

# UNIVERSIDAD ANTONIO RUIZ DE MONTOYA

Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas



## UARM

Universidad  
Antonio Ruiz  
de Montoya

### JUEGOS TRADICIONALES COMO APOYO AL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOCOGNITIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2DO GRADO DE NIVEL PRIMARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ANDAHUAYLILLAS

Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria Intercultural  
Bilingüe

Presenta el bachiller

**MAYCOL FRANKLIN GARAY HUACHO**

**Presidente: Oscar Heerbert Marín García**

**Asesor: Italo Jaime Quispe Pérez**

**Lector: Georgette de las Mercedes Vargas Huanca**

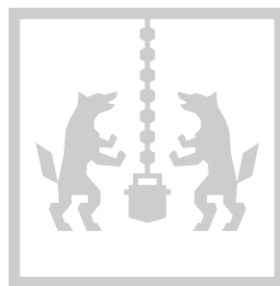
Lima – Perú

Febrero de 2022

## EPÍGRAFE

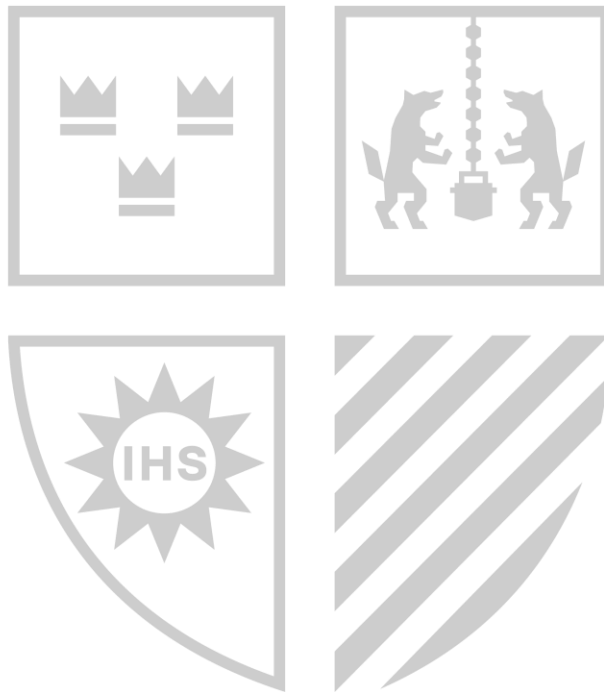
“Nadie educa a nadie,  
nadie se educa a sí mismo,  
los hombres se educan entre sí  
con la mediación del mundo”

*Paulo Freire*



## DEDICATORIA

A mis padres y a mis hermanos,  
por su infinito amor; y a aquellos docentes  
por su apoyo incondicional.

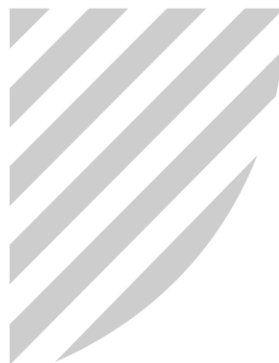
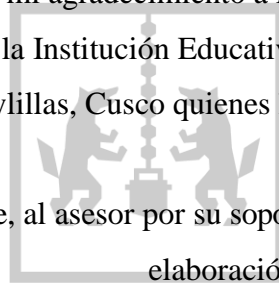
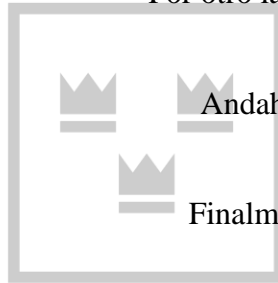


## AGRADECIMIENTO

Este trabajo fue realizado gracias al apoyo de familiares, colegas y amigos. En ese sentido, agradecer a mis familiares, quienes con su aliento constante me impulsaron a culminar este documento.

Por otro lado, mi agradecimiento a la directora y docente de la Institución Educativa Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas, Cusco quienes han cooperado con la investigación.

Finalmente, al asesor por su soporte permanente en la elaboración de este documento.



## RESUMEN

La investigación se titula “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de segundo grado de nivel primaria en una institución educativa de Andahuaylillas”. El objetivo principal fue explorar la manera en que la práctica de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de 2<sup>do</sup> grado del nivel primario en una Institución Educativa de Andahuaylillas. Se utilizó el enfoque cualitativo de la investigación de tipo empírica con nivel descriptivo. Los instrumentos utilizados fueron la ficha de observación y la entrevista semiestructurada, los cuales fueron aplicados en una IE periurbana del distrito de Andahuaylillas, Cusco, durante el mes de junio de 2021. Los resultados muestran que la práctica de juegos tradicionales influye en el desarrollo de habilidades sociocognitivas, porque los juegos exigen la comprensión de las reglas para lidiar con conflictos que emergen en la competencia. Las reglas de los juegos tradicionales, que han sido interiorizadas por los niños desde su infancia más temprana, permiten que los niños asimilen emociones y hagan ajustes sociales a su comportamiento.

**Palabras clave:** EIB, estrategias pedagógicas, juegos tradicionales, habilidades sociocognitivas

## **PISI RIMAYLLAPI**

Kay llamk'aypa sutinmi “**Juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los niños de 2<sup>do</sup> grado de nivel primaria en una Institución Educativa de Andahuaylillas**”, chaymi, kay llamk'aya maskarirqa imaynatas warmakuna campupi pukllanakunawan pukllaspa sumaq kawsaman qispinman, chaywan imapipas hayk'apipas sumaq yachanarichikuspa kawsanankupaq uñankumanta pacha. Chaypaqmi rurarikun investigación cualitativa nisqata, t'aqwirikuspa qillqarikunanpaq. Kay llamk'aya aparikun yachaywasi Andahuaylillas, Cusco, Ilaqtapi, Intiraymi killapi 2021 watapi. Yachay wasi ukhupin taririkunku 30 warmakuna, yachachikkuna iskay. Llamk'ayta tukuspan taririn, qallariyninpi huk iskaychunka tullpiypi warmakuna pukllanku chuwiypi, blackclickpi ima. Hinallataq, kay pukllaytaqa samana chawpi p'uchawpipas pukllallankutaq. Chaypin warmachakunaqa paykunapura yachachinakunku pukllayta, rimayta. Tukupayninpitaq warmachakunaqa kay pukllawan sumaq rimayta, kawsayta yacharinku paykunapura sumaqta kawsanankupaq, imaymana sasachakuykunatas atipanankupaq.

**Akllasqa rimaykuna:** EIB, imaymana ruway yachachinapaq, nawpa pukllaykuna, habilidadispa sociocognitivapaq.

## ABSTRACT

The research is entitled "Traditional games and development of sociocognitive skills in second grade children of primary level in an educational institution in Andahuaylillas". The main objective was to explore the way in which the practice of traditional games influences the development of sociocognitive skills in children of 2nd grade of the primary level in an Educational Institution in Andahuaylillas. The qualitative approach of empirical research with a descriptive level was used. The instruments used were the observation sheet and the semi-structured interview, which were applied in a periurban Educational Institution of the Andahuaylillas district, Cusco, during the month of June 2021. The results show that the practice of traditional games influences development sociocognitive skills, because games require an understanding of the rules to deal with conflicts that emerge in competition. The rules of traditional games, which have been internalized by children since their earliest childhood, allow children to assimilate emotions and make social adjustments to their behavior.

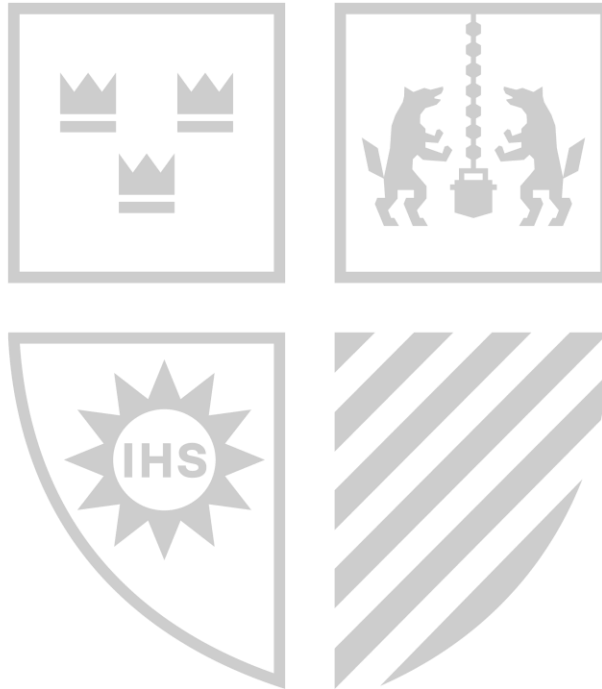
**Keywords:** EIB, Pedagogical strategies, Traditional games, Socio-cognitive skills

## TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	16
1.2 Preguntas de Investigación.....	17
1.3 Objetivos de la Investigación.....	17
1.4 Justificación e Importancia de la Investigación.....	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	19
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	19
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	21
2.2 Marco Conceptual.....	23
2.2.1 La práctica de los juegos tradicionales.....	23
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.1 Enfoque de Investigación.....	38
3.2 Tipo de Investigación.....	38
3.3 Método.....	39
3.4 Construcción de la Ventana de Observación.....	40
3.4.1 Escenario de estudio.....	40
3.4.2 Criterios y fuentes información.....	40
3.5 Técnicas e Instrumentos de Acopio de Información.....	41
3.5.1 Técnicas.....	41
3.5.2 Instrumentos.....	41

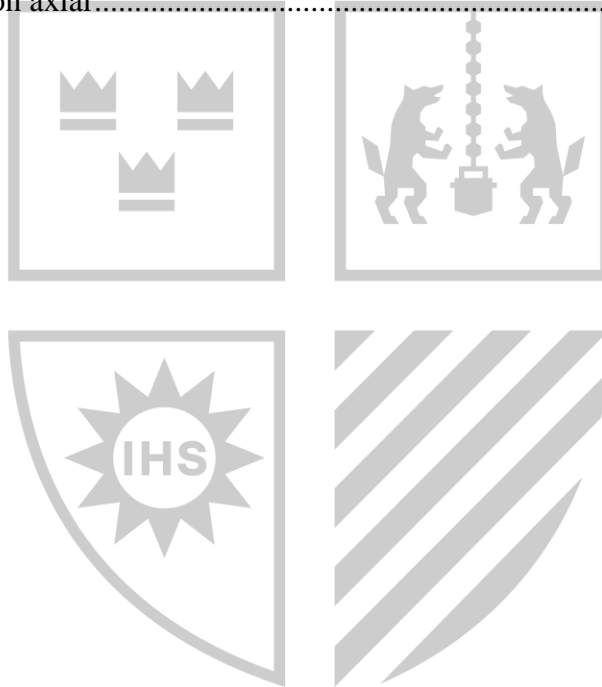


3.6 Trabajo de Campo.....	42
3.7 Método de Análisis de la Información.....	42
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>44</b>
4. 1. Resultados.....	44
4.2 Discusión .....	56
Conclusiones.....	61
Recomendaciones .....	62
Bibliografía .....	63
Anexos .....	67



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Características de los juegos tradicionales .....	24
Tabla 2: Beneficios de los juegos tradicionales.....	26
Tabla 5. Resultados cualitativos con relación a los niños.....	52
Tabla 3: Matrices de comparación de los resultados .....	53
Tabla 4: Codificación axial.....	55



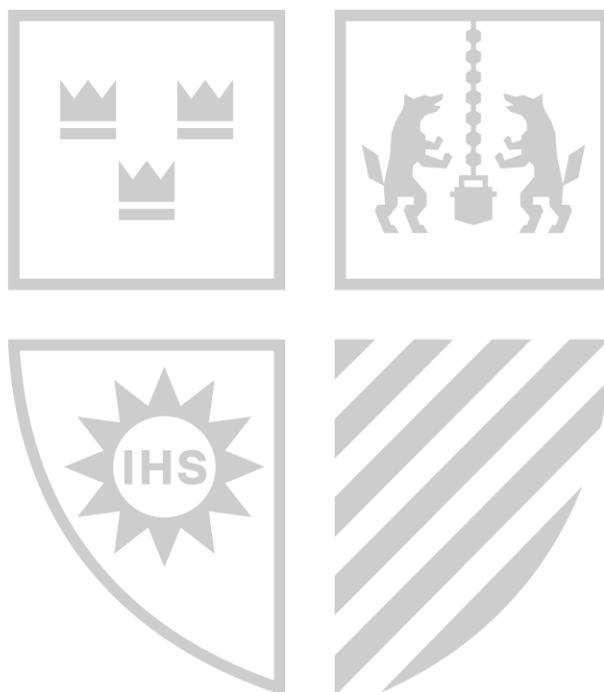
## ÍNDICE DE FIGURAS

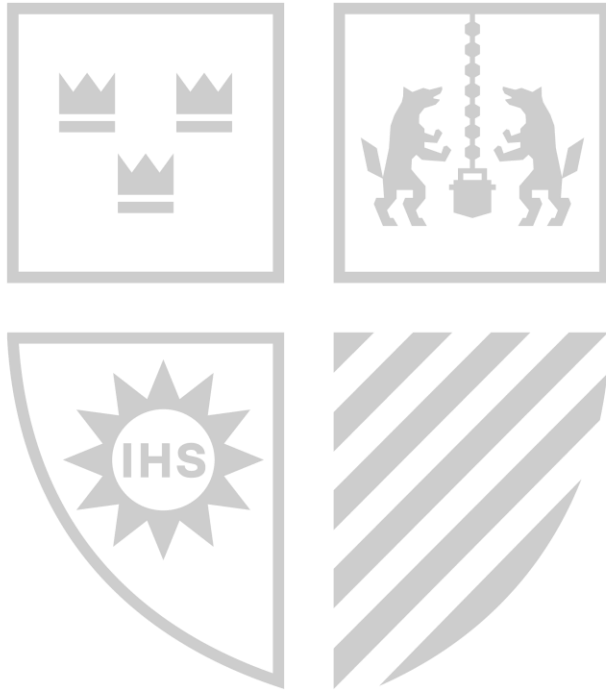
Figura 7: Niños jugando a las canicas ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 8: Niñas jugando canicas y rayuela ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 9: Niñas jugando a las canicas ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 10: Niñas jugando rayuela ..... **¡Error! Marcador no definido.**





## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los juegos tradicionales han cobrado importancia desde diferentes instancias Educativas. Por ello, se evidencia ejecución de estas actividades en las instituciones educativas de nivel primaria, debido a sus grandes aportaciones en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales.

Los juegos tradicionales, con el transcurso del tiempo, fueron evolucionando paulatinamente. Por eso, en la actualidad estas actividades se ejecutan en diferentes escenarios, reforzado por el Ministerio de Educación, a través del programa “Buenas Prácticas”. Por ello, estas actividades juegan un papel importante en el contexto educativo para el desarrollo de las habilidades de resolución de problemas.

Según Trigueros (2000) & Herrador (2013) los juegos tradicionales son actividades de ocio y diversión que han sido transmitidos, hasta la actualidad, de generación en generación de forma oral de padres a hijos. Y se derivan del quehacer diario.

En ese sentido, esta investigación permitirá conocer de qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas de los niños. Para ello, es relevante el rol de los docentes y de los padres de familia, ya que le corresponde generar espacios para las actividades lúdicas. Como señalan Farkas, Grothusen, Muñoz & Von Freeden (2006), que las habilidades sociocognitivas son procesos internos que se desarrollan con las actividades lúdicas e intervienen en diferentes escenarios frente a actitudes disruptivas que son proclives de presentarse en relaciones interpersonales. En tal sentido, estos procesos influyen en los niños en la calidad de interiorización de las conductas y de los valores culturales para que puedan adaptarse con facilidad a la sociedad. Tal como resalta Hernández & Ardón (2015), que dichos procesos implican desarrollar capacidades conductuales y cognitivas para ser capaz de resolver conflictos de forma pacífica.

La realización de esta investigación se centra en analizar los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de las habilidades sociocognitivas para una convivencia asertiva

y pacífica de los estudiantes en cualquier escenario. Dicha exploración surge a partir de las experiencias durante las prácticas preprofesionales que realicé anteriormente, las cuales fueron interesantes porque me permitieron rescatar estas actividades lúdicas, gracias a la importancia que le da el MINEDU con el programa “Buenas Prácticas” de eventos lúdicos que realizaba la institución educativa.

Dicha investigación parte de la siguiente pregunta: ¿De qué manera la práctica de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los niños de 2do grado de nivel primaria en una Institución Educativa (IE) de Andahuaylillas? Debido a que tuve la experiencia de observar y participar en las sesiones ejecutadas por los docentes. En esta trayectoria los niños manifestaban entre parís conductas agresivas y no poseían herramientas para solucionar pacíficamente. En cambio, con las actividades lúdicas los estudiantes muestran un progreso significativo al resolver conflictos y comprender las emociones de parís.

Por consiguiente, la didáctica de la educación EIB exige una práctica educativa contextualizada sobre la base de la concepción de que el aprendizaje ocurre en situaciones en que los estudiantes conocen los elementos de los que harán uso. Por ejemplo, podemos hacer referencia al uso del idioma local, al uso de recursos materiales presentes en la vida diaria y, también, el uso de los recursos de la “mentalidad” o la “idiosincrasia” de los pueblos en que ocurre el aprendizaje.

