confiabilidad del instrumento*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,943	21

*Nota.* Según George y Mallery (2003), un coeficiente alfa superior a 0.80 representa un nivel de confiabilidad bueno.

**Interpretación.** El coeficiente obtenido fue de 0.943, lo que según George y Mallery (2003) representa un nivel de confiabilidad bueno, indicando que el instrumento fue consistente y confiable para su aplicación en la muestra de estudio.

### **3.10. Método de Procesamiento de Datos**

#### **3.10.1. Estadística Descriptiva**

Para procesar, analizar e interpretar los datos del cuestionario, se siguieron pasos específicos. Primero, se asignaron valores numéricos a las respuestas: Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3). Luego, se organizaron estos datos en el programa estadístico SPSS versión 27, verificando que la información estuviera correcta y completa. Posteriormente, se realizaron cálculos de estadística descriptiva como frecuencias absolutas, frecuencias relativas y porcentajes para resumir la información recolectada. También se calcularon medidas de tendencia central (media aritmética, mediana y moda) para cada dimensión

de la variable estudiada. Para interpretar los puntajes, para la interpretación se categorizaron en tres niveles (bajo, medio y alto).

### ***3.10.2. Tablas para el Análisis e Interpretación de Resultados***

Los resultados se presentaron mediante tablas de distribución de frecuencias y porcentajes. Las tablas estadísticas permitieron visualizar las frecuencias y porcentajes de cada nivel (bajo, medio, alto) para cada dimensión del cuestionario. Cada tabla se acompañó de su respectiva interpretación, relacionando los hallazgos con el marco teórico de la investigación y los objetivos del estudio.

### **3.11. Aspectos Éticos**

El aspecto ético de la investigación titulada "Nivel de Práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Pública Huanta 2025" se basó en el cumplimiento de normas éticas, legales y académicas que garantizaron el respeto, la integridad y la confidencialidad de los participantes, así como la validez del trabajo científico. En primer lugar, se aseguró el uso correcto de las normas APA (7ª edición) para la citación y referencia de las fuentes consultadas, lo que fue fundamental para garantizar la originalidad del trabajo y prevenir el plagio. Todas las ideas, datos o conceptos de terceros fueron debidamente acreditados, respetando así los derechos de autor y fortaleciendo la credibilidad del estudio.

Dado que la población participante estuvo conformada por niños y niñas de quinto y sexto grado de educación primaria, se implementó un proceso de consentimiento informado dirigido a los padres o tutores legales. Este documento explicó claramente los objetivos del estudio, los procedimientos a seguir, los beneficios esperados y los riesgos mínimos asociados. Además, se solicitó la firma de autorización por parte de los padres de familia de las aulas seleccionadas, garantizando su consentimiento explícito para la participación de sus hijos. Se destacó que la participación fue completamente voluntaria y que los padres pudieron retirar su consentimiento en cualquier momento sin ningún tipo de repercusión para el estudiante o su familia.

La investigación también se rigió por principios éticos fundamentales como el respeto por las personas, beneficencia y justicia, establecidos en el Informe Belmont. Se aseguró que los datos obtenidos fueron tratados de manera anónima y confidencial, utilizándose únicamente con fines académicos y científicos. Asimismo, el estudio no implicó ningún daño físico, psicológico o social para los participantes. Se solicitó

permiso formal a la dirección de la Institución Educativa Pública Huanta para llevar a cabo el estudio, asegurando que cumpliera con los lineamientos éticos y administrativos requeridos por la institución educativa y respetando los protocolos internos establecidos para la realización de investigaciones con menores de edad.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1. Presentación y Descripción de los Resultados

En este capítulo muestra los resultados obtenidos tras la aplicación del cuestionario sobre el nivel de práctica de los juegos tradicionales a 44 estudiantes del v ciclo (quinto y sexto grado) de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta durante el año 2025. Los datos fueron procesados mediante el software estadístico SPSS versión 27, empleando estadística descriptiva para analizar el nivel de práctica general y sus tres dimensiones: cognitiva, social e intercultural. Los puntajes se categorizaron en 3 niveles (bajo, medio, alto), establecida en la metodología del estudio

##### 4.1.1. A nivel Descriptivo

**Objetivo General:** Determinar el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025.

#### Tabla 5.

*Nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la I.E. Pública Huanta, 2025*

Nivel Total de Práctica		
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	13,6 %
Medio	33	75,0 %
Alto	5	11,4 %
<b>Total</b>	44	100,0 %

*Nota.* La tabla muestra la práctica total de los juegos tradicionales. Elaboración propia a partir de los resultados de la investigación (2025).

**Interpretación.** La tabla N°5 muestra la distribución de frecuencia de la variable juegos tradicionales en 44 estudiantes. Los resultados indican que la mayoría, 33 estudiantes (75.0%), practican juegos tradicionales en un nivel medio. Un menor número, 6 estudiantes (13.6%), se ubican en nivel bajo, y solo 5 estudiantes (11.4%) alcanzan un nivel alto. Esto sugiere que, para la muestra estudiada, la práctica de juegos tradicionales es predominantemente moderada, sin alcanzar una participación sistemática ni constante.

**Objetivo específico 1.** Identificar el nivel de práctica cognitiva en los juegos tradicionales en los estudiantes de la I.E. Pública Huanta, 2025.

**Tabla 6.**

*Nivel de la dimensión cognitiva en los juegos tradicionales*

		Nivel Cognitivo	
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Bajo	5	11,4%
	Medio	31	70,5%
	Alto	8	18,2%
<b>Total</b>		44	100,0%

*Nota.* La tabla muestra los resultados de la dimensión cognitiva. Elaboración propia a partir de los resultados de la investigación (2025)

**Interpretación.** La tabla N°6 detalla la frecuencia de la dimensión cognitiva, que evalúa el desarrollo del pensamiento y las emociones durante la práctica de juegos tradicionales. Los hallazgos demuestran que 31 estudiantes (70.5%) están en nivel medio, 8 estudiantes (18.2%) en nivel alto, y 5 estudiantes (11.4%) en nivel bajo. Esto indica que la mayoría desarrolla habilidades cognitivas de manera ocasional, siendo esta dimensión un indicador clave del pensamiento estratégico y la resolución de problemas que promueven los juegos tradicionales.

**Objetivo específico 2:** Identificar el nivel de práctica social en los juegos tradicionales en los niños de la I.E. Pública Huanta, 2025.

