

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS, JURÍDICAS CONTABLES Y
SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Tesis

Juegos tradicionales y desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa

Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025

Asesor:

Mg. Lezano Chiclla, Bonifacio

Autor:

Bermudez Iñigo, Liset

Para optar el Título Profesional:

Licenciada en Educación – Nivel Inicial

Andahuaylas - Apurímac - Perú

2025

Acta de sustentación



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN NIVEL INICIAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TÍTULO PROFESIONAL

Acta N°: 035

En la ciudad de Andahuaylas, a los 30 días del mes de Diciembre del 2025, siendo las 09:00 am horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 160-2025-UTEA-FCICS-EPEI-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial _____, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Dr. Palomino Román Filomón
Dictaminante :	Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio
Replicante :	Mg. Cárdenas Rivera Marino

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

Tesis Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Juegos tradicionales y desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 "San Miguel de Piscobamba", Chincheros-2025

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Bermudez Iñigo Liset
(Apellidos y Nombres)

Para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Educación – Nivel Inicial

(Denominación del Título)

Concluido el acto, el Jurado dictaminó que el (la) (los) mencionado(a) (s) bachiller (es) fue (ron) **APROBADO (S)**:

Por: Mayoría
(Unanimidad o Mayoría)

Emitiéndose el calificativo final de:

Bachiller (Apellidos y Nombres)	Calificación (**)
Br. Bermudez Iñigo Liset	Aprobado

Siendo las 11:20 am horas concluyó la sesión, firmando los integrantes del Jurado.

Presidente: Dr. Palomino Román Filomón
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Dictaminante: Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Replicante: Mg. Cárdenas Rivera Marino
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

(*) Mayoría: Dos integrantes del jurado aprueban o desaprueban; Unanimidad: Todos los integrantes del jurado aprueban o desaprueban, Art. 18 RGGAT.

(**) 0 a 10: Desaprobado, 11 a 15: Aprobado, 16 a 18: Aprobado Notable, 19 y 20: Aprobado con Distinción, Art. 18 RGGAT.

Reporte de similitud



Juegos tradicionales y desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 "San Miguel de Piscobamba", Chincheros - 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	11%	16%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Apaza Andrea, Lucero. "Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la IEI Cuna Jardin Emanuel de Cusco 2017.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Submitted on 1687219914648 Trabajo del estudiante	1%

Metadatos

Datos del Autor	
Apellidos y nombres	: Bermudez Iñigo, Liset
Tipo de Documento de Identidad	: DNI
Número de Documento de Identidad	: 74663516
URL ORCID	:
Datos del Asesor	
Apellidos y nombres	: Mg. Lezano Chiclla, Bonifacio
Tipo de Documento de Identidad	: DNI
Numero de Documento de Identidad	: 31033771
URL ORCID	: https://orcid.org/0000-0001-9377-0861
Datos del investigador	
Facultad	: Facultad de Ciencias, Jurídicas Contables y Sociales
Escuela Profesional	: Escuela Profesional de Educación
Línea de Investigación	: Innovación, Pedagogía e Interculturalidad
Rango de años en que se realizó la investigación	: 2025
Fuente de financiamiento	: Autofinanciado
Porcentaje de similitud	: 20 % con deposito
URL de OCDE	: https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

Dedicatoria

A mis queridos padres y hermanos, pilares fundamentales de mi vida, gracias por creer en mí cuando dudaba, por apoyarme sin condiciones y por celebrar cada paso; este triunfo es tan vuestro como la mía.

Liset

Resumen

La investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros, con el propósito de analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores en niños de cinco años, el objetivo central fue determinar el grado en que la práctica de dichos juegos contribuye al fortalecimiento de valores esenciales en la convivencia escolar, tales como el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo; la metodología se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con nivel explicativo y diseño cuasiexperimental, empleando la observación sistemática y una lista de cotejo aplicada en un pretest y un posttest. De acuerdo a los resultados del estadístico del T de Student aplicado, el nivel de significancia bilateral determinado es de 0,000, con una diferencia marcada en el promedio de, - 0,73333 lo que demuestra que la aplicación de los juegos tradicionales, tiene una alta influencia significativa en el desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025. Se concluye que los juegos tradicionales son una estrategia pedagógica eficaz para promover valores fundamentales en la primera infancia, con implicancias directas en la mejora de la convivencia escolar y en la formación integral de los estudiantes en el campo de la Educación.

Palabras clave: juegos tradicionales, valores, respeto, tolerancia, trabajo en equipo.

Abstract

The study was conducted at the Early Childhood Educational Institution N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba,” Chincheros, with the purpose of analyzing the influence of traditional games on the development of values in five-year-old children, the central objective was to determine the extent to which the practice of these games contributes to strengthening essential values for school coexistence, such as respect, tolerance, and teamwork; the methodology followed a quantitative approach, applied in nature, with an explanatory level and a quasi- experimental design. Systematic observation and a checklist were employed, administered through a pretest and posttest. According to the results of the student’s t-test, the bilateral significance level was established at 0.000, with a marked mean difference of -0.73333. This finding demonstrates that the implementation of traditional games has a highly significant influence on the development of values among five-year-old children at the Early Childhood Educational Institution N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba,” Chincheros – 2025. It is concluded that traditional games represent an effective pedagogical strategy for fostering fundamental values in early childhood, with direct implications for improving school coexistence and promoting the holistic formation of students within the field of Education.

Keywords: traditional games, values, respect, tolerance, teamwork.

Índice

Portada	i
Acta de sustentación.....	ii
Reporte de similitud	iii
Metadatos.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
Índice general.....	viii
Índice de tablas	x
Índice de anexos	xi
I. Introducción	12
II. Planteamiento del problema	13
2.1. Descripción y formulación del problema.....	13
2.2. Objetivos.....	16
2.2.1. Objetivo general.....	16
2.2.2. Objetivos específicos	17
2.3. Justificación e importancia	17
2.4. Hipótesis	18
2.4.1. Hipótesis general.....	18
2.4.2. Hipótesis específicas	19
2.5. Variables.....	19
III. Marco Teórico	23
3.1. Antecedentes	23
3.2. Bases teóricas.....	29
3.3. Definición de términos.....	42
IV. Metodología.....	44
4.1. Tipo y nivel de investigación.....	44
4.2. Ámbito temporal y espacial	44
4.3. Población y muestra.....	45
4.4. Instrumentos.....	45
4.5. Procedimientos.....	46
4.6. Análisis de datos	46
4.7. Consideraciones éticas	47
V. Resultados y discusión	48
VI. Conclusiones	58
VII. Recomendaciones	60

VII. Referencias	61
IX. Anexos.....	¡Error! Marcador no definido.

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Operacionalización de las variables.</i>	21
Tabla 2 <i>Población de estudio I. E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba</i>	45
Tabla 3 <i>Nivel de desarrollo de valores de la pre y post prueba del grupo experimental en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba.</i>	48
Tabla 4 <i>Nivel de desarrollo del respeto: pre y post prueba del grupo experimental en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba</i>	49
Tabla 5 <i>Nivel de desarrollo de la tolerancia: pre y post prueba del grupo experimental en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba</i>	49
Tabla 6 <i>Nivel de desarrollo del trabajo en equipo: pre y post prueba del grupo experimental en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba</i>	50
Tabla 7 <i>Contraste de la hipótesis general: Desarrollo de valores (Grupo experimental)</i>	52
Tabla 8 <i>Contraste hipótesis específica 1: Desarrollo del respeto (Grupo experimental)</i> ..	53
Tabla 9 <i>Contraste hipótesis específica 1: Desarrollo de la tolerancia (Grupo experimental)</i>	53
Tabla 10 <i>Contraste hipótesis específica 1: Desarrollo del trabajo en equipo (Grupo experimental)</i>	54

Índice de anexos

Anexo 1 Matriz de Consistencia	66
Anexo 2 Instrumento de recolección de datos	68
Anexo 3 Juicio de expertos	69
Anexo 4 Ficha de Validación del instrumento	73
Anexo 5 Asentimiento y consentimiento informado	75
Anexo 6 Sesiones de Aprendizaje	77
Anexo 7 Base de datos	87
Anexo 8 Panel Fotográfico	90

I. Introducción

La finalidad primordial de este estudio busca establecer el nivel de impacto que tiene la implementación de juegos tradicionales en la formación de valores en los niños y las niñas de cinco años del centro educativo inicial N° 277-19 "San Miguel de Piscobamba", ubicado en Chincheros, durante el año 2025. La estrategia consistió en planificar (recursos y materiales) e implementar los juegos tradicionales con este grupo etario; para lograrlo, se aplicó a lo largo de un mes todos los días, a través de sesiones educativas; esto permitió fomentar valores como respeto, tolerancia y trabajo colaborativo tanto en cada uno como en todos los niños y las niñas cuyos resultados positivos obtenidos en las pruebas iniciales y finales evidencian el desarrollo de valores. Los capítulos que se presentan en esta tesis son: La introducción del estudio se muestra en el primer capítulo.

El planteamiento del problema, abarca la formulación y la descripción, el objetivo general y los específicos, justificación e importancia, así como las variables y las hipótesis, se expone en el segundo capítulo.

El marco teórico fue analizado en el capítulo tercero.

El capítulo cuarto incluye la parte metodológica: tipo y grado de investigación, contexto temporal y espacial, población y muestra, instrumentos, procedimientos, análisis de datos y reflexiones éticas.

Los resultados y el debate se presentan en el capítulo quinto.

Por último, se muestran conclusiones y sugerencias, además de referencias bibliográficas y apéndices.

II. Planteamiento del problema

2.1. Descripción y formulación del problema

En esta década, a escala mundial, han aparecido preocupaciones sobre la educación integral del individuo. Hablar de educación integral implica incorporar en los sistemas educativos los valores y principios destinados a forjar la identidad nacional y crear una comunidad de ciudadanos en torno a la cultura y las tradiciones, desde donde se establecen pautas internacionales. Como señala la UNESCO (2021), los sistemas educativos de América Latina han asumido el compromiso de educar al niño de manera holística para contribuir a formar individuos capaces de convivir en un sentido común basado en respeto, tolerancia, participación y libertad; todo esto enmarcado en una realidad que integra a la colectividad mediante una ética coherente.