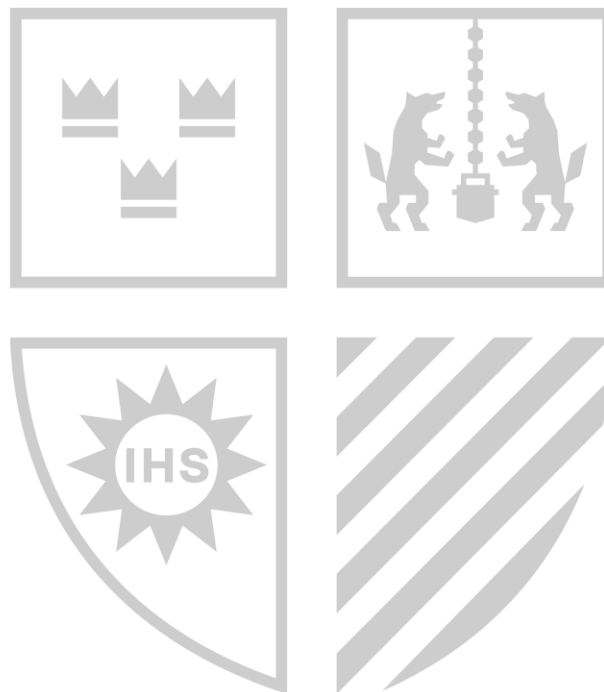
Precisamente sobre las herramientas didácticas, la tesis enfatiza en el carácter de los juegos tradicionales como apoyo del fortalecimiento de las habilidades sociocognitivas y esclarece la valoración social de estos juegos como parte de la actividad en el aula. Asimismo, interesa precisar la dimensión cultural que estos juegos tradicionales tienen la potencialidad de construir una comunidad con una mejor convivencia. La estructura de la investigación es la siguiente:

En el primer capítulo, se plantea el problema; a partir de la observación en el patio de la escuela de una institución de Andahuaylillas. Asimismo, se presenta la justificación, los objetivos y las preguntas que la investigación nos ha suscitado en torno al papel que los juegos tradicionales tienen en el desarrollo de habilidades sociocognitivas de los niños. En el segundo capítulo, se presenta al marco teórico; los antecedentes de investigación que los juegos tradicionales han tenido, los tipos de juegos tradicionales que existen y la taxonomía de las habilidades sociocognitivas que se desarrollan en el aula. En el capítulo tres, se presenta la metodología se ha realizado con las técnicas de

investigación, la observación a los estudiantes de segundo grado, la entrevista a docentes. También, se presentan los instrumentos, método y análisis de la información recogida.

Por último, en el capítulo cuatro, se presenta la información obtenida sobre las cualidades que los juegos tradicionales tienen como estrategia de aprendizaje por parte de los docentes entrevistados. Se muestran los resultados de la observación de las actividades de aprendizaje que se abordan en torno a los juegos tradicionales, donde se pueden observar el desarrollo de las habilidades sociocognitivas de los niños. Posteriormente, se realiza la discusión de los resultados obtenidos.

Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones de la investigación.



## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Descripción de la Realidad Problemática**

Durante el semestre universitario de 2019–II, realicé la práctica preprofesional I, en la Institución Educativa “Fe y Alegría 44” de Andahuaylillas en la región de Cusco. Durante el transcurso de dicha práctica, tuve la oportunidad de involucrarme y observar los juegos lúdicos que ejecutan los niños del lugar. Exactamente, en los momentos de receso, en la hora de educación física y en la motivación de la sesión, es donde los niños manifiestan ocasionalmente comportamientos agresivos o violentos entre pares. Es decir que, al momento de perder o fracasar una partida en los juegos de canica o rayuela, los niños reaccionan con puntapiés, puñetes, coscorriones, reglazos, entre otros similares. Acciones de esta índole son consideradas por el decreto supremo N.º 004-2018-minedu como un tipo de violencia que puede causar daño a la integridad corporal y a la salud; asimismo, el decreto en mención incluye el maltrato por negligencia, descuido o por privación de las necesidades básicas que hayan ocasionado daño físico.

De igual modo, este decreto supremo N.º 004-2018-minedu manifiesta otros lineamientos de convivencia escolar y perfila a la convivencia escolar como un conjunto de relaciones interpersonales que le dan forma a una comunidad educativa, ya que es una construcción colectiva y cotidiana, cuya responsabilidad es compartida por todos. En tal sentido, la convivencia escolar debe ser democrática y determinada por el respeto a los derechos humanos, a las diferencias de cada persona, y estar en búsqueda de la coexistencia pacífica que promueva el desarrollo integral de los y las estudiantes.

Por consiguiente, la Dirección General de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural (DIGEIBIRA, 2012-14) indica que las condiciones para lograr este clima son que los docentes conozcan el contexto cultural de los y de las estudiantes. En ese lineamiento, la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) fomenta una educación según las características de cada zona con la finalidad de responder a las necesidades de los estudiantes y del entorno. En



correspondencia de las normas y decretos, las II. EE. construyen su propuesta curricular, donde incluyen fundamentalmente los juegos tradicionales como recursos didácticos para el desarrollo integral de los niños.

No obstante, en mi experiencia como docente, puedo plantear que la actividad de juegos tradicionales son recursos poco investigados y aprovechados, en el marco de la EIB. Este desaprovechamiento posiblemente es consecuencia de una valoración social negativa del juego, asociado a la pérdida del tiempo y a individuos despreocupados por su formación. A pesar de la teoría educativa que promueve su inserción tanto en la escuela como en la sociedad en general, las autoridades municipales y las autoridades educativas del distrito poco o nada han contribuido para cambiar la opinión de los ciudadanos.

Después de todo lo expuesto, sería importante indagar sobre la práctica de los juegos tradicionales para el desarrollo progresivo de las habilidades sociocognitivas de los niños. Para ello, es esencial investigar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los infantes del nivel primaria.

## **1.2 Preguntas de Investigación**

¿De qué manera la práctica de juegos tradicionales se relaciona con el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas?

¿Cómo pueden caracterizarse los juegos tradicionales practicados por los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas?

¿Cuáles son las habilidades sociocognitivas que se desarrollan con la práctica de juegos tradicionales, en los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas?

## **1.3 Objetivos de la Investigación**

Comprender la relación entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de segundo grado del nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas

Describir los juegos tradicionales practicados por los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas

Identificar las habilidades sociocognitivas desarrolladas con la práctica de juegos tradicionales, en los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas.

#### **1.4 Justificación e Importancia de la Investigación**

Por el momento, toda investigación en educación intercultural bilingüe (EIB) es novedosa. Los resultados de esta investigación pueden ser útiles para guiar futuras investigaciones de diverso tipo. Por ejemplo, la EIB no es una teoría pedagógica completamente instituida y, posiblemente, se deba a que no ha tenido investigaciones del tipo teoría fundamentada. La exploración de las características que asume esta política de educación en nuestro país puede contribuir en ese sentido a la constitución de una teoría más acabada y completa, sobre todo, en lo que respecta a una metodología propia.

En lo particular, en lo que respecta a los juegos tradicionales y a su uso en la metodología de la enseñanza como recurso del contexto, la investigación propone la recuperación o revalorización de las actividades lúdicas propias de los infantes de la comunidad. El valor pedagógico de los juegos ha sido investigado de muchas maneras por diferentes autores y desde diferentes enfoques; en esta investigación, aunque no se propone una teoría pedagógica, sí se explora las maneras cómo la EIB asume estos recursos para cumplir con lo establecido en las políticas del Estado, así como con las expectativas de los hombres y mujeres cuyos hijos asisten a las escuelas EIB.

En el mismo sentido, los resultados de la investigación pueden ofrecernos a la postre una nueva perspectiva de las prácticas pedagógicas que incluyen elementos contextuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, investigaciones posteriores tienen aquí la introducción para una crítica seria sobre si la EIB es una educación distinta a la EBR y si funciona en sus principios, o bien estos deben ser ajustados.

Desde otro punto de vista, el estudio que se propone es significativo desde el ámbito académico, porque dará a conocer la importancia de los juegos tradicionales del distrito de Andahuaylillas a los docentes investigadores y a los promotores de buenas prácticas educativas del Ministerio de Educación. Finalmente, este estudio profundizará en la práctica de algunos juegos tradicionales que dotan las habilidades sociocognitivas, ya que a través de este estudio se podrán identificar actividades locales que ayuden a desarrollar de manera integral a la población infantil.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de la Investigación

#### 2.1.1 Antecedentes internacionales

Briz (2021), publicó un artículo de investigación titulado Las habilidades sociocognitivas como herramientas en el proceso de mediación, en la revista “Ciencias Sociales y Educación”, donde su objetivo fue analizar las habilidades sociocognitivas como herramientas que deben ser utilizadas por el mediador en el proceso de mediación y ejercitadas por los participantes para poder gestionar los conflictos en forma constructiva. Por medio, de un estudio cualitativo y en un nivel exploratorio, el artículo recopila información, a través del trabajo de campo y la observación. Los resultados evidenciaron que las habilidades sociocognitivas son herramientas indispensables para el proceso de mediación que permiten a las partes gestionar de forma constructiva los conflictos (Briz, 2021, p.185). Cabe señalar, que existen diferentes formas de desarrollar las habilidades sociocognitivas en la población infantil desde su nacimiento. Este antecedente es útil para delimitar el objetivo de la investigación y así poder tener claro.