**Tabla 7.***Nivel de práctica de la dimensión social en los juegos tradicionales*

<b>Nivel Social</b>			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Medio	19	43,2%
	Alto	25	56,8%
<b>Total</b>		44	100,0%

*Nota.* La tabla muestra los resultados de la dimensión social. Elaboración propia a partir de los resultados de la investigación (2025).

**Interpretación.** La tabla N°7 presenta la distribución de frecuencia para la dimensión social, que evalúa la integración, equidad, convivencia y empatía. De los 44 estudiantes, 25 (56.8%) se ubican en nivel alto, mientras que 19 (43.2%) se encuentran en nivel medio. Dato relevante: ningún estudiante (0.0%) está en nivel bajo. Esto resalta que los juegos tradicionales promueven efectivamente las habilidades sociales entre los participantes, siendo la dimensión con mejores resultados.

**Objetivo Específico 3:** Identificar el nivel de práctica intercultural en los juegos tradicionales en los estudiantes de la I.E. Pública Huanta, 2025

**Tabla 8.***Nivel de la dimensión intercultural en juegos tradicionales*

<b>Nivel Intercultural</b>			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Bajo	19	43,2%
	Medio	25	56,8%
<b>Total</b>		44	100,0%

*Nota.* La tabla muestra los resultados de la dimensión intercultural. Elaboración propia a partir de los resultados de la investigación (2025).

**Interpretación.** La tabla N°8 ilustra los resultados de la dimensión intercultural, que mide la identidad cultural y el diálogo intercultural. Los datos revelan que 25 estudiantes (56.8%) se clasifican en nivel medio, mientras que 19 estudiantes (43.2%) se ubican en nivel bajo. Dato crítico: ningún estudiante (0.0%) alcanza nivel alto. Estos resultados evidencian una severa debilidad en la valoración y transmisión cultural de los

juegos tradicionales, reflejando una ruptura generacional en la identidad cultural asociada a estas prácticas.

#### **4.2. Discusión de Resultados**

Los resultados obtenidos muestran que el 75.0% de los estudiantes practica juegos tradicionales en nivel medio, el 13.6% en nivel bajo y solo el 11.4% alcanza un nivel alto, lo que evidencia una práctica moderada y poco sistemática. Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Juares (2022), quien encontró que el 47.2% de los estudiantes practica juegos tradicionales solo "a veces" y el 34.4% "casi nunca", concluyendo que la práctica es limitada y compite con otras formas de entretenimiento modernas como el celular. De manera similar, Garcia y Quispe (2023) en su estudio comparativo en Huancayo y Jauja con estudiantes de cuarto grado de primaria reportaron que el mayor porcentaje de estudiantes en ambas instituciones practica juegos tradicionales "a veces", sin diferencias significativas entre contextos ( $p=0.155$ ). Asimismo, Vega (2024) en Ancash encontró que el 59.4% de estudiantes percibe los juegos en un nivel regular y solo el 18.8% los considera eficientes, concluyendo que se requiere mayor motivación para practicarlos. La coincidencia de estos tres estudios con los resultados de Huanta confirma que la práctica moderada y sin constancia es un patrón recurrente en la educación primaria peruana, lo que evidencia la necesidad de estrategias que revaloricen estos juegos en el ámbito escolar.

En relación con la dimensión cognitiva, el 70.5% de los estudiantes se encuentra en nivel medio, el 18.2% en nivel alto y el 11.4% en nivel bajo, lo que indica que los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento estratégico y resolución de problemas de forma moderada al participar en juegos como las canicas, el mundo, el zorro y las ovejas y el trompo. Estos resultados guardan relación con lo señalado por Salcedo et al. (2022) en su investigación descriptivo-exploratoria realizada en Colombia, quienes evidenciaron que una proporción mínima de docentes hace uso de estrategias lúdicas en el aula, y que las instituciones educativas carecen de espacios y planificación para el desarrollo de estos juegos. Esta situación es comparable a la de Huanta, donde los juegos activan procesos cognitivos de forma espontánea e intuitiva, pero no de manera consciente ni planificada por los docentes, lo que limita que los estudiantes alcancen niveles altos en esta dimensión. Por tanto, el potencial cognitivo de los juegos tradicionales existe, pero requiere orientación pedagógica para materializarse plenamente en el aprendizaje.

La dimensión social presenta los mejores resultados de la investigación, con el 56.8% de estudiantes en nivel alto, el 43.2% en nivel medio y 0% en nivel bajo, lo que significa que ningún estudiante tiene deficiencias en habilidades sociales cuando practica juegos tradicionales. Este hallazgo es coherente con lo reportado por Yllanes (2019) en su investigación etnográfica en la comunidad campesina de San Pablo, Ayacucho, quien concluyó que el pukllay o juego andino es una fuente permanente de socialización donde los niños integran activamente los valores colectivos y el sistema de creencias del acervo cultural andino. Del mismo modo, Capcha y Barzola (2021) en Tayacaja, Huancavelica, evidenciaron que los juegos tradicionales favorecen la socialización y cooperación en estudiantes bilingües, desarrollando además habilidades psicomotoras. La fortaleza de esta dimensión en Huanta se explica por la naturaleza inherentemente grupal de los juegos tradicionales, que requieren turnos, reglas compartidas, negociación y resolución de conflictos, permitiendo que los estudiantes practiquen integración, convivencia y empatía cada vez que participan.

Los resultados de la dimensión intercultural son los más preocupantes, con el 56.8% de los estudiantes en nivel medio, el 43.2% en nivel bajo y 0% en nivel alto, lo que evidencia que los estudiantes practican los juegos pero no comprenden su significado cultural ni sienten orgullo de transmitirlos. Estos resultados contrastan con lo señalado por Taro y Soriano (2024), quienes concluyeron que los juegos tradicionales permiten el afianzamiento de la identidad cultural con impactos positivos para su preservación cuando se aplican intencionalmente en el ámbito educativo. De igual manera, Diaz et al. (2023) demostraron que los juegos tradicionales zenú lograron que los estudiantes reconozcan su pertenencia cultural, valoren sus rasgos identitarios y respeten su cosmovisión, resultados que contrastan con Huanta donde ningún estudiante alcanza nivel alto en identidad cultural. Esta diferencia se explica porque en los estudios citados los juegos se implementan con reflexión cultural explícita, mientras que en Huanta predomina la transmisión horizontal entre pares sin el contexto cultural que proporcionarían los adultos. En este sentido, Vasquez et al. (2025) demostraron que los juegos tradicionales fortalecen el sentido de pertenencia comunitaria y la diversidad cultural cuando son practicados y valorados generacionalmente, lo que refuerza la urgencia de incorporar estrategias de rescate cultural en la institución educativa de Huanta antes de que estos juegos pierdan definitivamente su valor como patrimonio cultural vivo.