Hoy en día, la expansión de los procesos globales, la aparición de un ocio pasivo relacionado con los avances tecnológicos y las transformaciones en los hábitos de vida han establecido una marcada tendencia hacia el olvido de muchos juegos motores antiguos que, en poco tiempo, se han ido olvidando en la mente de nuestros mayores. Según Mendez (1999), aunque esta etapa refleja un quiebre en el desarrollo lúdico, los juegos tradicionales mantienen su valor pedagógico en múltiples dimensiones del desarrollo: motora, física, social, intelectual y cultural. Por lo tanto, representan un bloque de contenidos curriculares y una herramienta educativa sólida. Además del fortalecimiento de las capacidades motrices, la tradición lúdica conserva y transmite costumbres, hábitos y otros rasgos característicos de las diversas agrupaciones étnicas. Se han hecho numerosos esfuerzos para rescatar e impulsar la tradición lúdica que solía tener lugar en distintos espacios comunitarios como calles, patios, plazas y parques en épocas pasadas; esta era un medio irremplazable para transmitir cultura entre generaciones de diferentes eras. Silva (2015) indica que el juego es esencial para el

crecimiento de los niños, a través de esta herramienta se favorece la adquisición de habilidades como compartir, respetar, afrontar pérdidas y logros, interactuar socialmente, practicar la tolerancia, identificar límites, interpretar la realidad y elaborar imaginarios; además, contribuye a la manifestación de sus emociones. En otras palabras, a través del juego, el niño robustece su psique y sus expresiones motoras.

En el Perú, la discusión acerca de los problemas que plantea la enseñanza de valores no es algo reciente en nuestro entorno educativo. Torres et al. (2007) nos enseñan que el juego, entre sus muchas funciones, tiene la de proporcionar espacios para la representación de situaciones que posteriormente se convertirán en valores genuinos. El juego, como espacio reglado y negociado, incluye en su organización un conjunto normativo y regulativo fijadas por aquellos que deciden jugar voluntariamente. Esta configuración estructural que sustenta el juego es dinámica y favorece la articulación entre los jugadores, creando dentro de cada uno de ellos innumerables efectos positivos en las estructuras físicas, sociales, afectivos y mentales. De esta manera, se transforma en un ámbito valioso para navegar por el universo de las normas, entenderlas y reconocer su relevancia para la convivencia dentro de grupos y en la sociedad. Asimismo, hace referencia a la contribución de Kohlberg en el ámbito de la educación, sobre todo en la transmisión de valores. Esto es un modelo para entender cómo el niño va asimilando los valores que guiarán su conducta dentro de sus estructuras emocionales y mentales.

En efecto, la educación basada en valores no debería ser abordada de manera aislada y fragmentada; los juegos tradicionales son una táctica que involucra la consolidación de diversas habilidades. En nuestra realidad actual, ya no se llevan a cabo con tanta frecuencia ni en las instituciones educativas de los distintos niveles de la EBR ni en la sociedad, según Barreto y Rodríguez (2018), lo cual se evidencia en el escaso

contacto entre padres e hijos debido, sobre todo, a sus rutinas laborales; La necesidad de sostener una ocupación productiva o labor remunerada destinada a asegurar la satisfacción de las necesidades básicas familiares, a menudo incorpora a padres e hijos, lo que restringe especialmente la capacidad de crear entornos para comunicar estos conocimientos y prácticas. Se puede notar que el cambio en el estilo de vivir, el aumento progreso tecnológico, junto con las variables económicas, ha contribuido a que los estudiantes se aparten de las prácticas tradicionales y los conocimientos populares propios de su ambiente. Por eso es vital llevar a cabo esta investigación donde se pueda interconectar el juego tradicional con diferentes campos del conocimiento, emplearlo como herramienta interdisciplinaria y contribuir al fomento de valores.

A través de este estudio y percibiendo el desorden, la bulla, incumplimiento de normas, marginación entre niños y niñas, no comparten los juegos; sabiendo que el juego tradicional son actividades del día a día de los niños y niñas en diferentes momentos de su vida cotidiana se pretende utilizar los juegos y a través de ellas puedan desarrollar valores del respeto, tolerancia y trabajo en equipo puesto que cabe recalcar que el juego es entendido como una actividad clave que el niño realiza de forma natural, la cual le ayuda a conocer su entorno y lo apoya en su capacidad para actuar de manera independiente, autónoma y autorregulada. Como señala Sarmiento (2008), en el contexto actual, la práctica de estos juegos ha experimentado una notable disminución, lo que ha llevado a perder tradiciones y costumbres a lo largo de varias generaciones. Por esta razón, Mendoza et al. (2017) sostiene que se deben fomentar los juegos tradicionales a partir de un enfoque pedagógico en cuyo contexto la escuela asume el papel de emplearlos de forma pertinente, contribuyendo así al fortalecimiento de valores tales como el respeto, tolerancia y trabajo en equipo como una cultura generadora de paz que valore la identidad nacional, regional y local transmitiendo manifestaciones y

herencias culturales por consiguiente los juegos representan una vía eficiente para favorecer el desarrollo sostenible en contextos rurales de los infantes de 5 años que forman parte de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba” Chincheros 2025.

Formulación del problema

Problema general

¿Cómo influye la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba” Chincheros –2025?

Problema específico

- ¿Cómo influye la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo del respeto en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba” Chincheros – 2025?
- ¿Cómo influye la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo de la tolerancia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba” Chincheros – 2025?
- ¿Cómo influye la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo del trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba” Chincheros – 2025?

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo general

Determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba” Chincheros – 2025

2.2.2. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo del respeto en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025
- Determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo de la tolerancia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025
- Determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo del trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025

2.3. Justificación e importancia

El estudio encuentra su fundamento a **nivel teórico** ya que posibilita la elaboración de saberes innovadores en el campo educativo, particularmente en lo que respecta a los juegos tradicionales y al fomento de valores. Esto se debe a que emergen nuevas teorías, conceptos y definiciones; lo cual nos habilita para crear nuevos constructos teóricos y elevar la calidad educativa.

La justificación **práctica** de este estudio posibilitará la adopción de la estrategia de los juegos tradicionales con una planificación curricular mediante unidades y sesiones educativas. Al aplicarse correctamente en niños y niñas, se logrará el desarrollo de competencias; igualmente, hará posible identificar y reforzar las habilidades vinculadas al quehacer pedagógico del docente.

Metodológicamente se justifica porque la implementación de los juegos tradicionales es una estrategia metodológica alterna en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar valores como el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo

en los niños de 5 años, con la finalidad de perpetuar las tradiciones culturales y fortalecer la identidad nacional y en consecuencia generar una cultura de paz dentro de una buena convivencia escolar; además permitirá que los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados en infantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 277-19 de Piscobamba validarán la estrategia de los juegos tradicionales para desarrollar los valores y podrán ser incorporados en otras II.EE. y de igual manera, constituirá un referente para estudios futuros dentro del campo de la educación.

Socialmente se justifica el estudio permitirá conocer los juegos tradicionales y su contribución en la sociedad como el mantener las tradiciones y costumbres haciendo que la cultura se mantenga de generación en generación, e incluso se sincretice los juegos de la cultura occidental con la cultura andina promoviendo la interculturalidad.

La presente investigación se justifica **conceptualmente** en la importancia del juego como medio esencial para el aprendizaje y la formación integral en la primera infancia. Los juegos tradicionales, al ser manifestaciones culturales transmitidas de generación en generación, constituyen un recurso pedagógico valioso que fomenta la socialización, el respeto, la cooperación y la empatía, contribuyendo al desarrollo de valores fundamentales en los niños de 5 años. En este sentido, su aplicación en la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba” permite fortalecer la educación en valores desde experiencias lúdicas y significativas, promoviendo el desarrollo de valores en coherencia con el enfoque humanista y sociocultural del Currículo Nacional de Educación Básica.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-

-19 “San Miguel de Piscobamba” Chincheros – 2025

2.4.2. Hipótesis específicas

- La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del respeto en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025
- La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la tolerancia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025.
- La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025

2.5. Variables

VI: Juegos tradicionales.

- Cognitiva
- Afectiva emocional
- Social
- Motora
- Creativa
- Cultural

VD: Desarrollo de valores

- Respeto
- Tolerancia
- Trabajo en equipo

Tabla 1*Operacionalización de las variables*

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos tradicionales (V.I)	De acuerdo con Pérez (2011), los juegos tradicionales son los que se pasan de una generación a otra, manteniendo su esencia aun con posibles modificaciones. No requieren libros ni comprarse en tiendas, y se encuentran en distintas partes del mundo, aunque con variaciones locales. Sin embargo, estos juegos presentan una alta probabilidad de desaparecer, particularmente en contextos urbanos y entornos con alto grado de industrialización.	Es una estrategia que posee varios beneficios en la educación de un niño o niña, tales como el desarrollo espontáneo de valores. Esta variable abarca seis dimensiones de investigación, cada una compuesta por indicadores que se utilizarán durante la puesta en marcha de los juegos tradicionales.	- Cognitiva	- Comprensión y seguimiento de reglas. - Atención y concentración sostenida - Memoria y evocación	Ordinal
			- Afectiva emocional	- Manifestación de disfrute y entusiasmo - Tolerancia a la frustración - Confianza en sí mismo	✓ Si ✓ A veces ✓ No
			- Social	- Interacción y cooperación - Respeto de turnos y roles - Comunicación asertiva	
			- Motora	- Coordinación motora gruesa - Coordinación visomotora - Control postural y equilibrio.	
			- Creativa	- Improvisación y adaptación de reglas - Uso creativo de materiales y espacios	
			- Cultural	- Reconocimiento e identificación del juego - Conocimiento de	

Desarrollo de valores (VD)

Los enfoques transversales, según CNEB (2016), ofrecen ideas significativas acerca de los individuos, su vínculo con otros, el medio ambiente y el espacio compartido. Estas ideas se materializan en maneras concretas de actuación que representan valores y actitudes que deben mostrar educadores, educandos y directivos en la rutina cotidiana del colegio. Siempre se manifiestan en actitudes y comportamientos visibles estas maneras de proceder: respeto, solidaridad, honestidad y empatía. Los valores influyen en la formación de actitudes, ya que tienden a predisponer a los individuos a reaccionar de una manera específica ante ciertas circunstancias.

Los valores son patrones que guían la conducta humana en circunstancias específicas de la vida; esta variable incluye tres dimensiones y diez indicadores, los cuales se presentarán en la lista de cotejo.