Villamuelas, C. (2019), en su tesis titulada Los juegos tradicionales como recurso para educar en valores. El caso del ceip Mosteiro de Caaveiro, para obtener el grado de Magíster en investigación en didácticas específicas, en la Universidad de Valencia, España, mencionó que su objetivo fue “indagar en las características, orígenes, intereses y valoraciones del proyecto Brinquedos a través de la visión de dos profesores de educación física del centro educativo y del alumnado”, utilizando el enfoque cualitativo de la investigación científica, llegando a las siguientes conclusiones. En primer lugar, los juegos se relacionan con valores como “colaboración, igualdad, coeducación, compañerismo, no discriminación...” (p. 104). En segundo lugar, “la cooperación, la colaboración, la diversión, la inclusión y el respeto por los iguales fueron

los valores que más importancia tuvieron en la práctica de los juegos tradicionales” (p. 104).

La investigación de Villamuelas (2019) muestra que los juegos como recurso didáctico permite desarrollar valores sociales y de integración entre los estudiantes. Además, expone puntualmente cuáles de estos valores son lo más beneficiados por las dinámicas lúdicas.

Hernández y Ardón (2016), por ejemplo, publicaron un artículo de investigación titulado *Ambientes primarios de desarrollo y habilidades sociocognitivas en escolares con comportamientos disruptivos*, en la revista *Portal De La Ciencia*, donde manifestaron que el principal objetivo del trabajo fue conocer el funcionamiento de los ambientes primarios de desarrollo y las habilidades sociocognitivas de escolares con comportamientos disruptivos de la escuela John F. Kennedy de Tegucigalpa, Honduras. Los autores utilizaron el enfoque cualitativo de la investigación, de nivel descriptivo mixto. La información fue recopilada por medio de las técnicas observacionales, psicométricas, proyectivas y entrevistas. Los resultados muestran que en el ambiente familiar predomina el tipo de familia biparental y en menor medida se presenta la estructura monoparental. Sobre las relaciones con el padre y la madre, todos los participantes mostraron conflictos que se caracterizan por relaciones hostiles, carentes de afecto y comunicación. En las relaciones fraternas se mostraron conflictos de rivalidad, hostilidad y distancia emocional. El estilo de crianza en la mayoría de los participantes fue el autoritario y solo en uno se presentó el estilo permisivo. Las prácticas disciplinarias en todos los casos son los castigos físicos y restrictivos (Hernández y Ardón, 2016, p.80). En tal sentido, dicho antecedente sirve para ver sobre la utilidad de las técnicas y así poder emplear dichas herramientas en la presente investigación.

Uno de los acercamientos más interesantes sobre el tema de nuestra investigación lo encontramos en Vásquez (2014), en su artículo de investigación titulado *Las lógicas de la competencia en los juegos recreativos tradicionales de la calle de caldas (Antioquia-Colombia)*, un drama paradójico de la formación ciudadana en las representaciones sociales del estudiantado, publicado en la revista *Poésis*. En este trabajo, el autor manifestó que su objetivo es dar cuenta de las representaciones sociales del estudiantado sobre la tensión juego-competencia en los juegos recreativos tradicionales de la calle. Para esto se utilizó el enfoque cualitativo con nivel exploratorio y se llegó a la conclusión de que existen dos tipos de discurso, el de los ciudadanos “rivalistas”, para quienes la escuela tradicional le ha fomentado una actitud positiva frente a la

competencia, manifestándose como individualistas con poca tolerancia al fracaso; y el de los ciudadanos “lúdicos” quienes ven en la competición oportunidades de acciones solidarias y con alta tolerancia al fracaso. Se evidencia, por lo tanto, que los juegos tradicionales pueden generar oportunidades de aprendizaje colaborativo. Dicho, antecedente sirve para delimitar el tema o problemática elegido, como también es útil para realizar matriz de comparación.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Dentro de la investigación de las habilidades sociocognitivas ha tenido en nuestro país, podemos mencionar el trabajo de Chumo (2021), quien presentó la tesis titulada Programa "mi primer abrazo" para mejorar las habilidades socio cognitivas en estudiantes de 10 a 11 años de la unidad educativa 3 de julio El Carmen- Manabí, para obtener grado de maestría en la Universidad Cesar Vallejo, en la ciudad de Piura. Para este trabajo el autor empleó investigación cualitativa y su objetivo fue determinar la influencia del programa “Mi primer abrazo” en la mejora de las habilidades socio cognitivas en los estudiantes de 10 a 11 años de la unidad educativa 3 de julio El Carmen – Manabí (Chumo, 2021, p.7). El diseño del estudio fue tipo cualitativo y en un nivel exploratorio. Los resultados muestran que el Programa “Mi primer abrazo” tiene efecto significativo en las habilidades sociocognitivas en los niños de 10 y 11 años de la U.E 3 de julio El Carmen. Por lo tanto, este antecedente nos sirve para reafirma y buscar nuevos aportes del desarrollo de las habilidades sociocognitivas en crecimiento integral de los niños.

Jiménez y Niño (2019), quienes presentaron la tesis “Programa didáctico tutorial, para desarrollar habilidades socioafectivas, en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10112 San Martín- Lambayeque”, para obtener grado de Licenciatura en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, en la ciudad de Lambayeque. Los autores emplearon investigación cualitativa y su objetivo fue aplicar un Programa Didáctico Tutorial, fundamentado en las teorías, inteligencia emocional, sociocognitiva y neurocientífica, para desarrollar habilidades socio afectivas en los niños. El diseño del estudio fue tipo cualitativo y en un nivel exploratorio. Los resultados evidenciaron que las habilidades socio afectivas, son un sistema integrado por subdimensiones como: autocontrol emocional, control de conductas de agresividad verbal y física, interés por el trabajo académico, empatía ante necesidades y problemas, y

facilidad para el trabajo en grupo (Jiménez y Niño, 2019, p. 38). Este antecedente nos ha sido útil para delimitar la población de estudio, ya que la presente exploración se realizó con la población similar de este precedente.

De modo similar, la investigación de los juegos tradicionales ha tenido en nuestro país, podemos mencionar el trabajo de Gil e Inga (2017), quienes presentaron la tesis titulada Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco, para obtener grado de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú, en la ciudad de Lima. Para ello, los autores emplearon investigación cualitativa y su objetivo fue mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años. El diseño del estudio fue tipo cualitativo y en un nivel exploratorio. Los resultados muestran un progreso de interacción e interés en participar en los juegos realizados. Por ende, los juegos tradicionales brindan mayor inserción en la actividad lúdica. Por eso, este antecedente nos sirve para reafirma y buscar nuevos aportes para el desarrollo de las habilidades a través juego en los niños.

Hinostroza (2017), quien presentó la tesis titulada juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro-2016, para obtener grado de licenciatura en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, en la ciudad de Satipo. El autor empleó investigación cualitativa y su objetivo fue determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016 (Hinostroza, 2017, p.65). El diseño del estudio fue tipo cualitativo y en un nivel correlacional. Los resultados muestran que los juegos tradicionales son elementos y mecanismos enriquecedores y de fortalecimiento de las relaciones interculturales. Por eso, este antecedente nos sirve para reafirma la importancia de los juegos tradicionales en desarrollo integral de los estudiantes y seguir indagando nuevos aportes para para convivencia asertiva e intercultural.

Encuentros (2015) publicó la memoria del proyecto titulado Caminando y construyendo la vida con amor, en Lima con el objetivo de fortalecer las capacidades sociocognitivas de niños de 6 a 12 años. El estudio fue tipo cualitativo y nivel exploratorio. Para ello, se realizó sistematización, cuyo resultado indicó que los dirigentes utilizan metodologías innovadoras, evidenciando progreso eficiente de la población infantil en las habilidades blandas. Este antecedente nos da cuenta sobre el desarrollo de las habilidades sociocognitivo que dio resultados favorables y nos sirve para reafirmar nuestra investigación.

## **2.2 Marco Conceptual**

### **2.2.1 La práctica de los juegos tradicionales**

Un juego puede entenderse como una actividad de recreación que presenta reglas que lo definen y, por lo tanto, supone una competición en la que algunos individuos o grupos ganan y otros pierden (RAE, 2018). Lo que convierte a un juego en tradicional es que se trata de una manifestación cultural propia de un contexto que, ya sea por los materiales o sus reglas, presenta características únicas o diversas de otras manifestaciones del mismo tipo (Trigueros, 2000). En esta investigación, hemos asumido que un juego tradicional es aquel que se ha transmitido de padres a hijos y que se relacionan con actividades y quehaceres del diario vivir de las personas, es decir, el contexto y lo cotidiano marcan sus características y sus reglas (Carbonero, 2016).