## CONCLUSIONES

En el presente trabajo de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se determinó que el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025, es predominantemente medio. Los resultados de la tabla 4 y figura 1 muestran que el 75.0% se encuentra en nivel medio, el 13.6% en nivel bajo, y solo el 11.4% alcanza nivel alto. Esto sugiere que la práctica de juegos tradicionales es ocasional y no sistemática en la muestra estudiada.
2. Se identificó que el nivel de práctica cognitiva en los juegos tradicionales es aceptable. Los resultados de la tabla 5 y figura 2 muestran que el 70.5% está en nivel medio, el 18.2% en nivel alto, y el 11.4% en nivel bajo. Esto indica que los juegos tradicionales contribuyen efectivamente al desarrollo del pensamiento estratégico y la resolución de problemas en la mayoría de estudiantes.
3. Se identificó que el nivel de práctica social en los juegos tradicionales es sobresaliente. Los resultados de la tabla 6 y figura 3 muestran que el 56.8% se ubica en nivel alto y el 43.2% en nivel medio, sin ningún estudiante en nivel bajo. Esto evidencia que los juegos tradicionales son herramientas excepcionales para desarrollar integración, equidad, convivencia y empatía entre los participantes.
4. Se identificó que el nivel de práctica intercultural en los juegos tradicionales presenta una situación crítica. Los resultados de la tabla 7 y figura 4 muestran que el 56.8% se clasifica en nivel medio y el 43.2% en nivel bajo, sin ningún estudiante en nivel alto. Estos datos evidencian una severa debilidad en la valoración cultural y una ruptura generacional en la transmisión del significado de los juegos tradicionales.

## RECOMENDACIONES

Los principales resultados de la investigación sobre el nivel de práctica de los juegos tradicionales permiten recomendar lo siguiente:

1. A las docentes de educación primaria, implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la práctica sistemática de los juegos tradicionales, especialmente en su dimensión intercultural, mediante proyectos que involucren a abuelos y familias como transmisores culturales.
2. A las docentes y directivos de la Institución Educativa Pública Huanta, incorporar los juegos tradicionales en el currículo escolar de manera intencional, no solo como actividad recreativa sino como estrategia para desarrollar pensamiento estratégico y habilidades sociales.
3. A los padres de familia de la Institución Educativa Pública Huanta, fomentar la práctica y transmisión del significado cultural de los juegos tradicionales en el hogar, compartiendo las historias y valores asociados a cada juego.
4. A los directivos de instituciones educativas de la región y nacional, diseñar programas de revitalización cultural que rescaten los juegos tradicionales como patrimonio inmaterial, involucrando a la comunidad en su documentación y práctica.
5. A docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación y al Ministerio de Educación que, en la formación inicial y continua de los profesores, se incluyan estrategias orientadas a la enseñanza de los juegos tradicionales, de modo que se fortalezca tanto su práctica como la valoración cultural en los estudiantes.

## REFERENCIA

- Ardila-Barragán, J. N. (2022). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), e2152. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bunge, M. (2017). *La ciencia, su método y su filosofía*. Editorial Sudamericana.
- Cabezas Mejía, E. D., Andrade Naranjo, D., & Torres Santamaría, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. <https://repositorio.espe.edu.ec/items/1d46941d-0886-4ff0-896d-00b6cd961ef1>
- Calderón Villa, Y., Valdés Labrador, Y., & Paredes Jiménez, E. (2023). *Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física*. *Ciencia y Deporte*, 8(2), 224-239. <https://doi.org/10.34982/2223.1773.2023.v8.no2.006>
- Campos, G., & Lule, N. E. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Capcha Asto, Y., & Barzola Lino, R. J. (2021). *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la I.E. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja - Huancavelica* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/f8ca9125-8c24-49e0-be45-5b834409d53d>
- Carmona, R. (2012). *Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura*. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, (15), 7-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3891729>
- Carrasco, S. (2008). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos.

- Castro, M. M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud*, 5(1), 1-8.
- Chocce Yaranga, J. M., & Pillaca García, C. L. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa "Callao N.º 392", Ayacucho, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional UNSCH. <https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/20.500.14612/7514>
- Dávila, G. (2006). *El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales*. *Laurus*, 12(Ext), 180-205.
- Del Rio Garcia, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar* [Tesis de pregrado, Universidad de La Rioja]. Repositorio Institucional Universidad de La Rioja. <https://investigacion.unirioja.es/documentos/5e4a842f2999527f5489dbd2>
- Diaz, M. C., Vergara, N. T. C., & Vergara, J. A. C. (2023). Fortalecimiento de la identidad cultural a través de los juegos tradicionales zenú. *Educ@ción en Contexto*, 9(18), 1-18.
- Flores Carpio, H. G. (2018). *Los juegos tradicionales: un recurso para desarrollar competencias matemáticas* [Tesis de pregrado]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12833/433>
- Garay Vasquez, M. (2020). *Juegos tradicionales para disminuir el comportamiento agresivo en niños de la institución 399, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional USP. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/15008>
- Garcia Davila, A. E., & Quispe Aquino, W. (2023). *Práctica de juegos tradicionales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de las instituciones educativas «Ricardo Menéndez Menéndez» de Huancayo y «San José» de Jauja* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Repositorio Institucional UNCP. <https://repositorio.uncp.edu.pe/items/42e85779-2843-49ee-b50e-0cec74422ecc>
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference* (4.<sup>a</sup> ed.). Allyn & Bacon.