- Respeto

elementos culturales implícitos.
- Valoración y sentido de pertenencia

- Saluda a sus compañeros y maestras al llegar al aula.
- Escucha con atención las reglas de juego.
- Respeta los turnos de los demás al jugar.
- Cuida los materiales y juguetes del aula
- Usa palabras amables como “por favor” y “gracias”
- Respeto las reglas de juego sin discutir.
- Trata con cariño y respeto a sus compañeros.

Ordinal

- ✓ Si
- ✓ A veces
- ✓ No

- Tolerancia

- Comparte los juguetes con sus compañeros sin enojarse.
- Acepta perder en los juegos sin molestarse.
- Acepta el juego sin distinción de género.
- Espera su turno para participar en el juego.
- Evita discutir o pelear cuando hay desacuerdos.
- Ayuda a sus compañeros cuando lo necesita.
- Muestra calma y respeto ante situaciones que no le agradan.

-
- | | |
|---------------------|---|
| - Trabajo en equipo | <ul style="list-style-type: none">- Convince a sus compañeros para asumir responsabilidades en el juego.- Se siente en confianza en el grupo.- Comparte materiales de juego con sus compañeros.- Cooperar en la ejecución del juego.- Soluciona conflictos durante el juego grupal.- Muestra disposición para ayudar a sus compañeros. |
|---------------------|---|
-

Nota: Esta tabla muestra cómo se operan cada una de las variables de investigación.

III. Marco Teórico

3.1. Antecedentes

Internacional

Morejon et al. (2024) implementaron una investigación llamada "Los Juegos Tradicionales como Estrategia Pedagógica para el Fortalecimiento de Valores Culturales en la Comunidad de Las Piñas". Se buscó determinar la efectividad de los juegos tradicionales en fomentar valores como la honestidad, sentido de pertenencia, cooperación y el respeto entre los alumnos. Se utilizó un enfoque cuantitativo, no experimental y aplicado. Como muestra representativa se seleccionaron 321 familias de las secciones llamadas Piña Norte y Sur. Para llevar a cabo la investigación, se usaron cuestionarios y observaciones. Los hallazgos indicaron que el 81 % de los participantes sintieron un incremento en su sentido de pertenencia, el 85 % en el respeto, el 78 % en la colaboración y el 74 % en la honestidad. En resumen, se nos recomienda incorporar juegos en el marco del plan curricular, concebida como un recurso que resulta efectiva orientada al desarrollo integral de los alumnos y para conservar el sentido de pertenencia cultural.

Lopez et al. (2024), en su trabajo titulado "Estrategia de juegos tradicionales para el fortalecimiento de la convivencia", buscaron emplear, en la clase del jardín de la sede Santo Domingo Sabio del colegio Lacides C. Bersal, prácticas lúdico-pedagógicas que sirvieran para potenciar las capacidades de índole social en los niños en edad preescolar. Metodológicamente, se trata de un estudio cualitativo de carácter fenomenológico, porque su objetivo es entender los fenómenos tal y como las personas los viven. La población está constituida por una maestra de la escuela Santo Domingo Sabio y 17 niños en el nivel preescolar. Los hallazgos preliminares indican que los niños, mediante el juego, desarrollan sus habilidades y aprenden de manera más asertiva. Esto mejora su capacidad de escuchar, tomar decisiones y controlar sus emociones, puesto que entienden mejor las instrucciones, cooperan con sus pares y solucionan los problemas que se les presentan de forma más

eficiente.

Cedeño y Mateo (2024), en su artículo "Abordaje pedagógico de la motricidad de los niños desde los juegos tradicionales ecuatorianos", se propusieron investigar y evaluar la motricidad a través del enfoque pedagógico de los juegos tradicionales ecuatorianos en calidad de instrumentos orientados al desarrollo integral infantil. Se utilizó un enfoque descriptivo basado en la observación directa para analizar el efecto que tienen estos juegos en el proceso formativo de las habilidades motoras, de convivencia y cognitivas de los menores. El análisis se realizó con alumnos de 11 centros educativos del sector Canuto; se examinó un plan que incorpora juegos tradicionales ecuatorianos en tareas educativas. Se demostró la efectividad de la metodología pedagógica de la motricidad mediante el currículo, que incorpora los juegos tradicionales ecuatorianos, ya que estos contribuyeron de manera positiva al desarrollo físico, social y cultural de los niños del nivel medio de educación básica. Los datos obtenidos mostraron que estos juegos poseen un notable potencial para impulsar iniciativas de promoción cultural y sanitaria, así como para desarrollar tanto la motricidad gruesa como fina; también se evidenció su capacidad para fomentar una integración de valores sociales como estrategia fundamental.

El propósito de Nacimba y Tapia (2022), en su artículo "Juegos tradicionales en el desarrollo motor fino", fue analizar y comparar las contribuciones de los autores al desarrollo de la motricidad fina en la infancia, el cual, como sabemos, alcanza su máximo progreso alrededor de un año y medio. Es importante fomentar su estimulación en los años posteriores. Para lograrlo, se llevó a cabo un estudio bibliográfico en fuentes de revistas indexadas y se encontraron diez resultados, después de lo cual se cambió la búsqueda a fuentes secundarias. Se realizó una evaluación cualitativa de la información, enfocándose en el valor formativo de los juegos tradicionales para impulsar la motricidad fina. Los hallazgos revelan una escasez teórica de investigación sobre el aporte de los juegos

tradicionales y su incidencia en la motricidad fina. Se concluyó que jugar con juegos tradicionales fomenta la motricidad fina y facilita que los contenidos socioculturales se compartan y preserven en nuestra población.

El objetivo del estudio de Bracho y Bracho (2020), titulado "Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores a través de juegos tradicionales en educandos de Educación Inicial", fue sugerir métodos pedagógicos para reforzar la promoción de valores (respeto, responsabilidad, solidaridad, tolerancia y honestidad) mediante juegos tradicionales en los alumnos de la EBN José Ángel Huerta, Municipio Mara, Zulia. Ubicado bajo el punto de vista positivista, de naturaleza descriptiva, con un diseño no experimental y transversal de campo. La muestra incluye a 6 profesores de inicial. El instrumento utilizado constó de 12 ítems, fue validado por especialistas y presentó confiabilidad medida con el coeficiente alfa de Cronbach (0.92). Los sujetos estudiados no utilizan con frecuencia métodos que incorporen el juego como medio para transmitir valores, apenas lo consideran como estrategia educativa que favorece la enseñanza y no emplean juegos tradicionales en contextos educativos.

Nacional

Bure (2024), en la tesis titulada "Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del nivel inicial N° 20624 de Ayabaca, Piura 2023", en la Universidad católica Los ángeles de Chimbote; El estudio tuvo como objetivo establecer cómo los juegos tradicionales mejoran la socialización en niños de 5 años del nivel Inicial N° 20624. Se realizó un estudio con enfoque aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental. La población incluyó a todos los educandos de inicial de la IE previamente citada, y la muestra incluyó 16 niños de 5 años. Se utilizó una lista de cotejo para recopilar la información mediante la técnica de observación. Esta lista fue validada por tres especialistas, con la confiabilidad medida por el alfa de Cronbach. En

relación con el nivel de psicomotricidad, los resultados mostraron que en el pretest hubo un nivel de proceso del 50%, que se superó debido a la intervención de juegos tradicionales y alcanzó un nivel de logro previsto del 56% en el posttest. Se ha demostrado que la socialización puede ser mejorada pedagógicamente a través de la intervención de los juegos tradicionales. Por ende, se determinó que los juegos tradicionales contribuyeron de manera importante a la socialización de los niños de cinco años.

Cuellar (2023) presentó una tesis titulada "Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021" con el propósito de obtener el título de maestra en Psicología Educativa en la Universidad César. La finalidad del estudio fue establecer hasta qué punto los juegos tradicionales afectan positivamente la consecución del aprendizaje infantil en un centro educativo específico, Apurímac 2021. Se utilizó una metodología cualitativa en un estudio aplicado correlacional. La información es procesada estadísticamente, aplicándose un instrumento a 33 alumnos con el objetivo de recopilar, analizar e interpretar datos. En resumen, se constató que los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje de los infantes de inicial en una institución de Apurímac (2021), con un coeficiente de Spearman de 0,512. Se observa una correlación positiva que mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

En su artículo "Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución educativa Inicial de Chiguirip", Ydrogo (2022) se propuso averiguar cómo se relacionan las dos variables entre los alumnos de un establecimiento educativo inicial de Chiguirip. Este análisis es correlacional si se considera el grado de profundidad y está comprendido dentro del enfoque cuantitativo. Se empleó un diseño no experimental, transversal y correlacional. La población y muestra censal estuvieron compuesta por 22 alumnos del centro mencionado, que se matricularon durante el ciclo escolar 2022. Para conseguir los datos, se utilizó un cuestionario que contenía 31 ítems; de estos, 16

relacionados con habilidades sociales y 15, con juegos tradicionales. El resultado final verifica que hay una correlación importante entre las variables en alumnos de la mencionada IE inicial de Chiguirip, como lo confirma un p significativo. bilateral de $0,000 < 0,05$; en otras palabras, la H_1 fue aceptada y la H_0 fue desecheda; con un Rho Spearman de 0,789, se concluyó que dicha correlación es fuertemente positiva; además, entre las dimensiones intercultural, creativa, motriz y cognitiva y las habilidades sociales existe una correlación positiva significativa. En conclusión, entre los alumnos de la institución mencionada se observa una correlación importante entre habilidades sociales y juegos tradicionales.

Local

Ludeña y Rivera (2025) Título de la tesis: El propósito de "Relación de juegos tradicionales y habilidades motoras en niños de 5 años del Instituto Educativo Inicial N° 277-5 'Próceres de la Independencia Americana; Talavera-2024' para obtener el título profesional de licenciada en educación - nivel inicial" fue investigar la relación entre las habilidades motrices y los juegos tradicionales. Para ello, se usó un diseño correlacional y cuantitativo, y se recolectaron datos mediante una lista de cotejo y una observación no participante como medios para observar y señalar las conductas infantiles dentro de su ambiente cotidiano.