Lo que denominamos práctica de los juegos tradicionales, por otro lado, se relaciona con la ejecución de estos por parte de los individuos. Esta consideración de la práctica presenta diversos enfoques según la bibliografía consultada. Así, por ejemplo, existe la consideración de la práctica del juego desde la perspectiva psicológica, según la cual, el juego se interpreta como una actividad lúdica que no desaparece conforme la vida del sujeto avanza, sino que se reemplaza por otras actividades (Trigueros, 2000). Quizás los autores más famosos defensores de esta perspectiva de análisis de la práctica del juego son Jean Piaget y Vygotsky. Otra perspectiva sería la antropológica, según la cual, la cultura misma es producto del juego que se interpreta como la creación de un conjunto de reglas y asociaciones de acciones que pretenden diferenciarse de lo habitual (Huizinga, 2012). Por supuesto, existe una perspectiva pedagógica del juego que, según el enfoque o teoría asumida, considera el juego, a su vez, como un instrumento para la transferencia de abstracciones conceptuales complicadas o valoraciones de los hechos y las acciones humanas. Estos son los enfoques entre otros.

La investigación optó por asumir la perspectiva social y antropológica del juego que lo considera como una actividad social que busca la recreación y que está influido por la cultura de su contexto (Trigueros, 2000).

#### **a. La perspectiva socio antropológica del juego**

Un juego tradicional, desde la perspectiva antropológica, es una actividad de recreación que se encuentra reglada y, a pesar de los continuos cambios, se puede rastrear su uso en el mismo espacio desde muchos años atrás. Desde la antropología, Trigueros (2000) sostiene que un juego, para ser considerado como tal debe ser libre y, por eso, puede ser abandonado en cualquier momento. Como ejecución, supone desde esta perspectiva, un ingreso a una realidad distinta de lo habitual debe marcar su diferencia con las reglas sociales que rigen la convivencia humana. Por esta misma razón, las reglas del juego son están reguladas y son absolutas (Huizinga, 2012). Desde la perspectiva sociológica, según Caillois (1986), el juego es esencialmente libre y lúdico, aunque presenta incertidumbre por sus resultados según las reglas. El autor agrega que el juego no puede generar riquezas.

La bibliografía presenta una gran variedad de características para los juegos tradicionales. En la siguiente tabla, se presenta algunos autores que desde la perspectiva socio antropológica han caracterizado a los juegos tradicionales.

**Tabla 1: Características de los juegos tradicionales**

Autor	Características
Jiménez (2009)	Los niños se encuentran bien con ellos, producen placer por jugar. Las reglas y normas son de fácil aprendizaje. Los juegos son pactados por ellos mismos.
Arcos (2015)	Se juega para divertirse. Producen sensaciones de felicidad, libertad, diversión y disfrute. Sus reglas son fáciles y motivadoras. Tienen una fuerte interrelación entre los participantes ya que son juegos pactados por los mismos niños.
Pérez (2015)	Solo se juegan para divertirse. Los menores se encuentran bien con ellos, producen placer solo por el hecho de jugar. Sus reglas y normas son de fácil aprendizaje, favoreciendo con ello el pacto que se establece entre ellos mismos, además, son motivadoras por las canciones pegadizas que los suelen acompañar.
Guato (2016)	Favorecen la descarga de tensiones de energías. Son actividades susceptibles de interdisciplinariedad. Favorecen la aceptación y el cumplimiento de normas y reglas. Mejora la adquisición de la competencia lingüística.



---

Contribuye a la adquisición de las competencias básicas.  
Posibilitan el desarrollo de las habilidades sociocognitivas.  
Son un elemento de integración social y de relación interpersonal.  
Estimulan la imaginación y la creatividad.  
Promueven actitudes en torno a la cooperación y el compañerismo.  
Solo se juegan para divertirse.

---

**Fuente:** Elaboración propia

La información presentada en la tabla anterior mostró que los juegos tradicionales estimulan la dimensión sociocognitiva del ser humano infante, a través de la aparición de problemáticas internas a la ejecución del juego que requieren negociación, empatía y capacidad de toma de decisiones. La investigación optó por situarse en la perspectiva socio antropológica del juego, porque pone de manifiesto con mayor claridad que el juego no se agota en sí mismo. Espaciotemporalmente, los juegos tienen un lugar y un tiempo de duración conforme a las reglas que indican su inicio, su desarrollo y su culminación, con los respectivos vencedores y perdedores. La práctica o el modo de ejecución define también la enculturación del individuo que conoce, aprende e incorpora en su imaginario personal la puesta en práctica de normas y creencias con sus respectivas limitaciones.

Herrador (2013) es más enfático en la capacidad del juego para producir enculturación. Para este autor, son esenciales en la vida del hombre, ya que forman parte inseparable de su existencia, es decir, no sería posible explicar la condición social del ser humano sin la presencia de estas acciones lúdicas. La condición social y el juego se relacionan, porque los valores de la sociedad son representados simbólicamente en las reglas del juego.

Desde la perspectiva socio antropológica, los juegos tradicionales benefician la integración social que desarrollo destrezas sociocognitivas (Agramonte, 2011, como se citó en Trigueros, 2000) las cuales fortalecen vínculos de amistad entre los miembros de una misma y diferente generación/generaciones.

## **b. Tipos de juegos según sus beneficios**

La clasificación de los juegos por sus beneficios se puede realizar siguiendo las dimensiones del desarrollo humano. Así, por ejemplo, existen juegos que desarrollan

sobre todo la dimensión motora, otros desarrollan la dimensión intelectual o cognitiva, otros desarrollan la dimensión emocional y otros la dimensión social.

Todas las dimensiones del desarrollo humano son importantes, pero en la investigación se optó por prestar atención a la dimensión cognitiva y social. En esta dimensión, la primera experiencia que el juego ofrece al ser humano es la de “aprender a ganar y aprender a perder”. Según Herrador (2013), otra experiencia que se gana con el juego es la de respetar a la persona más allá de su actividad o ejecución del juego, pues el perdedor solo lo es en la versión del juego concluido. También Lachi (2015) y Acín (1968) mencionan que los niños aprenden a experimentar el placer y la decisión sobre dónde y cómo jugar.

Los juegos infantiles tradicionales presentan muchas posibilidades para que los niños puedan desarrollar aspectos como el trabajo de habilidades motrices y socialización con sus compañeros. A su vez, estos juegos permiten interiorizar la transmisión de valores culturales, el trabajo en equipo, y el desarrollo integral del estudiante (Arcos, 2015, Pérez, 2015 & Jiménez, 2009). Los principales beneficios de este juego se recogen por orden cronológico en la Tabla 2, presentada a continuación.

**Tabla 2: Beneficios de los juegos tradicionales**

Autores	Beneficios
Jiménez (2009)	<p>Aprovechar el juego como único fin en sí mismo.</p> <p>Emplea para el conocimiento de la cultura local y de su región.</p> <p>Fomenta la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo.</p> <p>Favorece la participación del alumnado en las actividades.</p> <p>Favorece la adquisición de conocimientos conceptuales e instrumentales.</p> <p>Ayuda a fomentar la autoestima.</p> <p>Desarrolla la imaginación.</p> <p>Sirve como medio para afianzar desarrollo de la personalidad.</p> <p>Son una herramienta de trabajo inmejorable para el docente.</p>
Arcos (2015)	<p>Son un gran elemento de integración social no solo con niños, sino con personas de cualquier edad.</p> <p>Desarrollan la socialización de los integrantes.</p> <p>Favorecen la comunicación.</p> <p>Son elementos de transmisión cultural, de valores, tradiciones, etc.</p> <p>Toma contacto con el azar, la injusticia (trampas) y la justicia.</p> <p>Experimenta la solidaridad entre compañeros de juego.</p>

	Toma conciencia de que ganar o perder no tiene relevancia en sí, lo más importante es el disfrute del juego.
	El niño crea y plantea estrategias para realizar el juego.
	Desarrolla su imaginación.
	Estimula la creatividad.
	Desarrolla criterios, pensamientos, valores, actitudes que van más allá del propio juego.
Pérez	Aprovechar el juego como único fin: “el juego en sí mismo”.
(2015)	Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región.
	Fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo.
	Su carácter motivador favorece la participación del alumnado en las actividades.
	Promueven la adquisición de experiencias.
	Ayudan a fomentar la autoestima.
	Fomentan el desarrollo de la imaginación.
	Sirven como medio para afianzar la personalidad.
	Son una herramienta inmejorable para el docente.