- Gómez, D. C., Torrez, A. H., & Alaro, E. S. S. (2021). *Revalorización de los juegos tradicionales como estrategia metodológica en el primer y segundo año curso del nivel primario comunitario vocacional del núcleo educativo Machajmarca. Revista de Investigación, 13(1), 1-15.*  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=760579086005>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Juares Salca, C. (2022). *Práctica de juegos tradicionales en estudiantes del VI ciclo de las instituciones educativas del distrito de San Pedro de Putina Punco* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP.  
<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17919>
- Marasigan, C. (2022). *Traditional Filipino games: An attempt to preserve our cultural heritage.* Academia.edu.  
[https://www.academia.edu/69612764/Traditional\\_Filipino\\_Games\\_An\\_Attempt\\_To\\_Preserve\\_Our\\_Cultural\\_Heritage](https://www.academia.edu/69612764/Traditional_Filipino_Games_An_Attempt_To_Preserve_Our_Cultural_Heritage)
- Mata, L., & Macassi, S. (1997). *Cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias. Cuadernos de Investigación N.º 5.* ALER.
- Mendoza Yalle, N. E. (2023). *Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional de los estudiantes de inicial de 4 años en una institución educativa de Ica 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/123767>
- Ministerio de Cultura del Perú. (2017). *Tinkuy 2016: Los juegos y juguetes de nuestros pueblos originarios y afroperuanos. V Encuentro Nacional de Niños y Niñas de Pueblos Originarios y Afroperuanos.* Ministerio de Educación.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8565>
- Ministerio de Educación. (2016a). *Currículo Nacional de la Educación Básica.*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2016b). *Política sectorial de Educación Intercultural y Educación Intercultural Bilingüe (Decreto Supremo N.º 006-2016-MINEDU).*  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5960>

- Ministerio de Educación. (2018). *Perú tiene más de 26 mil escuelas de Educación Intercultural Bilingüe*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/51929-peru-tiene-mas-de-26-mil-escuelas-de-educacion-intercultural-bilingue>
- Morejón, S., Mayanza, O., Barcia, A., & Vásquez, E. (2024). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de valores culturales en la comunidad. *Retos*, 57, 859-865. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.107996>
- Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *RAPD Online*, 33(3), 221-227.
- Pérez González, M. C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, 11, 347-353.
- Pimentel Huayllasco, K. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar: Revisión sistemática* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57961>
- Quispe Jilapa, V. R. (2017). *Los juegos andinos como estrategia didáctica para desarrollar la identidad cultural en infantes de cinco años de la I.E.I. N.º 196 Glorioso San Carlos Puno - 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19011>
- Ramirez, V. N. G., & Meza, A. K. T. (2022). *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años*. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 214-232. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Regina, M. O. (s. f.). Los juegos tradicionales infantiles de la ciudad. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Recuperado el 12 de diciembre de 2024, de <https://efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (82), 175-195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

- Salcedo Quiroz, W. M., Goez Truco, S., Guarín Suárez, S., & Aponte Rivera, A. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. *Rastros Rostros*, 24(2), 1-16. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>
- Taro, J., & Pincay, M. A. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. *Warisata - Revista de Educación*, 5(15), 38-52. <https://doi.org/10.61287/warisata.v5i15.9>
- Taro, J., & Soriano, M. A. P. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria*. Red Latinoamericana de Educación. <http://repositorio.redrele.org/jspui/handle/24251239/331>
- UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. <https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>
- UNESCO. (2021). *Políticas de educación intercultural bilingüe: Estudios sobre políticas educativas en América Latina*. UNESCO Biblioteca Digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379490>
- Valenzuela, A. C. (2024). Los juegos tradicionales del resguardo indígena de males como mediador didáctico para la conservación de las estructuras sociales ancestrales. *Revista Huellas*, 10(1), 1-20. <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/view/8732>
- Vasquez, D., Oleas Orozco, J. A., & Romero Quiroga, K. R. (2025). *Juegos tradicionales: una construcción de memoria, identidad, cultura y simbolismo*. *Elementos de la construcción de la Interculturalidad de la parroquia Flores*. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(1), 2670-2685. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i1.3526>
- Vega Flores, J. C. (2024). *Los juegos tradicionales en niños del sexto grado de educación primaria en una institución educativa en Ancash* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/153834>
- Vilma-Martha. (2022). [Título de la tesis no especificado] [Tesis de pregrado, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio Institucional UJCM.

[https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1656/Vilma-Martha\\_tesis\\_titulo\\_2022.pdf?sequence=1](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1656/Vilma-Martha_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1)

Vivanco, M. (2005). *Muestreo estadístico: Diseño y aplicaciones*. Editorial Universitaria.


Yllanes Manya, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N.º 256 San Pablo – Ayacucho* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/8863>

Yllanes Manya, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. N.º 256 San Pablo - Ayacucho* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/8863>

# ANEXO

Anexo 1. RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.

*“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**  
RM.N° 267-2020-MINEDU


**FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**  
RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE APROBACIÓN  
DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA DE ESTUDIOS  
**EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL  
BILINGÜE - VIII CICLO**

**R.D. No. 0384-2025- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR  
DIRECTOR GENERAL (e)

HUANTA - 2025





"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

**Resolución Directoral N.º 0384-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

Huanta, 16 de mayo de 2025

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta;

**VISTO:**

El **INFORME N° 006-2025-JUA-EESPP"JSCO"-HTA** de fecha 4 de abril de 2025, con número de expedientes: **TM20251128-F** en la que, el Jefe de la Unidad Académica, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación de estudiantes del VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación y del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

**CONSIDERANDO:**

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y RM No 420-2024-MINEDU en amparo a la normativa general. Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/as egresados de Formación Inicial Docente y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física previa sustentación de trabajos de investigación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales, al Reglamento Institucional, al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos, que señalan que el proceso de otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado/a** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el **Jefe de la Unidad Académica** elevó el **INFORME N° 006-2025-JUA-EESPP"JSCO"-HTA**, dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva de los Proyectos de Investigación de estudiantes del VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe en el marco del cumplimiento del Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 2 de abril de 2025 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias, el Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los **Proyectos de Investigación** de estudiantes del **VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe** y en correspondencia a mis facultades, por tanto:

**SE RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO. - APROBAR** los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** de los/as estudiantes del **VIII ciclo académico del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe** que a continuación se detalla:

Or	TÍTULO	AUTOR/A	ASESOR/A
1	Disciplina escolar en estudiantes de primaria en la Institución Educativa N°38254 Mx-P "Luis Cavero Bendezú", Huanta 2025.	Barrantes Velarde, Lorena	Mg Edhgar Valencia Aguilar
2	Rol de las prácticas culturales en el proceso educativo en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°38272/Mx-P Iguain- Huanta,2025.	Bendezú Gamboa, Melisa Judith	Mg Edhgar Valencia Aguilar
3	La comprensión lectora en estudiantes del cuarto grado de educación primaria en la Institución Educativa "Huanta" 2025.	Cárdenas Huayta, Jonh Christian	Mg Edhgar Valencia Aguilar
4	Desarrollo de las habilidades de las TIC en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Huanta" 2025.	Ccochachi Gamboa, Adani Jerico	Mg Edhgar Valencia Aguilar
5	Las competencias interculturales en los docentes de educación primaria de la Institución Educativa "Luis Cavero Bendezú" Huanta, 2025.	Dávila Matamoras, Nohelia Melissa	Mg Edhgar Valencia Aguilar
6	Conciencia ambiental en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°38272/Mx-P "Santa Rosa de Lima" Iguain - Huanta, 2025	Gavilán Urbano, Gino	Mg Edhgar Valencia Aguilar
7	Trabajo colaborativo en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezú", Huanta 2025	Hilario Rico, Ana Gabriela	Mg Edhgar Valencia Aguilar
8	Percepción de los padres de familia sobre la enseñanza del quechua en la Institución Educativa "Huanta" 2025	Huamán Astopillo, Jhordy Antony	Mg Edhgar Valencia Aguilar
9	Práctica de valores andinos en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa "Huanta" 2025	Huamán Curo, Jhour Dannys	Mg Edhgar Valencia Aguilar
10	La inclusión educativa intercultural en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa "Huanta" 2025.	Huayra Astopillo, José Luis	Mg Edhgar Valencia Aguilar
11	Desarrollo de las competencias comunicativas del quechua en los estudiantes de la Institución Educativa Luis Cavero Bendezú, Huanta 2025.	Huicho Bautista, Solanch	Mg Edhgar Valencia Aguilar
12	Estilos de aprendizaje en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezú" Huanta, 2025.	Kawana Carbajal, Jessy Yakelin	Mg Edhgar Valencia Aguilar



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

13	El bullying en los estudiantes del segundo grado de nivel primaria de la Institución Educativa N°38254/Mx -P "Luis Cavero Bendezú" -Huanta, 2025.	Mauri Pineda, Soledad	Mg Edhgar Valencia Aguilar
14	Nivel de dominio de expresión oral del quechua en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°38272/Mx-P Iguain - Huanta, 2025	Molina Huaila, Astrid	Mg Edhgar Valencia Aguilar
15	El Hábito de la lectura en los niños y niñas de 3ro grado en la Institución Educativa N°38254/Mx -P "Luis Cavero Bendezú" -Huanta, 2025.	Palomino Aliendres, Raquel	Mg Edhgar Valencia Aguilar
16	Incorporación del idioma quechua en las unidades de aprendizaje en la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezú", Huanta 2025.	Pretel Chávez, Ana Cristina	Mg Edhgar Valencia Aguilar
17	Uso de las plantas medicinales en los padres de familia de educación primaria de la Institución Educativa N° 38254/Mx- P "Luis Cavero Bendezú", Huanta 2025.	Roque Villanueva, Ruth Melina	Mg Edhgar Valencia Aguilar
18	Habilidades blandas en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezú" Huanta, 2025.	Salinas Sicha, Luz María	Mg Edhgar Valencia Aguilar
19	Conocimiento de saberes locales en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" Macachacra-Iguain 2025.	Salvatierra Palomino, Mery Jakelyn	Mg Edhgar Valencia Aguilar
20	Nivel de apoyo de los padres de familia en estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa N° 38254/Mx- P "Luis Cavero Bendezú" Huanta, 2025.	Salvatierra Oré, Yurman	Mg Edhgar Valencia Aguilar
21	Nivel de Práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Pública Huanta 2025	Sulca Allicarima, Angelo Christian	Mg Edhgar Valencia Aguilar
22	Conocimiento sobre señas y señaleros desde la cosmovisión andina en los estudiantes de educación primaria en la IE N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezú", Huanta 2025	Tristán Quispe, Guadalupe	Mg Edhgar Valencia Aguilar

**ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER** que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

**ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR** al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVASE**

**DISTRIBUCIÓN:**  
Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.




ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA - AYACUCHO  
DIRECCIÓN GENERAL  
Dr. Walter Mariano Arce Villa  
DIRECTOR GENERAL

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Teléfono (066) 281260  
www.eespjisco.edu.pe  
informes@eejsco.edu.pe

Anexo 2. Resolución de expedito de tesis

*“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”*




**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**  
RM.N° 267-2020-MINEDU  
RM N° 420-2024-MINEDU

**FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**  
**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE EXPEDITO DE  
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**  
**R.D. No. 0053 -2026- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR**  
DIRECTOR GENERAL (e)  
RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

HUANTA - 2026





"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Resolución Directoral No. 0053-2026-FESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 28 de enero del 2026

Visto, el **INFORME No.021-2026-RAI-EESPP"JSCO"-HTA**, con **EXP.TM20260363 - F** del Área de Investigación quien emite **Opinión Favorable de Expedito de Trabajo de Investigación**.



**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512, RM No 130-2025-MINEDU Lineamientos Generales Académicos, RM No 244-2025-MINEDU Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas - Privadas y demás normas.

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller en Educación, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para su reconocimiento nacional y para la realización de estudios de maestría, y, por tanto, su inscripción y registro en SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; tiene como fin fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes de Formación Inicial Docente para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos pedagógicos que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación en el contexto local, regional y nacional, asimismo, garantizar su acreditación con el Grado Académico de Bachiller en Educación para su reconocimiento como tal en la sociedad.

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación, presentados por los/las egresados de Formación Inicial Docente pertenecientes a los Programas de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física para garantizar se acreditación como Bachiller en Educación.



Que, teniendo el informe aval de expedito en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos 2025 de la Escuela emitido por el responsable del Área de Investigación y en el marco de mis facultades amparado en la RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO los TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN siguientes:**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE			
N°	AUTOR	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	TRISTAN QUISPE, Guadalupe	Conocimiento sobre señas y señaleros desde la cosmovisión andina en los estudiantes de educación primaria en la IE N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezú", Huanta 2025	Intercultural y Bilingüismo
2	GUILLEN LOPÉZ, Yesenia Anel	Hábitos de alimentación saludable en los estudiantes de educación primaria de Huanta, 2025	Actividad Física y Recreativa
3	MAURI PINEDA, Soledad	El bullying en los estudiantes del segundo grado de nivel primaria de la Institución Educativa N° 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezú", Huanta 2025	Atención Integral del infante, niño y adolescente
4	PÉREZ CONDOR, Elmer Emiliano	Hábitos de estudio en estudiantes de educación primaria de la institución educativa "González Vigil"-Huanta. 2025	Atención Integral del infante, niño y adolescente
5	SULCA ALLCCARIMA, Christian Angelo	Nivel de práctica de los Juegos Tradicionales en Estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa Pública Huanta, 2025	Intercultural y Bilingüismo