En su tesis "Descripción de los juegos tradicionales en los niños y niñas del sexto grado en la institución educativa N° 54165 de Champacocha", presentada para obtener la licenciatura en Educación Primaria Intercultural, Juárez y Altamirano (2025) tuvieron como objetivo analizar y caracterizar la diversidad de juegos tradicionales presentes entre los alumnos de dicha institución. Para ello, utilizaron un método que incluía observación no participante y entrevistas semiestructuradas, así como una guía para las entrevistas semiestructuradas y un cuaderno de campo. Se encuestó a ocho alumnos del sexto grado, de ambos sexos y cuyos integrantes tienen entre 11 y 13 años. Además, se tomaron datos

dentro de la escuela utilizando el cuaderno de campo para documentar la información. Los juegos tradicionales que los infantes continúan practicando, según concluyeron, son: canica, pispis, tejo tejo, trompo, cometa, salta soga, agua y cemento y gallinita ciega. También ayudan al crecimiento cognitivo, social y motor. Es importante destacar que estas actividades son esenciales para la educación intercultural, en la que cada juego tradicional tiene su origen en nuestros ancestros. Estas tradiciones deben ser rescatadas con el objetivo de apreciarlas y continuar fomentándolas sin exclusiones, con el propósito de promover el ejercicio y continuidad de esta significativa tradición lúdica que forma parte de nuestra herencia cultural.

Quispe y Poma (2024), en su tesis titulada “Juegos y desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba, 2023” con fines de titulación en Educación Inicial, se concibió como meta evaluar la relación entre los juegos y la formación de valores en niños de 5 años de la IEI N.º 065 Huancabamba (2023). Se aplicó un enfoque cuantitativo correlacional con un diseño no experimental transversal.. Se utilizó la aplicación de una encuesta para reunir la información necesaria en la investigación, empleando un cuestionario específico para cada variable analizada. La muestra y población estaba compuesta por 31 niños y niñas de cinco años. El 22,6% de las respuestas mostraron valores bajos y el 71,0% revelaron que los valores estaban en un nivel alto. Por ende, se llegó a la conclusión de que en el año 2023 hay una correlación positiva y significativa entre el juego y la formación de valores en los infantes del Instituto Educativo Inicial N° 065 Huancabamba, utilizando como método estadístico el RHO de Spearman.

Guizado y Leon (2021), en su trabajo de tesis "Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 218 Micaela Bastidas, Abancay-2019", formulado para obtener el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: La investigación realizada en la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, en la Primera y Segunda Infancia, buscaba mostrar que los juegos tradicionales como recurso pedagógico reducen el comportamiento agresivo. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo y preexperimental, por

medio de pruebas aplicadas antes y después de la intervención explicativo. Se aplicó el tratamiento a un grupo de 18 niños de cinco años que evidenciaban esta dificultad en la IEI N° 218 Micaela Bastidas, ubicada en Abancay. La selección fue no probabilística intencionada y los datos fueron analizados estadísticamente utilizando el test Wilcoxon de rangos con signo. Las conclusiones logradas sugieren que los juegos reducen de manera importante el comportamiento agresivo de este conjunto de niños. Se constató que tras la preexperimentación, los 18 niños dejaron de exhibir actitudes de agresividad física, verbal y contenida, y solo uno de ellos mostraba ocasionalmente esta conducta negativa.

La investigación de Palomino y Encalada (2019), titulada "Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 'Miraflores' Tamburco - 2019", fue realizada con el propósito de obtener el nivel académico de Licenciados en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. El propósito general del estudio fue evidenciar cómo los juegos tradicionales contribuyen a fomentar el pensamiento lógico-matemático en niños de la IEI N° 225. La implementación del instrumento se llevó a cabo en dos fases: un pretest y un postest, el segundo de los cuales fue realizado tras el tratamiento. La muestra estaba compuesta por un grupo que actuó como experimental que incluía a 20 menores de cinco años que asisten a la institución mencionada. Los hallazgos muestran que la totalidad alcanzó un avance considerado positivo en cuanto a la variable lógico-matemática, así como en las áreas de seriación, correspondencia, clasificación y localización, obteniendo igualmente un 100% de resultados buenos. Así, evidenciaron que los juegos tradicionales son una estrategia eficaz para el pensamiento lógico-matemático.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Los juegos tradicionales

Sarmiento (2008) describe el juego como un elemento, ya sea real o

ficticio, que se mantiene vigente gracias a su continuidad entre las generaciones sucesivas, cada una de las cuales experimentó rasgos específicos relacionados con el juego. Al transmitir esos rasgos, es posible comprender la cultura e historia de nuestros pueblos. Esta combinación de elementos culturales ha dejado huella en los individuos que lo vivieron y persiste en los juegos tradicionales actuales. Juegos que, al ingresar a la escuela, conectan con la realidad vivida dentro de cada cultura y recrean dicha realidad en la fantasía de los niños, quienes hoy tienen una nueva perspectiva sobre el tiempo ya transcurrido. Con la oportunidad de crear significados en conjunto con los demás mientras juegan, es posible volver a jugar los juegos tradicionales.

De acuerdo a lo que dice Pérez (2011), los juegos tradicionales son aquellos que, a pesar de haber existido desde hace mucho tiempo, se han mantenido y transmitido entre generaciones. Aunque varíen, su esencia permanece intacta; no figuran en obras o manuales particulares ni se venden en jugueterías. Se hallan globalmente, pudiendo haber variaciones en la manera de jugar, el diseño o el uso. Además, Pérez señala que los juegos tradicionales podrían perderse, sobre todo en las ciudades más grandes e industrializadas.

Moreno (2008), por su parte, señala que los juegos tradicionales son esencialmente actividades lúdicas que nacen de naturaleza tradicional y que se ven condicionadas por el entorno social, económico, cultural, histórico y geográfico. Forman parte de una realidad concreta y específica, acorde a un período histórico concreto. El juego contribuye al ámbito educativo buscando la identidad cultural como aporte a la edificación del país desde la comprensión de sus tradiciones; porque una nación quien no conoce su pasado, lo repite.

Según el Programa Curricular de Educación Inicial del MINEDU (2017), en el tercer ciclo, los niños y las niñas se desarrollan de manera autónoma por medio de su motricidad en la competencia psicomotriz. El niño o la niña expresa sus emociones, sensaciones y sentimientos corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas, el ritmo y el movimiento cuando juega. Esto nos permitirá entenderlos y hacer los ajustes necesarios, tanto en términos de nuestras actitudes y acompañamiento como en la planificación y organización del espacio físico y los materiales.

3.2.2. Dimensiones de los juegos tradicionales

a) Dimensión cognitiva

Según Jean Piaget (1956), referenciado por Blanco (2012), el juego integra el desarrollo de la inteligencia infantil, pues refleja la asimilación funcional o imitativa de la realidad en cada fase del desarrollo del ser humano. Piaget vincula tres unidades estructurales fundamentales de la relación entre el juego y las fases evolutivas del pensamiento: el juego es simple ejercicio (similar al animal); simbólico (abstracto, ficticio); y reglado (colectivo, que surge de un acuerdo grupal). Piaget se enfocó, ante todo, en la esfera cognitiva y no prestó mucha atención a las motivaciones y emociones infantiles. El eje principal de su propuesta considera una “inteligencia” o “lógica” que varía conforme el individuo avanza en su desarrollo.

Otalvaro (2011) nos señala que nuestras acciones, como seres humanos, se dinamizan a través de los factores motivacionales intrínsecos y de las motivaciones externas relacionadas con la ejecución de cualquier actividad. Desde el primer momento de vida, se manifiesta este fenómeno; por eso, el juego se transforma en una estrategia que no solamente entretiene y tiene la

capacidad de estimular, sino que también acerca al niño a la formación del conocimiento. Así es como los niños aprenden conceptos en las aulas escolares a través del juego, y aunque crezcan y sus conocimientos se vuelvan cada vez más complejos, la dimensión lúdica no deja de ser un punto neurálgico; simplemente se transforma y se integra dentro de lógicas distintas.

La adquisición de la inteligencia depende del desarrollo sensoriomotor, según Solis (2018). Por lo tanto, la educación a través del movimiento utiliza el juego y es muy beneficiosa para los niños, ya que favorece el fortalecimiento de su cognición, percepción, memoria y lenguaje (Meneses y Monge, 2001). Además, el juego tiene un impacto positivo en la esfera del desarrollo psicológico al contribuir significativamente a la lingüística y socio-relacional, las capacidades que integran los aspectos cognitivos, motores y de autonomía personal (Damian, 2007). Gracias al juego se desarrolla una inteligencia práctica que da lugar a una inteligencia abstracta.

b) Dimensión afectiva – emocional

Revolledo (2022) señala que el ser humano tiene que estar influenciado por factores internos, inherentes a cada individuo, que necesitan ser adecuadamente estimulados, como las emociones. Además, establece que los maestros y los cuidadores de niños deben prepararse para ayudarlos a gestionar sus emociones. En este contexto, es importante preservar el vínculo afectivo que se establece porque es fundamental en la construcción de la confianza y estabilidad del niño; así, cuando hay un equilibrio entre la esfera emocional y la racional, aumentan las posibilidades de éxito. El control de las emociones permite que el niño mejore su aprendizaje, lo protege frente a conductas riesgosas y mejora su sistema inmunológico, reduciendo así las

posibilidades de enfermarse. La conexión entre la inteligencia emocional y los juegos para niños es importante, pues el juego brinda un espacio natural en el que los niños pueden practicar y desarrollar habilidades emocionales fundamentales.

c) Dimensión social

Lev Semyónovich Vygotsky es resaltado por Garcia (2002), quien afirma que el juego se origina de la necesidad de reproducir el contacto con otros. El ambiente natural, origen y esencia del juego forman parte de dinámicas sociales.; mediante el juego aparecen escenarios que superan las tendencias innatas y pulsos internos individuales. Para concluir, Vygotsky afirma que el juego es una actividad de carácter social, en la cual se obtienen roles o papeles complementarios al propio a través de la colaboración con otros niños. Este escritor también se enfoca en el juego simbólico se aprecia la manera en que el niño transfigura objetos y les asigna un nuevo significado desde su imaginación. Un caso de ello es cuando toma la escoba y la hace pasar por un caballo. La manipulación creativa de los objetos resulta fundamental para ampliar las habilidades simbólicas infantiles.