Fuente: Elaboración propia

La información de la tabla 2 permite asumir que los juegos facilitan la transmisión de los elementos culturales, tales como patrones y normas sociales para la convivencia; elementos que ayudan en la convivencia de diferentes escenarios. Las normas sociales se dan mediante la interacción y socialización, donde los niños se introducen a un fenómeno de aculturación en el proceso de su vida. Por ello, las actividades de diversión son el medio más energético para lograr aprendizajes de calidad y en sí, a su desarrollo integral (Cabrera, 2010). Por su parte, Acín (1968) señala que los juegos tradicionales infantiles forman al niño en el aprendizaje de numerosos aspectos que tendrá que ir asumiendo para así poder ir construyendo sus destrezas sociocognitivas.

Por consiguiente, desde la perspectiva socio antropológica, los juegos tradicionales infantiles estimulan una serie de procesos mentales y sociales, en los cuales los niños aprenden a respetar reglas y puedan relacionarse asertivamente con sus pares.

### **c. Caracterización teórica de algunos juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales presentes en el espacio de Andahuaylillas son muchos y diversos. En la investigación, se optó por elegir aquellos dos juegos más practicados por los estudiantes de primaria, población de estudio. Los juegos más populares resultaron ser el juego de las canicas y la rayuela.

- **Juego de canicas**

La historia de la canica se remonta a las antiguas culturas occidentales: Roma, Grecia y Egipto. Para constatar se presentan hallazgos como "la tumba de un niño egipcio junto con algunos bolillos, de alrededor del año 3 000 a.C. " (Herrador, 2013, p. 4). Igualmente, en algunas excavaciones realizadas en Indoamérica se han hallado montoncitos de canicas labradas de barro. De esta manera, las canicas han venido cambiando de material: desde la piedra hasta las de vidrio (Herrador, 2013 & Gonzales, 2010).

Para Gil (2014) & González (2010), existen diferentes maneras de jugar que varían de pueblo en pueblo y de cultura en cultura. De la misma manera, este tipo de juego presenta diversos nombres. Uno de ellos se llama "troya", el cual consiste en dibujar un círculo sobre la tierra y dentro de él se colocan las canicas apostadas. Los jugadores por turnos van lanzando sus bolitas hacia el círculo, buscando sacar las que están dentro de esta figura, con la finalidad de quedarse con las canicas sacadas. Si una de estas queda dentro del círculo, pasa a formar parte de las demás canicas que quedan por disputarse. El juego termina cuando todas las canicas han sido extraídas del círculo (Gil, 2014).

Para Pecci, Herrero, López & Mozos (2010), los beneficios principales que aporta el juego de canica en el desarrollo infantil son los siguientes. Se conforman como elementos socializadores que enseñan a los niños/as a ganar y perder, a respetar turnos, normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. También, son fundamentales en el aprendizaje de distintos tipos de conocimiento y habilidades sociales. Además de que favorecen el desarrollo cognitivo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Para González (2014), lo mencionado se desarrolla en los niños con facilidad sin ningún límite de espacios ni tensiones, ya que se practica en un terreno de entorno natural, como es el campo, en el medio del bosque y en las calles. Desde la posición de Pecci et al (2010), también se necesita una superficie de tierra plana, uniforme y lisa para que las bolillas o canicas rueden lo más rápido posible y, de esta forma, no haya ninguna obstrucción.

Por lo expuesto, lo más significativo del juego de canicas es su suministro en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas del educando desde primer ciclo de su Educación Básica Regular (EBR). Ello conlleva a la mejora de multitud de aspectos como: coordinación óculo-manual, sensaciones dinámicas de las manos y el desarrollo de

las relaciones afectivas con sus pares (González, 2014). A la vez, este juego desarrolla la capacidad de solucionar toda clase de problemas empleando habilidades como la negociación.

- **Juego de rayuela**

Para Grunfeld (1978) (como se cita en Herrador, 2013), los antecedentes de la rayuela se impregnan con uno de los diagramas más antiguos, trazado en el suelo del foro de la antigua Roma en el año 3 000 a. C. (p.110). Allí, las calzadas romanas eran sitios ideales para la práctica de este juego. De igual manera, en la antigua Grecia se lanzaban tejos de cerámica o almendras dentro de trazos geométricos dibujados en el suelo. Sin embargo, estos diseños adoptaron infinidad de líneas, de acuerdo con la imaginación de los niños/as. En ese lineamiento, Hurtado (2010) complementa que este juego ha sido difundido a lo largo de la historia en todas las civilizaciones.

Entonces, ¿qué es la rayuela? desde la perspectiva de Pérez & Escalante (2017) es un juego tradicional que exige concentración y destreza, ya que se juega saltando con un solo pie, cada uno de los cuadros hasta salir por el último, pero hay dos cuadros que se salta con los dos pies. Para ello, se realizan trazos geométricos en el suelo, sin la medida precisa. Sin embargo, las líneas deben tener una longitud adecuada de acuerdo con el número de participantes, quienes se colocan aproximadamente a uno o cinco metros de distancia para lanzar una moneda o tejo (Guato, 2016).

En las investigaciones de Hurtado (2010) & Guato (2016), la rayuela es la actividad lúdica más preferida por las niñas/os, donde generalmente participan dos o más jugadores. Esta se puede jugar en cualquier espacio plano, en medio de bosque, calles y patios de la institución educativa, al no demandar materiales elaborados (Herrador, 2013). Para realizar este tipo de juego las reglas establecidas se pueden negociar entre los participantes, estas son:

- Esperar un turno.
- Respetar los tiempos de los compañeros.
- Respetar las reglas negociadas y ya establecidas.
- Reconocimiento de la serie numérica.
- Saltar con un pie, giro con un pie y con dos pies.
- Alternancia de ambos tipos de salto.

- Cumplir desplazamiento, a través de salto sin pisar los trazos.

Los niños/as al jugar se rigen con las reglas mencionadas. Al ejercer esta actividad lúdica, aprovechan la práctica de valores, la disciplina y el orden. Lo señalado conlleva al desarrollo de las interacciones interpersonales y comprensión al otro, puesto que los jugadores suelen tener diferentes edades, donde el niño mayor que enseña al más pequeño durante la ejecución de la rayuela (Guato, 2016).

La importancia de jugar este juego para Mera (2013) no solo es divertirse, sino que también es asimilar a estructuras sociales (normas de convivencia), ya que, en ocasiones, discuten, se enojan, gritan y pelean. En medio de estas dificultades, los niños negocian y aprenden a comportarse de forma asertiva en su medio ambiente. Dicho contexto desarrolla capacidades de resolución de problemas interpersonales, los cuales les serán de gran utilidad a los niños para su posterior vida adulta. Estos aprendizajes son propios del juego infantil (Pellegrini, 2009, como se cita en Mera, 2013).

Esta actividad lúdica es de complejidad media para los niños/as, ya que desarrollan diferentes características físicas como la exploración y la percepción en el espaciotemporal (Hurtado, 2010). Al realizar esta actividad, los niños desarrollan el equilibrio de emociones y la toma de decisión, las cuales son estrategias para la mejora de la socialización y la autonomía personal (Herrador, 2013). De esta manera, se ejerce la dotación de las habilidades sociocognitivas.

### **2.2.2. La teoría cognoscitiva social del aprendizaje**

La teoría cognoscitiva social del aprendizaje fue propuesta por el psicólogo canadiense Albert Bandura en 1986. La propuesta de esta teoría se sostiene en que, en palabras del autor, las diversas teorías del aprendizaje no pueden dar cuenta de la formación del comportamiento sociable y, menos aún, del desviado; de modo que gran cantidad de fenómenos de conductas que atentan contra valores morales y sociales tampoco obtienen explicación, sino como defectos que “emergen” únicamente con relación asociativa con conductas violentas anteriores, como las de la televisión, por ejemplo.

La teoría cognoscitiva social de aprendizaje sostiene, básicamente, que la mayor cantidad del aprendizaje (de todo tipo) en los humanos es de origen social. Esta afirmación no fue del todo novedosa para el año 1986, pero sí explicaba más que otras teorías. Por ejemplo, las teorías del aprendizaje por imitación fueron propuestas por

Rosenthal y Zimmerman en 1978 para explicar cómo es que se “imitan” los comportamientos. Básicamente, una teoría de la imitación sostiene que los comportamientos son aprendidos por observación de conductas. Los que defienden que la imitación es un instinto humano, sostienen que el habla o el caminar no son intencionales, sino una tendencia imitativa. Aquellos que sostenían que la imitación se desarrolla gradualmente, sostienen que las personas imitan acciones que se ajustan a la estructura cognitiva propia. Frente a estos, se puede colocar a aquellos autores que, como Watson, creen en la imitación por el refuerzo. Piaget, mas bien, creía que el desarrollo del ser humano limitaba la imitación porque favorecía la aparición de esquemas o estructuras cognitivas.