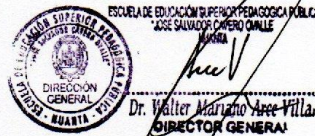
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA			
N°	AUTOR	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
1	PAREDES MERCADO, Flor Karina	Preferencias deportivas de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "San Francisco de Asís"-Huanta 2025	Actividad Física y Recreativa
2	RUIZ BARRIENTOS, Kenny Mikel	Lonchera saludable en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa "María Auxiliadora"-Huanta, 2025	Atención Integral del infante, niño y adolescente
3	QUISPE TAIPE, José	Consumo de alimentos no saludables en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa "María Auxiliadora"-Huanta	Actividad Física y Recreativa



**SEGUNDO. - AUTORIZAR,** a partir de la fecha, continuar con los trámites para la Sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Investigación y Grados y Títulos 2025 de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR,** a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**



**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.

### Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación de tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU  
RM no 420-2024-MINEDU

#### Resolución Directoral No. 0082-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 6 de febrero de 2026

Visto, el Expediente **TM20260515-F** de fecha **3 de febrero del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0053-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **28 de enero del 2026**;



#### CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 130-2025-MINEDU Lineamientos Generales Académicos, RM No 244-2025-MINEDU y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de otorgamiento del Grado de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación con el Grado Académico de Bachiller en Educación;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias y a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 130-2025-MINEDU) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (RM No 244-2025-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;



Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR;**

**SE RESUELVE:**

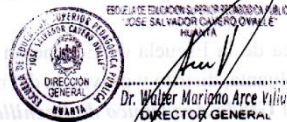
**PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
NIVEL DE PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA HUANTA, 2025	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	INTERCULTURALIDAD Y BILINGÜISMO
FORMACION INICIAL DOCENTE	
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	
AUTOR(A)	SULCA ALLCCARIMA, CHRISTIAN ANGELO
FECHA	26 DE FEBRERO DEL 2026
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**



**DISTRIBUCIÓN:**

Interesado/a  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.

## Anexo 4. Resolución de jurados de sustentación de tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU  
RM No 420-2024-MINEDU

### Resolución Directoral No. 0083-2026-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 6 de febrero de 2026

Visto, el Expediente **TM20260515-F** de fecha **3 de febrero del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0053-2026-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **28 de enero del 2026**;



#### CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **Rm No 420-2024-MINEDU** y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de otorgamiento de Grado de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación con el Grado Académico de Bachiller en Educación;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados de los Programas de Estudios de Formación Inicial Docente previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, a la **Ley No 30512** Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, a los Lineamientos Académicos Generales (**RM No 130-2025-MINEDU**) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (**RM No 244-2025-MINEDU**) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;



Que, de conformidad a los considerandos y facultado por la **RDRS**  
**No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR;**

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMINAR;** a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	<b>VOCAL</b>	Mg. FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>NIVEL DE PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA HUANTA, 2025</b>	
<b>LÍNEA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>INTERCULTURALIDAD Y BILINGÜISMO</b>
<b>FORMACION INICIAL DOCENTE</b>	
<b>EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE</b>	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>SULCA ALLCCARIMA, CHRISTIAN ANGELO</b>
<b>FECHA</b>	26 DE FEBRERO DEL 2026
<b>HORA</b>	6:00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2026.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**



*Dr. Walter Mariano Arce Villar*  
DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**

- Interesado/a
- Dir. Adm. (01)
- Sec. Acad. (01)
- Archivo (01)
- WMARV/D.G. (e)
- prd/sec.

**Anexo 5. Matriz de consistencia**

Problema	Objetivos	Marco teórico	Variable	Dimensiones	Indicadores	Metodología	
<p><b>Problema General</b> ¿Cuál es el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar el nivel de práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025.</p>				<p>Desarrollo del pensamiento</p>	<p><b>Tipo de estudio:</b> investigación básica <b>Nivel de investigación:</b> investigación descriptiva <b>Método de estudio:</b> descriptivo <b>Diseño de investigación:</b> descriptiva simple <b>Población y muestra:</b> <b>Población:</b> 44 estudiantes <b>Muestra:</b> 44 estudiantes del quinto ciclo (quinto y sexto grado) <b>Técnica de muestreo:</b> no probabilístico <b>Técnica de instrumentos de recolección de datos:</b> Cuestionario Encuesta <b>Validez:</b> juicio de expertos <b>Confiabilidad:</b> pilotaje – Alfa de Cronbach <b>Técnica de procesamiento:</b> estadística descriptiva</p>	
<p><b>Problema Especifico</b> ¿Cuál es el nivel de práctica cognitiva en los juegos tradicionales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025?  ¿Cuál es el nivel de práctica social en los juegos tradicionales de los niños de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025?  ¿Cuál es el nivel de práctica intercultural en los juegos tradicionales de los estudiantes de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025?</p>	<p><b>Objetivos Específicos</b> Identificar el nivel de práctica cognitiva en los juegos tradicionales en los estudiantes de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025. Identificar el nivel de práctica social en los juegos tradicionales en los niños de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025. Identificar el nivel de práctica intercultural en los juegos tradicionales en los estudiantes de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025.</p>	Antecedentes del problema	Juegos tradicionales	Cognitiva	Desarrollo emocional		
				Social	Integración		
					Equidad		
					Convivencia		
					Empatía		
					Intercultural		Identidad
							Diálogo intercultural

**Anexo 6. Matriz de Operacionalización de Variable**

<b>Variables</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de Medición</b>
<b>Juegos tradicionales</b>	Según Capcha y Barzola (2021) Los juegos tradicionales son que se practican sin la necesidad de juguetes comerciales. En su lugar, se utilizan el propio cuerpo y materiales que nos proporciona la naturaleza, como piedras, ramas, flores y tierra, así como objetos que podemos encontrar en nuestro hogar como botones, hilos. Cuerdas y tablas. Estos juegos han sido transmitido de generación en generación, cuidando su preservación y su implementación gracias a la intervención de algunas instituciones y organizaciones. Además, los juegos tradicionales están conectados con la historia, la cultura y las tradiciones del país (p.35).	La variable "juegos tradicionales" se evaluó con un cuestionario aplicado a los estudiantes de primaria. Este cuestionario evaluó tres dimensiones: cognitiva, social e intercultural, cada una con sus respectivos indicadores.	Cognitiva	Desarrollo del pensamiento	<b>Escala de valoración:</b>  Siempre =3 A veces =2 Nunca =1
				Desarrollo emocional	
			Social	Integración	
				Equidad	
				Convivencia	
			Intercultural	Empatía	
				Identidad	
Identidad	Diálogo intercultural				