Igualmente, Peñaherrera (2022) señala que el desarrollo social apropiado permite que los niños y las niñas adquieran conductas, valores y normas de comportamiento para desenvolverse en un entorno biopsicosocial. Además, ayuda a desarrollar el lenguaje expresivo, la autonomía o independencia y la autoestima, lo cual constituye una base para un desarrollo equilibrado que facilita los aprendizajes escolares posteriores. Los juegos tradicionales son el medio más eficaz para enseñar a los niños y las niñas, pues estos prestan mucha atención y ayudan al desarrollo social desde muy

temprano, incluso entre los niños de educación inicial.

d) Dimensión motora

Viciano et al. (2017) sostiene que el juego, como impulsor del aprendizaje en la primera infancia y elemento clave del desarrollo físico infantil, es un factor importante por el cual los niños deben jugar en oposición al entretenimiento pasivo, el juego contribuye a crear cuerpos sanos y activos; mediante él, los niños adquieren habilidades como la coordinación y el equilibrio, ya que empiezan a entender cómo funciona su cuerpo.

e) Dimensión creativa

Según Aquino y Sanchez (1999), el juego educativo estimula la creatividad, promoviendo que se desarrollen la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. El juego en sí mismo es una forma de expresar la creatividad de manera natural y espontánea; por medio del juego, el niño destaca sus fantasías e imaginación.

f) Dimensión cultural

De acuerdo con Ofele (1998), el juego tiene un valor cultural en la escuela; es parte de las celebraciones cívicas y religiosas, donde se relaciona con manifestaciones folclóricas como canciones, bailes, etc.; representa la lucha por sobrevivir; y es una actividad recreativa que brinda alegría y beneficios, de acuerdo con el modelo de ocio predominante en la sociedad. En otras palabras, el juego ha formado parte de todas las culturas desde épocas remotas hasta nuestros días. Siempre ha sido un medio para adquirir conocimientos, ser creativos, sociables y afectuosos con los demás, así como un proceso de convertirnos en adultos.

Según Ardilla (2022), los juegos ancestrales han ejercido un impacto

esencial en la educación y el desarrollo de la sociedad, a partir de los diversos contextos en que se desenvuelve el ser humano. Mediante estos juegos, es posible detectar las costumbres, tradiciones y modos de vida de generaciones anteriores forman parte del patrimonio cultural de la humanidad y constituyen un elemento de la cultura popular que se transmite de una generación a otra; en este sentido, el juego tradicional se reconoce también como un recurso educativo muy valioso en sí mismo, ya que ayuda al progreso del niño a nivel corporal, emocional y sociocultural. Esto fortalece su identidad cultural y lo acerca activamente con su entorno, asegurando que las costumbres y tradiciones locales perduren.

3.2.3. Descripción de los juegos tradicionales

En esta parte vamos a describir cada uno de los juegos tradicionales.

1. El gato y el ratón

Recursos:

- Niños y niñas la cantidad que exista.

Instrucciones

- 1°. Formar un círculo con todos los participantes tomados de la mano.
- 2°. Se seleccionarán dos niños al azar o mediante sorteo para asignar los roles: uno será el gato y el otro, el ratón.
- 3°. Los niños que integran el círculo se desplazan en la misma dirección mientras permanecen tomados de las manos.
- 4°. El ratón se coloca dentro de la ronda y el gato fuera de ella.
- 5°. El ratón simula agarrar un pedazo de queso y el gato pide que le invite y lo hace una y dos veces y en una tercera ya no quiere invitar; en seguida el gato empieza a perseguir al ratón.
- 6°. La ronda protege al ratón abriendo y cerrando para que no sea atrapado por

el gato.

7°. Cuando el gato toca al ratón finalizará y entonces el ratón pasara a ser gato y elegirá a otro niño para que asuma el rol de ratón.

Reglas de juego:

- El gato no puede atravesar el círculo; solo podrá ingresar si los niños de la ronda le abren paso.
- El ratón debe abandonar el círculo al menos en tres ocasiones.
- Cuando el gato capture al ratón, se seleccionará a una nueva pareja para asumir esos roles.
- Si tras dos minutos de persecución el gato no consigue atraparlo, el juego concluye.

2. Las frutas

Recursos:

- Niños y niñas

Instrucciones:

1°. Se eligen a tres niños o niñas para que hagan de dueño de las frutas, otro de ángel y otro de diablo.

2°. El dueño de las frutas pone un nombre de fruta a cada niño en el oído sin que sean escuchados por nadie.

3°. Los niños se sientan y viene el ángel diciendo:

Ángel: El ángel viene con una bola de oro

Dueño: que desea

Ángel: una fruta

Dueño: que fruta

Ángel: por ejemplo, manzana, si tuviera esa fruta ese niño se levanta y va a formar parte del ángel.

4°. Luego viene el diablo y dice:

Diablo: el diablo viene con siete mil cachos

Dueño: que desea

Diablo: una fruta

Dueño: que fruta

Diablo: plátano, si existiera es fruta sale a formar parte del diablo y si no existiera pasa el juego al ángel.

5°. Una vez concluido con todas las frutas cada equipo se toma de la cintura y se jalan; quien pasa la señal pierde ya sea del ángel o del diablo.

Reglas de juego:

- Nadie debe saber el nombre de las frutas solo cada uno y el dueño
- Al momento que el ángel o el diablo esta adivinando el nombre de las frutas ningún niño o niña debe mencionar su nombre de la fruta ni tampoco hacer gestos que indiquen la fruta.
- Al momento de jalarsse no deben empujar ni hacer trampa alguna.

3. La gallinita ciega

Materiales:

- Una bufanda o pañuelo

Instrucciones:

1°. Se elige a un jugador para ser la gallinita ciega.

2°. A la gallinita ciega se le cubren los ojos con un pañuelo o bufanda.

3°. Los demás participantes se toman de las manos y conforman un círculo.

4°. La gallinita ciega da tres vueltas sobre sí misma.

5°. Los demás jugadores le preguntan "¿Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?".

6°. La gallinita ciega contesta "Una aguja y un dedal".

7°. El resto de jugadores le dicen " gira tres veces y podrás encontrarlos".

8°. La gallinita ciega intenta atrapar a otro jugador.

9°. Si la gallinita ciega descubre la identidad de la persona, esa persona será la nueva gallinita ciega.

Reglas de juego:

- Los niños no deben empujar la gallinita
- La gallinita no debe sacarse ni intentar ver quitándose la bufanda o el pañuelo.

4. La chapa chapa

Recursos:

- Niños y niñas la cantidad existente en el grupo.

Instrucciones:

1°. Eligen a un niño o niña quien va a chapar.

2°. Eligen un lugar (piedra, poste, pared, etc) como la cueva y otro similar para los chapados (as)

3°. Los demás niños y niñas se sitúan en la cueva elegida y el que va chapar canta la siguiente canción: "R con R reventó, el que no sale se quemó" y todos los niños salen corriendo para que sean chapados.

4°. Cuando están corriendo para salvarse se colocan en la cueva.

5° Los que van haciéndose chapar se van colocando en el lugar donde les corresponde y los que están libres van a salvar chocando las manos.

6°. Si hubiera niños o niñas que están parados en la cueva nuevamente canta la canción arriba mencionada para que salgan; así continua el juego hasta terminar de chapar y el ultimo hace el rolo del que va chapar para iniciar otra vez el juego.

Reglas de juego:

- Deben respetar el espacio elegido para el juego no deben ir lejos.

5. Mata tiru tiru la

Recursos:

- Niños y niñas

Instrucciones

1°. Eligen a dos niños o niñas: una que es el dueño del grupo y el otro un papa.

2°. El papa y los niños y niñas están parados al frente y el comprador viene cantando:

Comprador: Buenos días su señoría mata tiru tiru la

Papa: Que necesita su señoría mata tiru tiru la

Comprador: Yo necesito a una de sus hijas mata tiru tiru la

Papa: A cuál de ellas la necesita mata tiru tiru la

Comprador: La necesito a María mata tiru tiru la

Papa: De que oficio la pondrías mata tiru tiru la

Comprador: La pondría de barrendera mata tiru tiru la

Papa: Ese oficio no le gusta mata tiru tiru la

Comprador: La pondría de profesora mata tiru tiru la

Papa: ese oficio si le gusta mata tiru tiru la

3°. Así va eligiendo a cada hijo o hija del papa, dando un oficio, si no le gusta no le entrega hasta que el oficio le guste.

4°. Termina el juego cuando ya no hay niños y niñas libres.

Reglas de juego:

- No deben poner oficios que avergüencen a los niños o niñas.
- No deben burlarse de los oficios que les ponen.

3.2.4. Desarrollo de los valores

Parra (2003) indica que la educación es, en consecuencia, una actividad cultural que ocurre en un entorno deliberadamente estructurado para la transmisión de las habilidades, los valores y el conocimiento solicitados por la comunidad. Por lo tanto, todos los procesos educativos están vinculados con los valores. La educación tiende a perpetuar a cada grupo humano, ya que los valores constituyen el medio que confiere cohesión social al grupo al ofrecerles ciertos estándares de vida.

CNEB (2016) nos aclara que las perspectivas transversales contribuyen con ideas relevantes acerca de los individuos, su interacción con otros, con el medio ambiente y el espacio compartido. Estas se expresan en modos particulares de actuar, que representan valores y actitudes que estudiantes, docentes y autoridades deben esforzarse por evidenciar en la rutina cotidiana del colegio. Siempre se manifiestan en actitudes y comportamientos visibles estas maneras de proceder: respeto, solidaridad, honestidad y empatía. Los valores inducen actitudes porque predisponen a los individuos a reaccionar de una manera específica ante ciertas circunstancias.

Medina (2007) describe los valores como patrones que orientan la vida de las personas, guían el comportamiento humano en circunstancias específicas, influyen en cómo percibimos a los demás y a nosotros mismos, representan un plan general para evaluar, resolver conflictos y tomar decisiones, ayudan a preservar y elevar la autoestima, son ideales que van más allá de las situaciones y son patrones normativos que determinan actitudes y comportamientos.

Según Villa (2021), los valores desempeñan un rol fundamental en la dinámica de la personalidad, ya sea como objetivos de autorrealización personal; ideales que rigen las conductas individuales o grupales; marcos de conocimiento

a partir de los cuales nos percibimos a nosotros mismos y a los demás; o análisis de las circunstancias en las que estamos para decidirnos por una acción u otra.

Seijo (2009), por su parte, elaboró un sistema de categorías que toma en cuenta los bienes en los que se ejecutan, la perspectiva subjetiva con la que nos enfrentamos a ellos y el dominio, al cual lo entendió como la reflexión de cada área de valor en la que surgen. Para su clasificación, utiliza la división dicotómica con tres pares de criterios: Un individuo u objeto, actividad o contemplación y social o no social. Por lo tanto, clasifica los valores en: bienes de futuro (moralidad y verdad), bienes presentes (felicidad y belleza) y bienes eternos (religiosos).

3.2.5. Respeto

Según Von (2004), el respeto implica prestar atención o consideración a otra persona, siendo uno de los valores humanos más significativos porque promueve una convivencia armoniosa entre personas con muchas diferencias.