La teoría social de Bandura agrega el factor cognitivo, pues “el aprendiz no es un sujeto pasivo que asiste desapasionadamente a la ceremonia de su aprendizaje, sino que participa activamente en el proceso e incluso espera cosas de esta etapa de formación: tiene expectativas” (Barbabosa, 2021, p. 3). Lo que significa que no dependemos del condicionamiento, sino que hay expectativas de transformar las experiencias. La mayor expresión de esta capacidad es lo que se llama aprendizaje vicario, o la capacidad de extraer enseñanzas a partir de la observación de otro.

#### **a. Desarrollo de las habilidades sociocognitivas**

Citando a Farkas, Grothusen, Muñoz & Von Freeden, (2006), las habilidades sociocognitivas son procesos internos que intervienen en diferentes escenarios frente a actitudes disruptivas que son proclives de presentarse en relaciones interpersonales. Estos procesos influyen en la calidad de interiorización de conductas y valores culturales para la adaptación a la sociedad. Como lo hacen notar Hernández & Ardón (2015), estos procesos implican el desarrollo de capacidades conductuales y cognitivas para la resolución de conflictos de forma pacífica.

En argumentos de Farkas et al. (2006), las destrezas sociocognitivas se van desarrollando en la medida en que el niño va creciendo e interactuando con su medio ambiente. Este desarrollo se da durante toda la vida, ya que “nunca se deja de aprender”. Lo mencionado, en palabras de Hernández & Ardón (2015) va a depender de factores ambientales y socioculturales porque en este proceso se adquieren herramientas culturales y psicológicas. Con lo primero se refiere a la adquisición de códigos de lenguaje y reglas de convivencia. Mientras, lo segundo hace referencia a la gestión de las emociones.

Efectivamente, el estudio de las habilidades sociocognitivas cobra gran relevancia en el inicio de la etapa escolar, en específico por los desafíos que esta edad le implica al niño, ya que su mundo social se ha ampliado a otros agentes sociales (escuela y comunidad), además de la familia (Farkas, Grothusen, Muñoz & Von Freeden, 2006).

Para que los niños convivan pacíficamente en estos escenarios es primordial un adecuado desarrollo de destrezas sociales, las cuales son un requisito indispensable para el logro exitoso de la adaptación a modos distintos de vivir. Por ello, todas las personas emplean estrategias y habilidades para enfrentar diversos desafíos y demandas que se presentan en los ambientes interpersonales (Hernández & Ardón, 2015). En ese sentido, Moreno e Ison (2013) mencionan que es importante transformar la escuela en un contexto de oportunidades para dotación de competencias relacionales y vínculos afectivos más significativos.

De esta manera, estas habilidades benefician la adaptación social del niño a su entorno, es decir, en la relación entre los distintos contextos sociales a las que el infante se ve enfrentado. Así, las respuestas que el niño emite frente a ellas no son automáticas, sino que hay una participación de los procesos sociocognitivos (Farkas et al., 2006). Como dicen Seijo, Novo & Mohamed (2012) mejorar las habilidades sociocognitivas es una forma de ayudar a los menores a evitar la desadaptación personal y social. Por ello, Moreno & Ison (2013) postulan que las habilidades son medios de regulación frente a los comportamientos agresivos en los centros educativos, pues permiten reducir la frecuencia de conductas provocadoras para fortalecer el asertividad en la convivencia infantil.

Por lo tanto, el logro de estas habilidades se evidencia cuando una persona es hábil socialmente, en la medida que es exitosa en la obtención de resultados deseables. Así como en la negociación de las consecuencias indeseables, sin ocasionar daño y sin violar los derechos de los demás. Estas habilidades se deben entender como interacciones exitosas con los demás y un comportamiento que se adecúe a las normas que regulan los ajustes sociales. Estos son resultados de interiorizaciones de habilidades sociocognitivas previamente adquiridas en los diferentes contextos sociales (Farkas et al., 2006 & Hernández & Ardón, 2015).

## **b. Tipos de habilidades sociocognitivas**

Farkas et al., (2006) describe una serie de habilidades sociocognitivas. Aquellas que han sido más investigadas aportaron evidencias empíricas en el vínculo con relación



al ajuste social. Estas habilidades son las siguientes: la resolución de problemas interpersonales, el *locus* de Control o Atribución de Causalidad, la atribución de intencionalidad y la empatía. Las cuatro habilidades sociocognitivas mencionadas son fundamentales para una buena convivencia en la sociedad. Sin embargo, Greco & Iso (2009) consideran dos destrezas indispensables a desarrollar en la población infantil. Estas son la primera y última de la lista mencionada (la resolución de problemas interpersonales y la empatía), ya que el desarrollo de ambos componentes ayuda a los niños a adaptarse a nuevos escenarios, resolver conflictos pacíficamente y comprender la emoción de sus pares.

- **Habilidad de resolución de problemas interpersonales**

La resolución de problemas interpersonales es una habilidad sociocognitiva que ofrece un adecuado esquema de enfrentamiento a las dificultades interpersonales en situaciones conflictivas y en circunstancias nuevas o desconocidas que el niño debe resolver previamente. Asimismo, es la capacidad para generar conductas que apunten a resolver los problemas que se plantean en una situación interpersonal, lo cual implica evaluar distintas opciones de acción y seleccionar la más adecuada para enfrentar dicha situación (Farkas et al., 2006).

Asimismo, la resolución de problemas interpersonales se describe como un proceso cognitivo que se orienta a identificar una solución frente a una dificultad para los involucrados. En esta solución, las habilidades sociocognitivas generan alternativas como: la planificación de estrategias de los pensamientos causales y consecuenciales, en otras palabras, el antes y después de reaccionar ante la situación conflictiva. Para tal fin, el desarrollo de diferentes estrategias es indispensable con el fin de evitar respuestas inmediatas de tipo agresivo. En ese sentido, más bien prioriza soluciones pacíficas (Vack, Platt & Shure, 1976 como se cita en Greco e Iso, 2009).

Por otra parte, para Farkas et al., (2006) los componentes de resolución de problemas interpersonales son cinco. El primero es la habilidad que la persona posee para reconocer los recursos con que cuenta para relacionarse con los demás. La segunda es la habilidad para generar mentalmente diferentes soluciones que pueden ser utilizadas para resolver por sí mismo los problemas, es decir, a mayor cantidad de alternativas que el niño genere, mayores son las posibilidades que tiene de alcanzar su objetivo. La tercera es la habilidad para planear y coordinar una serie de pasos determinados para el logro de un

objetivo social, reconociendo posibles obstáculos, así como la relevancia de las distintas alternativas para el logro del objetivo. La cuarta es la habilidad de anticipar posibles consecuencias de un acto interpersonal cobra relevancia en la elección de la alternativa que será utilizada. La quinta es la habilidad para reconocer las situaciones interpersonales conflictivas. Implica el desarrollo de la capacidad de darse cuenta del problema que se presenta debido a que hay dos personas interactuando.

Resulta fundamental evaluar y estimular las habilidades mencionadas que se involucran en el proceso de resolución de conflictos, a fin de promover dotación positiva en los niños. Asimismo, la habilidad de resolución de problemas entre pares hace superar al niño conductas disruptivas como la agresividad y la violencia (Greco & Iso, 2009).

Para Spivack, Platt y Shure (1976), el desarrollo de esta habilidad (resolución de problemas) depende de factores internos y externos: los primeros hacen referencia al desarrollo cognitivo; mientras que los segundos, a la resolución adecuada de situaciones de conflicto interpersonal y la oportunidad que tenga el niño de practicar estas habilidades, mediante las actividades lúdicas. Asimismo, estos autores afirman que estas destrezas se desarrollan poco a poco. Reflejo de este proceso lento es la resolución de conflictos entre en la etapa preescolar y escolar, donde realizan de manera egocéntrica y superficial (como se cita en Farkas et al., 2009).

Finalmente, la resolución de problemas interpersonales es un proceso que los niños desarrollan desde la etapa preescolar. Darino & Gómez (2007) enfatizan que esta habilidad consiste en dar pautas y estrategias para una resolución de sus diferencias entre pares. De otro modo, para lograr esta habilidad es indispensable la potencialización de las capacidades personales en resolución cooperativa de situaciones antagonistas. Por tanto, el reflejo de dicha habilidad se puede observar cuando los niños más adaptados generan mayor número de alternativas de solución, sin la necesidad de recurrir a la agresión, y más bien muestran una mejor anticipación de las consecuencias de sus acciones en el plano interpersonal (Farkas et al., 2006).