**Anexo 7. Matriz instrumental**

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Escala</b>	<b>Valoración</b>
Juegos tradicionales	Cognitiva	Desarrollo del pensamiento	4	Técnica de Encuesta	Cuestionario	Escala de valoración	Siempre =3 A veces =2 Nunca =1
		Desarrollo emocional	3				
	Social	Integración	2				
		Equidad	2				
		Convivencia	2				
		Empatía	2				
	Intercultural	Identidad	3				
		Diálogo intercultural	3				

## Anexo 8. Instrumento de recolección de datos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

### CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Estimados/as estudiantes, el presente cuestionario busca obtener información sobre el trabajo de investigación denominado: **Nivel de Práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Pública Huanta 2025.**

**Instrucciones:** Marca con una "X" en la columna de escala de valoración:

**Nunca** : No lo hago o no me sucede

**A veces** : Lo hago o me sucede de vez en cuando

**Siempre** : Lo hago o me sucede casi siempre o siempre

Dimensiones 01: Cognitiva	Escala de valoración		
	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
1. ¿Piensas bien antes de tirar la piedra en el juego del mundo?			
2. ¿Decides con cuidado hacia dónde lanzar las canicas para ganar?			
3. ¿Haces planes para que tu equipo gane en el juego del zorro y las ovejas?			
4. ¿Resuelves rápido los problemas cuando juegas kiwi u otro juego tradicional?			
5. ¿Planificas tus movimientos antes de saltar la sogá para no enredarte?			
6. ¿Calculas la fuerza necesaria para hacer girar bien el trompo?			
7. ¿Te concentras bien cuando juegas los juegos tradicionales para no equivocarte?			

<b>Dimensión 02: Social</b>	<b>Escala de valoración</b>		
	<b>Nunca (1)</b>	<b>A veces (2)</b>	<b>Siempre (3)</b>
8. ¿Invitas a otros diciendo: "¡Vengan a jugar conmigo!"?			
9. ¿Te unes a juegos que organizan tus compañeros?			
10. ¿Dejas que todos los niños y niñas jueguen contigo?			
11. ¿Explicas con paciencia las reglas del juego a quien no las entiende?			
12. ¿Ayudas a calmar discusiones para seguir jugando?			
13. ¿Compartes tus canicas o trompos para que todos se diviertan?			
14. ¿Ayudas a levantar a un compañero si se cae jugando?			
15. ¿Te pones en el lugar de los demás cuando no ganan?			

<b>Dimensión 02: Intercultural</b>	<b>Escala de valoración</b>		
	<b>Nunca (1)</b>	<b>A veces (2)</b>	<b>Siempre (3)</b>
16. ¿practicar los juegos tradicionales de tu comunidad?			
17. ¿Te sientes orgulloso/a al enseñar juegos que aprendiste de tu familia?			
18. ¿Practicar juegos tradicionales que te enseñaron tus abuelos?			
19. ¿Preguntas a compañeros de otros lugares qué juegos conocen?			
20. ¿Buscas aprendes juegos nuevos de otras partes del Perú?			
21. ¿Respetas si alguien juega de manera diferente por su cultura?			

Muchas gracias por su colaboración

## Anexo 9. Validación por juicio de expertos

### 5. Ficha de validación del juicio de experto



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

### INFORME DE OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES

- Título de la Investigación: Nivel de Práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Pública Huanta 2025.
- Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario

#### II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				✓
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				✓
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				✓
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				✓

PROMEDIO DE VALORACIÓN

95%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy buena ( )

Nombres y Apellidos	Freddy Roland Pineda Tapia	DNI	41510800
Título Profesional	Pedagogía y Humanidades		
Especialidad	Educación Primaria		
Grado Académico	Magister		
Mención	Gestión Educativa.		

Lugar y fecha: Huanta, 09 de abril de 2025



5. Ficha de validación del juicio de experto



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

INFORME DE OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- Título de la Investigación: Nivel de Práctica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa Pública Huanta 2025.
- Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario

II. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				✓		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																					✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					✓	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					✓	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN

90%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy buena

Nombres y Apellidos	Frida Mayhua Quispe	DNI	43499113
Título Profesional	Licenciada en Educación		
Especialidad	Educación Primaria EBI		
Grado Académico	Magíster		
Mención	Administración de la Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 10 de abril de 2025

*[Firma manuscrita]*

## Anexo 10. Prueba de confiabilidad del instrumento

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido <sup>a</sup>		4,2
	<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

NOTA: Elaboración propia, 2025

### Resultados de confiabilidad del instrumento

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,943	21

*Nota.* Según George y Mallery (2003), un coeficiente alfa superior a 0.80 representa un nivel de confiabilidad bueno.

**Interpretación.** El coeficiente obtenido fue de 0.943, lo que según George y Mallery (2003) representa un nivel de confiabilidad Excelente, indicando que el instrumento fue consistente y confiable para su aplicación en la muestra de estudio.

Anexo 11. Matriz de datos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

**Nivel de Practica de los juegos tradicionales en estudiantes de educación primaria en la  
Institución Educativa Pública Huanta 2025.**

ID	GR AD O	DIMENSIÓN COGNITIVA							TOT AL	DIMENSIÓN SOCIAL							TOT AL	DIMENSIÓN INTERCULTURAL						TO TAL	TO TAL		
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7		p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14		p15	p16	p17	p18	p19	p20			p21	
1	5to	3	2	3	2	1	1	1	2	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	1	1	2	3	2	2
2	5to	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	1	2	3	1	1	1	1	1	3	2	2
3	5to	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2
4	5to	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	3	1	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	2	2	
5	5to	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	
6	5to	2	3	1	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	2	
7	5to	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	
8	5to	2	2	1	2	1	2	2	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	
9	5to	2	2	3	1	2	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	
10	5to	2	3	1	2	1	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	
11	5to	1	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	3	1	2	2	2	
12	5to	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	3	
13	5to	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	
14	5to	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	

15	5to	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	1	2	1	1	2	1	2	
16	5to	2	1	1	1	1	1	3	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	
17	5to	1	2	2	3	2	2	1	2	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	
18	5to	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	
19	5to	2	3	1	1	2	2	3	2	2	3	2	3	1	3	3	1	2	3	2	2	3	1	2	2	2	
20	5to	3	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	1	2	1	1	1	1	1	2	
21	5to	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	
22	6to	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	6to	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	
24	6to	2	2	1	2	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	1	2	
25	6to	2	2	2	2	1	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	2	
26	6to	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	
27	6to	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	2	2	
28	6to	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	3
29	6to	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1
30	6to	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	1	2	1	1	1	1	2
31	6to	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	2
32	6to	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2
33	6to	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	6to	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2
35	6to	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2
36	6to	3	1	2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2
37	6to	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
38	6to	3	3	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2
39	6to	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40	6to	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2