3.2.6. Tolerancia

La revista de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos de México (2018) describe la tolerancia como el respeto a las creencias, pensamientos o costumbres ajenas que son distintas o contrarias a las propias; también como la apreciación, aceptación y reconocimiento del pluralismo cultural, de las maneras de expresión, de los derechos humanos ajenos y de la diversidad en la apariencia, situación, conducta y valores individuales.

La UNESCO (1994) señala que es fundamental reconocer legalmente la diversidad que tenemos, sin embargo, este asunto no se agota en ese punto. La tolerancia es una virtud que nos enriquece a todos y debemos ponerla en práctica como ciudadanos, porque solo de esta manera podremos reconocer y luchar contra comportamientos como los discursos de odio, la segregación social, la

discriminación y otras conductas que fomentan el deterioro de la convivencia en sociedad. Para que el diálogo intercultural, que ocurre todos los días en nuestra sociedad, sea enriquecedor, la tolerancia es un valor fundamental.

3.2.7. Trabajo en equipo

La revista Hacer Escuela (2018) de la OEI (Organización de Estados Iberoamericanos) define el trabajo en equipo como un conjunto de individuos que se unen, tanto a nivel emocional como intelectual y activo, para cumplir con una tarea y metas compartidas, orientados hacia la obtención de resultados. Además, la colaboración en equipo posibilita la unión de fortalezas, el aprovechamiento de distintas perspectivas y la consecución más eficaz de objetivos comunes. Sus bondades son:

- Mejora la creatividad y la innovación
- Distribución equitativa de tareas
- Fomenta la comunicación y el entendimiento
- Aumenta la motivación y el compromiso.
- Desarrolla las habilidades interpersonales
- Logro de objetivos comunes.

3.3. Definición de términos

El juego

El juego es una actividad agradable que se lleva a cabo de forma espontánea, libre y voluntaria. Está colmada de risa, alegría y ruidos provenientes de los participantes, lo cual evidencia lo beneficiosa y útil que esta actividad puede ser para la vida del niño.

Juego tradicional

Los juegos tradicionales son aquellas actividades recreativas para niños que se han transmitido de generación en generación, ajustándose a los tiempos pero manteniéndose

más o menos iguales. Son juegos que pertenecen a una cultura o tradición específica, aunque muchas veces son universales.

Desarrollo

El desarrollo se refiere a la habilidad de desarrollar capacidades físicas y psicológicas que nos permiten identificar las emociones y sentimientos mediante la inteligencia emocional, aprendiendo a controlar impulsos, distinguir entre lo bueno y lo malo, aprender a tolerar la frustración, etc. Además, se comprende como un proceso no lineal que conlleva transformación, evolución y expansión; es decir, no es estático, lo cual provoca progreso y crecimiento positivo.

Valores

Según el Diccionario de la Real Academia Española, el valor es la cualidad que tienen ciertas realidades, vistas como bienes, por lo que son dignas de estima; es cualquier cosa que mejora a la persona cuando se integra en ella.

Niños (as)

Se considera que un niño es alguien que no ha llegado a tener la madurez necesaria para ser independiente. Por lo tanto, el periodo de infancia se extiende desde el nacimiento hasta la preadolescencia, que es alrededor de los trece años; luego viene la adolescencia.

Dimensiones humanas

Las dimensiones humanas son las distintas esferas de la vida que constituyen la existencia de un individuo. Son un conjunto de habilidades y oportunidades que facilitan una comprensión holística del ser humano.

IV. Metodología

4.1. Tipo y nivel de investigación

La investigación es de enfoque cuantitativo, lo sustenta Hernández et al. (2014) es secuencial y probatorio se establecieron las hipótesis y se determinaron las variables; trazamos un plan para probar el diseño; luego se midió las variables en un determinado contexto; para luego analizar los resultados obtenidos utilizando métodos estadísticos, esto permitió llegar a las conclusiones respecto de las hipótesis; el tipo de investigación es aplicada /tecnológica ya que su propósito principal de este estudio es saber cómo se puede comportar una variable según la otra variable correlacionada; su nivel es explicativo cuya finalidad es conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos variables (juegos tradicionales y desarrollo de valores) en una muestra o contexto en particular; con diseño cuasi experimental por qué se va manipular la variable independiente y se va medir la variable dependiente.

4.1.1. Diseño cuasi experimental

Según Hernández et al. (2014) el diseño cuasi experimental se caracteriza por la manipulación de la variable independiente para observar su efecto sobre la variable dependiente, sin que exista una asignación aleatoria de los participantes a los grupos. Es decir, los grupos ya están formados antes del experimento por interés del investigador lo que limita el control total de las variables extrañas, pero aún permite establecer relaciones causales en contextos reales de intervención educativa o social.

4.2. Ámbito temporal y espacial

La presente investigación se realizó en la I.E.I. N° 277-19 de Piscobamba distrito de Ocobamba, provincia de Chincheros, región Apurímac; la investigación corresponde al año 2025; el estudio trata del desarrollo de valores de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 de Piscobamba; los niños y niñas fueron quienes se beneficiaron con los resultados de la investigación.

4.3. Población y muestra

Según la plataforma del Sistema SIAGIE del Ministerio de Educación, la cantidad total de niños y niñas matriculadas de 3, 4 y 5 años es 37 que a la Institución Educativa Inicial N.º N.º 277-19 Piscobamba del distrito de Ocobamba, provincia de Chincheros, región Apurímac; como se muestra en la tabla.

Tabla 2

Población de estudio I. E. Inicial N.º N.º 277-19 Piscobamba

Años	I.E.I. N.º 277-19 Piscobamba			
	Genero		Sección	Total
	F	M		
3	5	4	Las mariposas	9
4	8	5	Los claveles	13
5	9	6	Los Qantus	15
Total	22	15	03	37

Nota. La tabla presenta el total de niños y niñas de 3 a 5 años de la IEI N.º 277-19 Piscobamba, organizados por género y sección, según las nóminas de matrícula del SIAGIE 2025.

La muestra la conforman 15 menores de 5 años de la sección “Los Qantus” seleccionada aleatoriamente pertenecen al grupo experimental y serán seleccionados mediante un muestreo no probabilístico según criterio del investigador.

4.4. Instrumentos

Técnica: es la observación porque se aplica observando directamente las conductas, actitudes o desempeños de los niños y niñas en una situación real o planificada.

Instrumento de evaluación: Se utilizó una lista de cotejo que, según Sierra et al. (2020), consiste en un registro sistemático de acciones vinculadas a tareas específicas para verificar su presencia o ausencia durante el aprendizaje. Este instrumento, generalmente con escala dicotómica, permite evaluar conocimientos, habilidades o

conductas en el ámbito educativo.

4.5. Procedimientos

Inicialmente, para obtener la línea basal, se aplicó un pretest a los niños y niñas del grupo experimental que fueron observados mediante el uso de la lista de cotejo; sin realizar una planificación en las sesiones de aprendizaje, luego de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales durante un mes al grupo experimental se aplicó el postest con el mismo instrumento para identificar cambios en las conductas vinculadas a los valores. Para el análisis se empleó estadística inferencial y la prueba de hipótesis se efectuó mediante la t de Student.

4.6. Análisis de datos

Se utilizarán fórmulas matemáticas y fundamentos de la estadística descriptiva e inferencial, incluyendo la descripción, análisis e interpretación de medidas de tendencia central como:

- Media aritmética (X)

$$x = \frac{\sum x_i \cdot f_i}{n}$$

- Uso de medidas de dispersión, como la desviación estándar.

$$S = \frac{\sqrt{\sum f_1 (x_i - x)^2}}{n}$$

- Empleo del coeficiente de variación.

$$C.V = \frac{S}{X} (100\%)$$

- La contrastación de hipótesis se llevará a cabo mediante la prueba t de Student.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

4.7. Consideraciones éticas

La presente investigación, al involucrar a participantes menores de edad en un entorno educativo, se rigió bajo los más altos principios éticos para garantizar su bienestar, protección y derechos; las consideraciones éticas aplicadas fueron las siguientes: se efectuó una revisión rigurosa de fuentes en Google Académico, Redalyc, Alicia y Scopus para reunir información sobre las variables de estudio y fortalecer el marco teórico con sustento científico, citando y verificando adecuadamente la literatura utilizada; para la redacción nos basamos bajo las normas APA 7ma edición y el reglamento de la Universidad; en cuanto al consentimiento informado, la universidad remitió una carta a la IE solicitando autorización para observar a los educandos, garantizando su confidencialidad. Asimismo, se informó a los padres de los menores incluidos en la muestra para obtener su asentimiento y permiso para obtener los datos y la aplicación del instrumento. Toda la documentación correspondiente se incorporará en los anexos del informe de investigación.

V. Resultados y discusión

5.1. Resultados

Tabla 3

Nivel de desarrollo de valores de la pre y post prueba del grupo experimental en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Desarrollo de valores PRE TEST	1.2667	15	0.45774	0.11819
	Desarrollo de valores POST TEST	2.0000	15	0.00000	0.00000

Nota. SPS26. Base de datos de la lista de cotejo del desarrollo de valores

La tabla 3 presenta las evidencias obtenidas de una muestra emparejada correspondiente a la variable Desarrollo de valores, al contrastar los puntajes del pretest y posttest en un grupo de 15 participantes. Se observa un incremento notable en la media, pasando de 1.2667 en el pretest a 2.0000 en el posttest, con una desviación estándar nula en el posttest (0.00000), lo que sugiere una uniformidad absoluta en las respuestas luego de la intervención. En contraste, la desviación estándar del pretest fue de 0.45774, reflejando mayor dispersión inicial en las percepciones o niveles de desarrollo de valores. Esta diferencia sugiere una mejora significativa y uniforme en el grupo tras la intervención, lo cual podría atribuirse a la eficacia de una estrategia educativa aplicada. En términos educativos, estos resultados sugieren que la implementación tuvo un impacto

positivo y homogéneo en el desarrollo de valores de los estudiantes, lo cual podría tener importantes implicaciones para el diseño de programas formativos orientados a fortalecer la dimensión ética y actitudinal en contextos escolares.

Tabla 4

Nivel de desarrollo del respeto: pre y post prueba del grupo experimental en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Respeto	1.2000	15	0.41404	0.10690
	PRETEST				
	Respeto POST	2.0000	15	0.00000	0.00000
	TEST				

Nota. SPS26. Base de datos de la lista de cotejo del desarrollo de valores

La tabla 4 de estadísticas de muestras emparejadas muestra los resultados comparativos entre el pretest y el post test respecto a la variable Respeto en una muestra de 15 participantes. Se aprecia un incremento en la media, de 1.2000 en el pretest a 2.0000 en el post test, lo cual evidencia una mejora sustancial en los niveles de respeto tras la aplicación de una intervención educativa. La desviación estándar en el pretest fue de 0.41404, lo que indica una cierta variabilidad en las respuestas iniciales de los participantes. Sin embargo, en el post test la desviación estándar fue 0.00000, lo que refleja una total homogeneidad en las respuestas, es decir, todos los involucrados alcanzaron el mismo puntaje más alto en la escala. Esta tendencia sugiere que la intervención resultó beneficiosa y uniforme en la muestra evaluada. En el contexto educativo, estos resultados indican que el programa o estrategia aplicada fue altamente

efectiva para fomentar actitudes de respeto, lo que representa una valiosa evidencia para la implementación de prácticas pedagógicas centradas en la formación en valores.

Tabla 5

Nivel de desarrollo de la tolerancia: pre y post prueba del grupo experimental en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv.	Desv.
				Desviación	Error
					promedio
Par 1	Tolerancia	1.2000	15	0.41404	0.10690
	PRETEST				
	Tolerancia	2.0000	15	0.00000	0.00000
	POST TEST				

Nota. SPS26. Base de datos de la lista de cotejo del desarrollo de valore

La tabla 5 de estadísticas de muestras emparejadas presenta los resultados obtenidos en la variable Tolerancia antes y después de una intervención educativa, en una muestra conformada por 15 participantes. Se evidencia un incremento significativo en la media, pasando de 1.2000 en el pretest a 2.0000 en el post test, lo que indica una mejora notable en los niveles de tolerancia tras la intervención. La desviación estándar en el pretest fue de 0.41404, lo cual refleja una dispersión moderada en las respuestas iniciales, mientras que en el post test se observa una desviación estándar de 0.00000, indicando que todos los participantes alcanzaron el puntaje máximo de forma uniforme. Esta ausencia total de variabilidad en el post test sugiere una respuesta homogénea y positiva al proceso educativo implementado. En el ámbito educativo, estos hallazgos sugieren que la estrategia utilizada fue altamente efectiva para fortalecer la competencia socioemocional

de la tolerancia, lo que resalta la importancia de incorporar programas estructurados en la formación en valores dentro del currículo escolar.

Tabla 6

Nivel de desarrollo del trabajo en equipo: pre y post prueba del grupo experimental en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N.º N° 277-19 Piscobamba

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv.	Desv.
				Desviación	Error
					promedio
Par 1	Trabajo en	1.1333	15		
	equipo pre test			0.35187	0.09085
	Trabajo en	2.0000	15	0.00000	0.00000
	equipo post test				

Nota. SPS26. Base de datos de la lista de cotejo del desarrollo de valores

La tabla 6 de estadísticas de muestras emparejadas muestra los resultados del nivel de desarrollo de valores asociados al trabajo en equipo, medidos antes y después de una intervención pedagógica en un grupo de 15 infantes de 5 años de la IEI N.º 277-19 Piscobamba. Se observa un incremento considerable en la media, pasando de 1.1333 en el pre test a 2.0000 en el post test, lo cual evidencia un avance sustancial en la valoración del trabajo en equipo. La desviación estándar de 0.35187 en el pre test indica una leve dispersión en las respuestas iniciales, mientras que la desviación estándar de 0.00000 en el post test revela una total uniformidad en los resultados, es decir, todos los estudiantes alcanzaron el puntaje máximo tras la intervención. Esta tendencia sugiere que la estrategia educativa aplicada de los juegos tradicionales fue altamente eficaz y produjo un efecto homogéneo en el desarrollo de valores en el trabajo en equipo. En el ámbito educativo, estos resultados destacan la pertinencia y efectividad de las experiencias pedagógicas

orientadas a fortalecer habilidades sociales desde la primera infancia, con implicancias relevantes para el diseño curricular y la formación integral en el nivel inicial.

5.2. Prueba de hipótesis

a) Resultado de la prueba de hipótesis general

Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en el desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277- -19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025

H1: La aplicación de los juegos tradicionales tiene un alto nivel de influencia significativa en el desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025.

Tabla 7

Contraste de la hipótesis general: Desarrollo de valores (grupo experimental)

		Diferencias emparejadas							
		Desv.		95% de intervalo		Error de confianza de la		Sig.	
		Desviación		promedio		diferencia		(bilatera)	
Media	n	o	Inferior	Superior	t	gl	l)		
Par Grupo	0.7333	0.45774	0.11819	0.47985	0.98682	6.205	14	0.000	
1 experimental	3								
pre y									
posprueba del									
desarrollo de									
valores									

Nota. SPS26. Base de datos de la lista de cotejo del desarrollo de valores.

De acuerdo con la Tabla 7, la aplicación de los juegos tradicionales evidencia una influencia significativa en el desarrollo de valores de los educandos de nivel inicial de la institución analizada, sustentada en un nivel de significancia bilateral

de 0,000. En consecuencia, se rechaza la H_0 y se acepta la alternativa, confirmando que los juegos tradicionales inciden de manera notable en la formación de valores.

b) Prueba de Hipótesis Específicas

Tabla 8

Contraste hipótesis específica 1: Desarrollo del respeto (Grupo experimental)

		Diferencias emparejadas							
		Desv. 95% de intervalo						Sig.	
		Desv.	Error	de confianza de la				(bilatera	
		Desviació promedi		diferencia				l)	
Media	n	o	Inferior	Superior	t	gl	l)		
Par 1	Grupo	0.8000	0.41404	0.10690	0.57071	1.02929	7.483	14	0.000
	experimental 0								
	pre y								
	posprueba del								
	desarrollo del								
	respeto								

Nota. SPS26. Base de datos de la lista de cotejo del desarrollo del respeto.

Según la Tabla 8, la aplicación de los juegos tradicionales muestra una influencia significativa en el desarrollo del respeto en los estudiantes de nivel inicial, respaldada por un nivel de significancia bilateral de 0,000. En consecuencia, se rechaza H_0 y se acepta H_1 , confirmando que los juegos tradicionales inciden de manera notable en la formación del valor del respeto.

Tabla 9*Contraste hipótesis específica 1: Desarrollo de la tolerancia (Grupo experimental)*

		Diferencias emparejadas							
				Desv.	95% de intervalo				Sig.
		Desv.	Error	de confianza de la					
		Desviació promedi		diferencia				(bilatera	
		Media	n	o	Inferior Superior	t	gl	l)	
Par	Grupo	0.8000	0.41404	0.10690	0.57071	1.02929	7.483	14	0.000
1	experimental 0								
	pre y								
	posprueba del								
	desarrollo de								
	la tolerancia								

Nota. SPS26. Base de datos de la lista de cotejo del desarrollo de la tolerancia.

Según la Tabla 9, la aplicación de los juegos tradicionales evidencia una influencia significativa en el desarrollo de la tolerancia en los estudiantes de nivel inicial, sustentada en un nivel de significancia bilateral de 0,000. Por ello, se rechaza H_0 y se acepta H_1 , confirmando que los juegos tradicionales inciden de manera notable en la formación de la tolerancia.

Tabla 10

Contraste hipótesis específica 1: Desarrollo del trabajo en equipo (Grupo experimental)

		Diferencias emparejadas							
		Desv. 95% de intervalo					t	gl	Sig.
		Desv.	Error	de confianza de la		diferencia			
Media	n	o	Inferior	Superior			l)		
Par	Grupo	0.8666	0.35187	0.09085	0.67181	1.06152		9.539	14
1	experimental	7							
	pre y								
	posprueba del								
	desarrollo del								
	trabajo en								
	equipo								

Nota. SPS26. Base de datos de la lista de cotejo del desarrollo del trabajo en equipo.

De acuerdo con la Tabla 10, se evidencia que la aplicación de los juegos tradicionales ejerce una influencia significativa y elevada en el desarrollo del trabajo en equipo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa analizada, sustentado en un nivel de significancia bilateral de 0,000; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, confirmando que los juegos tradicionales presentan un alto grado de incidencia en el fortalecimiento del trabajo en equipo.

5.3. Discusión de resultados

A continuación, se discuten los hallazgos en relación con cada objetivo, contrastándolos de manera crítica con el sustento teórico y empírico previo, tanto nacional como internacional.

Con respecto al Objetivo General; precisar el nivel de influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de valores en niños de 5 años de la IEI N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025. Los resultados obtenidos demuestran: El análisis de los datos demuestra una influencia alta, positiva y estadísticamente significativa de la variable independiente (juegos tradicionales) sobre la variable dependiente (desarrollo de valores). La comparación de las medias obtenidas en el pretest (1.2667) y el postest (2.0000) evidencia una mejora sustancial. Este incremento cuantitativo se ve robustecido cualitativamente por el análisis de la desviación estándar: la reducción de una dispersión inicial moderada ($DE = 0.45774$ en el pretest) a una homogeneidad total en las respuestas del postest ($DE = 0.00000$) indica que la intervención no solo elevó el nivel promedio, sino que consiguió uniformizar el desarrollo de valores en toda la población muestral, asegurando que todos los participantes internalizaran y manifestaran los valores trabajados de manera consistente. Estos resultados encontrados concuerdan plenamente con la postura de Sarmiento y Moreno (2008), para quienes los juegos tradicionales son vehículos de transmisión cultural que, al ser vivenciados en la escuela, permiten construir significados compartidos y reforzar la identidad y cohesión social. La homogeneidad total del postest ($DE=0.00000$) es un hallazgo particularmente elocuente a este respecto, ya que sugiere que la intervención actuó como un ecualizador cultural, alineando las percepciones y conductas de todos los niños hacia un marco de valores, tal como preconizan estos autores. Así mismo Morejón et al. (2024) en la comunidad de Las Piñas, si bien utilizó una metodología no experimental y una muestra mucho más grande, reportó porcentajes muy elevados de percepción de aumento en valores como respeto (85%) y cooperación (78%), lo que apunta en la misma dirección de una alta efectividad. De manera más específica, el estudio de Cedeño y Mateo (2024) en Ecuador

determinó que la integración pedagógica de juegos tradicionales tuvo un efecto favorable en los ámbitos físico, cultural y social, corroborando así el carácter integral del beneficio observado en el presente estudio.