41	6to	1	2	2	1	1	1	1	<b>1</b>	2	1	2	3	2	1	2	2	<b>2</b>	1	2	1	1	1	2	<b>1</b>	<b>1</b>
42	6to	1	2	1	2	2	3	2	<b>2</b>	3	2	3	2	2	3	2	3	<b>3</b>	2	2	1	2	2	2	<b>2</b>	<b>2</b>
43	6to	3	2	3	2	3	3	2	<b>3</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>2</b>	1	2	2	3	2	2	<b>2</b>	<b>2</b>
44	6to	3	3	3	3	3	3	3	<b>3</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>3</b>	1	2	1	1	2	2	<b>2</b>	<b>3</b>

1	Nunca
2	A veces
3	Siempre

## Anexo 12. Solicitud de autorización de ejecución del trabajo de investigación



ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

### FORMATO ÚNICO DE TRÁMITE

**SOLICITA:** Autorización para ejecutar la recolección de datos en el proyecto de investigación educativa

**SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUANTA.**

**APELLIDOS Y NOMBRES :** Sulca Allcarima, Christian Angelo

**CARGO ACTUAL :** Estudiante de Practica e Investigación IX

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" - Huanta

**CORREO ELECTRÓNICO :** [angelosulca.10@gmail.com](mailto:angelosulca.10@gmail.com)

**N° CELULAR :** 939580234

---	70677039	AV. María Parado B. 882
CÓDIGO MODULAR	N° DNI	DOMICILIO (Jr, Calle, Dist., Prov)

**FUNDAMENTO DEL PEDIDO:** Que siendo estudiante del módulo de Practica e Investigación IX del programa de estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe, estoy realizando una investigación básica para obtener Grado Académico de Bachiller por ende solicito la autorización para ejecutar la recolección de datos en el proyecto de investigación educativa titulada Nivel de Práctica de los Juegos Tradicionales en Estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa Pública Huanta, 2025.

Por lo expuesto, recorro a usted con el debido respeto para solicitar se sirva autorizar la ejecución de dicha recolección de datos, en consideración a la finalidad académica de la presente investigación.

Adjunto al presente los siguientes documentos:

**ANEXOS:**

Matriz de consistencia  
Instrumento de recolección de datos  
Consentimiento informado



Huanta, 02 de julio de 2025

FIRMA

## Anexo 13. Autorización emitida por la I.E que autoriza la aplicación de la investigación



### AUTORIZACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Huanta, 27 Octubre de 2025

Señor:

**CHRISTIAN ANGELO SULCA ALLCCARIMA**

**Estudiante de la Practica e Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle"**

Presente. -

Por medio de la presente, comunico haber recibido la solicitud presentada con Expediente N° 221 de 6 folios, a la Institución Educativa Huanta, Nivel de Educación Primaria, donde solicitan autorización para la recolección de datos en el Proyecto de investigación, revisado y dando conformidad a su petición se **AUTORIZA, la recolección de datos, para el trabajo de investigación, conforme al detalle siguiente:**

ASPECTO	DESCRIPCION DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
GRADO ACADEMICO	BACHILLER
TIPO DE INVESTIGACION	INVESTIGACION BÁSICA
TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION	NIVEL DE PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA HUANTA, 2025
TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS	TÉCNICA CUESTIONARIO ENCUESTA
POBLACION	149 ESTUDIANTES
MUESTRA	44 ESTUDIANTES
GRADO DE ESTUDIO	EDUCACIÓN SUPERIOR UNIVERSITARIA

Dicha autorización se otorga con el compromiso de que la información recogida será utilizada únicamente con fines académicos, respetando la confidencialidad de los datos y la integridad de los participantes, conforme a las normas éticas de la investigación.

Sin otro particular, reitero mi disposición para colaborar con el desarrollo de actividades que contribuyan a la formación profesional de los futuros docentes.

Atentamente,

A blue circular stamp of the 'INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA HUANTA' is visible. Overlaid on it is a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the name 'JAIME H. RUIZ PARTONA' and the title 'SUB DIRECTOR' are printed in blue.

## Anexo 14. Constancia de aplicación del proyecto de investigación



### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER

Huanta, 03 de noviembre del 2025

**Señor:**

**CHRISTIAN ANGELO SULCA ALLCCARIMA**

**Estudiante de la Práctica e Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle"**

Presente. -

Por medio de la presente, hago **CONSTAR** que el estudiante mencionado ha culminado satisfactoriamente la aplicación de su proyecto de investigación en la Institución Educativa Huanta, Nivel de Educación Primaria, durante el periodo establecido, cumpliendo con todos los procedimientos y protocolos éticos de investigación, conforme al detalle siguiente:

ASPECTO	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
GRADO ACADÉMICO	BACHILLER
TIPO DE INVESTIGACIÓN	INVESTIGACIÓN BÁSICA
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	NIVEL DE PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA HUANTA, 2025
TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	TÉCNICA CUESTIONARIO ENCUESTA
POBLACIÓN	149 ESTUDIANTES
MUESTRA	44 ESTUDIANTES
PERIODO	2025

Durante el desarrollo de la investigación, el estudiante demostró responsabilidad, respeto por los participantes y cumplimiento de las normas éticas establecidas. La información fue recolectada de manera apropiada, respetando la confidencialidad de los datos y la integridad de los estudiantes participantes.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado, para los fines académicos que estime conveniente.

Atentamente,

The image shows a blue circular stamp of the Huanta Public Educational Institution. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the name "JAIME H. RUIZ PARTONA" and the title "SU DIRECTOR" are printed in blue.

## **Anexo 15. Evidencias fotográficas**

**Fotografía 1.** Estudiantes de quinto grado respondiendo el cuestionario aplicado en la investigación.



**Descripción.** Evidencia fotográfica tomada por el investigador, a los estudiantes del quinto grado que están respondiendo el cuestionario en la Institución Educativa Pública Huanta, 2025.

**Fotografía 2.** Estudiantes de sexto grado respondiendo el cuestionario aplicado en la investigación.



**Descripción.** Evidencia fotográfica tomada por el investigador a estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Pública Huanta, 2025.