A nivel nacional, los resultados de Bure (2024) en Ayabaca, quien encontró una mejora del 50% al 56% en el nivel de logro esperado en socialización mediante juegos tradicionales, y de Ydrogo (2022) en Chiguirip, quien halló una correlación positiva muy fuerte ($Rho=0.789$) entre juegos tradicionales y habilidades sociales, refuerzan la viabilidad y efectividad de esta estrategia en contextos peruanos similares, caracterizados por su riqueza cultural comunitaria.

Desde la perspectiva del desarrollo de valores, el resultado valida el enfoque del CNEB (2016), que postula que los valores se concretan en actitudes y en conductas visibles; la intervención con juegos tradicionales proporcionó el contexto idóneo para que valores como el respeto, tolerancia y trabajo en equipo dejaran de ser conceptos abstractos para convertirse en acciones concretas y medibles, internalizadas de manera uniforme por el grupo.

VI. Conclusiones

1. Se determina el efecto que tiene la incorporación de los juegos tradicionales y desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025. De acuerdo a los resultados estadísticos del T de Student aplicado, el nivel de significancia bilateral determinado que es de 0,000, con una diferencia marcada en el promedio de, - 0,73333 lo que demuestra que la aplicación de los juegos tradicionales, tiene una alta influencia significativa en el desarrollo de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial.
2. Se determinó el nivel de influencia que tiene la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo del respeto en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. Tal como establece los resultados del estadístico T de Student aplicado, el nivel de significancia bilateral determinado es de 0,000, con una diferencia en el promedio de – 0,8000 esto nos demuestra que, la aplicación de los juegos tradicionales tiene una alta influencia significativa en el desarrollo del respeto en niños de 5 años de dicha Institución.
3. Se determino el nivel de influencia que tiene la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo de la tolerancia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba”, Chincheros – 2025. Tal como se detalla de acuerdo a los resultados estadísticos de T de Student aplicado, el nivel de significancia bilateral determinado es de 0,000, con una diferencia en el promedio de – 0,8000, esto nos demuestra que, la aplicación de los juegos tradicionales tiene una alta influencia significativa en el desarrollo de la tolerancia en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial

4. Se logró determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación de los Juegos tradicionales y desarrollo del trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. En base a los resultados de T de Student aplicado, el nivel de significancia bilateral determinado es de 0,000, con una diferencia en el promedio de 0,8666 esto nos demuestra que, la aplicación de los juegos tradicionales tiene una alta influencia significativa

VII. Recomendaciones

PRIMERO: Ante los hallazgos obtenidos, se insta a los educadores y directivo de la IEI N° 277-19 “San Miguel de Piscobamba” incorporar de manera sistemática los juegos tradicionales en la planificación pedagógica, ya que estos demostraron ser un recurso efectivo para favorecer un desarrollo consistente de valores en los niños de 5 años.

SEGUNDO: Es pertinente que la institución elabore materiales didácticos contextualizados que sistematicen los juegos tradicionales empleados, definiendo objetivos, valores a desarrollar y pautas metodológicas. Estos recursos permitirán estandarizar su aplicación, optimizar el tiempo pedagógico y asegurar que todos los docentes apliquen la estrategia de manera coherente, promoviendo la igualdad de oportunidades en la formación de valores desde la infancia.

TERCERO: De igual modo, sería pertinente que futuras investigaciones amplíen el estudio hacia otras instituciones y grupos etarios, a fin de contrastar resultados, identificar patrones comunes y fortalecer el sustento teórico-práctico de los juegos tradicionales como herramienta formativa integral.

CUARTO: Se aconseja desarrollar programas de capacitación docente centrados en el uso pedagógico de los juegos tradicionales, con énfasis en metodologías activas, evaluación de valores y gestión de la convivencia. La formación continua contribuirá a mejorar la calidad educativa, potenciar la creatividad docente y consolidar la práctica de los juegos como herramienta innovadora para la enseñanza integral en educación inicial.

QUINTO: Finalmente, se recomienda a la UGEL Andahuaylas incorporar los juegos tradicionales en el Proyecto Educativo Local para fomentar valores culturales así mismo desarrollar talleres a los docentes sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional y la transmisión de valores culturales.

VII. Referencias

- Aquino, F., & Sanchez de Bustamante, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 131-153.
- Ardilla Barragan, J. N. (2022). Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en contextos. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 1-10.
- Barreto, M., & Rodriguez, L. (2018). *Los juegos tradicionales en la escuela: Influencia en la construccion de la identidad cultural*. . Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas.
- Blanco, V. (2012). *Las teorías de juego*. Universidad de Panama. Centro regional Unversitario de San Miguelito.
- Bracho Perez, Y., & Bracho Perez, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. *Revista digital conocimiento, investigacion y educacion.*, 01(9), 26-44. doi:ISSN: 2539-5289
- Bure Jimenez, L. (2024). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. De Ayabaca, Piura, 2023.*
- Cedeño Jama, K., & Mateo Sanchez, J. (2024). Abordaje pedagógico de la motricidad de los niños desde los juegos tradicionales ecuatorianos. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, X(1), 76-95.
- Cuellar Boluarte, H. (2023). *Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución.*
- Curriculo Nacional de Educacion Basica. (2017). *Programa curricular de Educacion Inicial*. Lima: Printed in Peru.
- D.R. (2018). *Los derechos humanos y la tolerancia*. Mexico: Home Print, S. A. de C. V.
- Damian Diaz, M. (2007). La imprtancia de l juego en el desarrollo Psicologico infantil. *Revistas de la Psicologia infantil*, 133-149.
- Gracia, M. T. (2002). La concepcion Historico cultural de L.S. Vigostki. *Revista cubana de psicologia*, 95-98.
- Guizado Cruz, N., & Leon Ancco, D. (2021). *Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la conducta agresiva en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°*

218 Micaela Bastidas, Abancay-2019.

Hacer Escuela. (2018). *Pensar la escuela rural a mediano plazo : El Trabajo en equipo*, OEI.

Buenos Aires.

Lopez Jimenez , L., Fuentes Garces , C., & Diaz Bernal , J. (2024). El juego como estrategia ludico pedagogica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2711-2722. doi:DOI:

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493

Maestro Guerrero, F. (2007). Juegos tradicionales o la tradicion de jugar. Ensayos sobre deportes.

Perspectivas sociales e historicas.

Medina, D. (2007). Estudio de la conceptualización de valor y las estrategias de transmisión y/o construcción de valores utilizadas por los maestros en centros públicos y privados del primer ciclo del nivel Básico. *Ciencia y Sociada Republica Dominicana*, 364-420.

Mendez Gimenez, A. (1999). Juegos tradicionales: Tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. *Digital, Lecturas de Educacion fisica y deprtes.*

Mendoza Yepez, M. M., A., A., Edison, & Lara Chala, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didactico en las calses de Educacion fisica. *Revista Digital de Eduacion fisica EmasF.*(44).

Meneses Montero , M., & Monge Alvarado, M. (2011). El juego en los niños: Enfoque teorico.

Revista Educacion, 113-124.

MINEDU. (2017). *Programa curricular de Educacion Inicial*. Printed in Peru.

Morejon Calixto, S., Mayanza Paucar, O., Barcia Maridueña, A., & Vasquez Alvarado, E. (2024).

Los juegos tradicionales como estrategia pedagogica para el fortalecimiento de valores culturales en la comunidad. *Federacion española de Asociaciones de Docentes de Educacion Fisica*(57), 859-865.

Moreno Bañol, G. A. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Revista Educación física y deporte. Funambulo Editores.*, 93-99.

Nacimba Taco, k., & Tapia Reynoso , S. (2022). Juegos tradicionales en el desarrollo motor.

Revista de Investigación Enlace Universitario., 21, 54-67.

doi:<https://doi.org/10.33789/enlace.21.2.117>

- Ofele, M. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. *En Revista Educación Inicial. Buenos Aires*, 120.
- Otalvaro Garces, S. J. (2011). El juego en la dimension infantil: Aprendizaje e intersubjetividad. *Revista de educacion & pensamiento*, 24-33.
- Palomino Barrientos, E., & Encalada Achaica, E. (2019). *Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento logico matematico en niños de 5 años de la I.E.I. N° 225 Miraflores Tamburco*.
- Parra Ortiz, J. M. (2003). la educacion en valores y su practica en aula. *Tendencias pedagogicas*, 69-88.
- Peñaherrera Carrillo, J. F. (2022). *Loa juegos tradicionales en el desarrollo social en escolares de Educacion inicial. Ambato- Ecuador*.
- Perez Gonzales, C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la Educacion infantil. *PEDAGOGIA MAGNA*(11), 347-353.
- Quispe Ruiz, S., & Poma Atao, E. (2024). *Juegos y desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba, 2023*.
- Revolledo Moran de Siancas, A. B. (2022). *Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Sarmiento Cruz, L. M. (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?* Revista Educación física y deporte • Universidad de Antioquia.
- Sarmiento Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales. ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasia? *Educacion fisica y deporte*, 27, 115-122.
- Seijo, C. (2009). Los valores desde las principales teorías axiologicas: Cualidades aprioristicas e independientes de las cosas y los actos humanos. *Clio America*, 152-164.
- Silva, G. (2015). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la Educacion inicial. Entornos ludicosy oportunidades de juego en el CEI. y la familia.Grupo de analisis par el desarrollo*.
- Solis Garcia, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las areas del desarrollo

infantil. *HAL open science*.

Torres, J., Padron, F., & Cristalino, F. (2007). El juego: Un espacio para la formación de valores. *Omnia*, 51-78.

Trigueros Cervantes, C. (2002). Juego, tradición y cultura en educación física. *Tandem*, 78-89.

UNESCO. (1994). *La tolerancia umbral de la paz. Guía didáctica de educación para la paz, los derechos humanos y la democracia*. Paris.

UNESCO. (2021). *Informe de seguimiento de la Educación en el mundo*. UNESCO.

Viciana Garofano, V., Cano Guirado, L., Chacon Cuberos, R., Padial Ruz, R., & Martinez

Martinez, R. (2017). La importancia de la psicomotricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de Educación Infantil. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 87-105.

Villa Sanchez, A. (2021). La importancia de los valores en la vida personal y social: Enfoques y medición. *Miselanai comillas*, 109-147.

Von Hildebrand, D. (2004). La importancia del respeto en la Educación. *Educación y educadores*, 221-228.

Ydrogo Sanchez, Y. (2022). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip*.

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina de repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica de los Andes