- **La empatía**

Según, Estévez, Moreno, Murgui & Musito (2009) la empatía es una habilidad para deducir y comprender las emociones y sentimientos de otra persona. Lo cual implica la capacidad de percibir las experiencias ajenas, sin que estas hayan sido informadas de manera objetiva. Por ello, la empatía es una respuesta de reacción emocional afectiva que

se caracteriza por la perspicacia del estado emocional del otro sujeto. Por ende, es una habilidad sociocognitiva, ya que hace referencia a la comprensión del estado emocional de uno mismo y del resto (Farkas et al., 2006).

Para Farkas et al., (2006) el desarrollo de esta habilidad es continua y se describe en cinco etapas, las cuales son:

1. Desarrollo desde la posición egocéntrica que hace referencia a la incapacidad de comprender otros estados emocionales distintos al propio, y es característica del pensamiento preoperacional. Sin embargo, el niño es capaz de reconocer las emociones y sentimientos que se originan en la otra persona. Estas identificaciones se basan en emociones básicas como: la alegría, tristeza, rabia y miedo.

2. En esta etapa el niño es capaz de anticipar pertinentemente las reacciones afectivas del “otro” por medio de estereotipos y mecanismos de proyección.

3. Esta es la etapa de inicio escolar donde el niño ya es capaz de tomar conciencia que el otro tiene sentimientos diferentes que, a él, frente a una misma situación. Sin embargo, su comprensión es aún lábil, ya que intenta mantener el punto de vista propio y con poca consideración del otro.

4. Etapa donde el niño puede asumir múltiples puntos de vista en vínculo a las emociones y sentimientos de los demás, de manera coordinada y flexible.

5. En esta última etapa, el niño alcanza maduración operacional con capacidad de hacer juicios sociales más exactos y además puede anticipar lo que el otro puede estar sintiendo frente a un hecho o suceso.

Asimismo, el autor menciona que dichas etapas son peldaños de permanente desarrollo en la población infantil y en la facultad humana que conlleva un adecuado ajuste social con características de conducta altruista y generosa.

Por eso, Estévez et al. (2009) sustentan que la importancia de la habilidad empática radica en ser mediador del ajuste social fundamentalmente para el desarrollo y establecimiento de relaciones interpersonales agradables. Otra de sus características relevantes es su poder de hacer abandonar a los niños de su posición egocéntrica e introducir en la comprensión de asumir que otros pueden ver al mismo hecho desde diferentes perspectivas. Por estas razones, su dotación es primordial en la edad que el niño comienza a ir a la escuela, ya que va a empezar a relacionarse con otros sujetos. En ello, el niño se verá condicionado en moderar su conducta y pueda lograr aceptación de los demás (Farkas et al., 2006).

Indudablemente, esta destreza beneficia a la población infantil en cuanto al establecimiento y mantención de las relaciones interpersonales estrechas. Lo señalado se puede observar al permitirle al niño una adecuada captación de las necesidades del otro, favoreciendo la eficacia, la comprensión y el compromiso personal (Farkas et al., 2006).

La empatía, al ser una habilidad sociocognitiva, le permite al sujeto situarse en la perspectiva del otro, de tal manera que regula su conducta egocéntrica, como lo indica Fernández (2015), quien menciona que la empatía permite respetar los derechos de los demás y las normas de convivencia. Por ende, esta destreza genera un clima escolar positivo que se fundamenta en el apoyo, la confianza y el respeto mutuo entre profesorado-estudiante y entre sus mismos pares (Estévez, Moreno, Murgui & Musito, 2009). Esto es importante de remarcar ya que la calidad de la relación entre agentes educativos hace posible la convivencia colaborativa y el interaprendizaje

Finalmente, el desarrollo de las habilidades sociocognitivas es un proceso interno que desarrolla diferentes estrategias de reducción en situaciones disruptivas. Asimismo, estas habilidades forman capacidades que permiten superar el egocentrismo y la impulsividad, para que los niños puedan adaptarse con facilidad a los ajustes sociales.

Como se ha expuesto a lo largo de este marco teórico, los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas, ya que las actividades lúdicas generan espacios de diversión e interacciones entre los infantes. En estos escenarios los niños se enfrentan a diferentes situaciones adecuadas e inadecuadas, donde tienen las oportunidades para que puedan potencializar sus estrategias sociales para la convivencia con la y en la sociedad.

### CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Según Vargas (2011), toda investigación presenta un supuesto epistemológico o un paradigma. Este paradigma guía la concepción de los problemas de investigación científica, así como los métodos que deben utilizarse para levantar la información de la realidad empírica. Utilizando las investigaciones del filósofo alemán Jürgen Habermas (nacido en 1929), Vargas sostiene que existen tres paradigmas o supuestos epistemológicos.

El primero es el paradigma positivista, que se caracteriza por el interés de controlar la naturaleza de las cosas; de ahí también su arraigado interés por inducir o deducir leyes que permitan la predicción. Este paradigma se relaciona con los siguientes supuestos: la separación entre un mundo subjetivo (sujeto) y un mundo objetivo (el mundo, la realidad), de modo que el primero puede medir o dimensionar al segundo. Por esta razón, los observables de estudio al interior de este paradigma son variables que se enuncian al interior de una hipótesis (predicción por confirmar) y tienen una naturaleza cuantificable o medible. El segundo paradigma es el paradigma hermenéutico-interpretativo. El objetivo aquí no es la predicción, sino la comprensión para construir sentido compartido. Es decir, en este paradigma no se asume la separación absoluta entre sujeto y objeto, sino que la realidad se construye sobre la base de la interpretación y de la acción del sujeto; sobre todo cuando estas interpretaciones y acciones son compartidas por grupos. Por esta razón, los observables de estudio en este paradigma son características (cualidades, de donde viene el concepto de “cualitativo”) que ponderables desde lo más simple a lo más complejo. Finalmente, el tercer paradigma es el paradigma crítico. El interés en este paradigma es la acción o la intervención en la realidad humana para transformarla o cambiarla. Algunos ejemplos de investigaciones en este paradigma son los movimientos de raza, la investigación acción, los movimientos sociales y los estudios de género.

El diseño de la investigación se realizó bajo la adopción de paradigma Hermenéutico-interpretativo, tal como se continúa explicando a continuación.

### **3.1. Enfoque de Investigación**

La investigación utilizó el enfoque cualitativo de la investigación científica, que se corresponde con el supuesto epistemológico hermenéutico-interpretativo. Esta elección se justifica por el paradigma elegido, pero también por el objeto de estudio. El trabajo investigó la relación cualitativa que existe entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociocognitivas en estudiantes del nivel primaria en su espacio cotidiano de vivencia, la escuela. La caracterización de esta relación exige una investigación de las cualidades, por lo tanto, una metodología cualitativa, cuyas técnicas e instrumentos permitan, también, la clarificación de tales cualidades. La investigación empleó la recolección de datos (mediante técnicas e instrumentos) sin medición numérica para descubrir preguntas de investigación en el proceso de interpretación (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.7).

Se justifica, también, la elección de este enfoque porque los objetivos planteados en la investigación requieren que la indagación acontezca entre la observación de los hechos y la interpretación de estos (de Canales, de Alvarado y Pineda, 2004). La indagación sobre las características de la relación entre juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños/as de segundo grado de nivel primaria en una IE de Andahuaylillas constituye una investigación sobre percepciones y pareceres de los padres de familia y de los profesores/as.

Además, Vargas (2011) explica que este método construye un sentido de verdades subjetivas, a través de observaciones e interpretaciones que se realizan a las situaciones lúdicas del lugar; es decir, se debe tener una visión holística para poder observar todos los puntos de vista de cada ente que interviene directa o indirectamente con lo que se está investigando, al margen de tener una realidad objetiva. Se justifica, pues, el enfoque, porque, así como se presentan razones concretas, los objetivos de la investigación apuntan a explicar un sentido subjetivo de las necesidades en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los infantes a través de los juegos tradicionales.

### **3.2. Tipo de Investigación**

Según (Vargas, 2011), en cualquiera de los supuestos epistemológicos o paradigmas ya mencionados, se pueden utilizar cualesquiera de los tipos de investigación: empírico, teórico, teórico-empírico e investigación-acción.

La investigación fue de tipo empírica, porque las categorías son fenómenos observables y ponderables sobre la base de datos obtenidos de la realidad (de Canales, de Alvarado y Pineda, 2004, p.56). Vargas (2011) agrega que este tipo de investigación permite investigar “la realidad en el tiempo y el espacio. [...] No hay teoría, solo realidad y una estructura con categorías de los hallazgos que permitirán tomar medidas prácticas” (p.69). Se justifica, entonces, la elección de este tipo de investigación, porque el objetivo de la indagación busca explicar la necesidad del desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los infantes a través de los juegos tradicionales.

De modo similar, otros autores explican que de ese modo se pueden ofrecer explicaciones categóricas sobre una realidad determinada, no solo por la evidencia concreta, sino también por la experiencia subjetiva de los sujetos involucrados (niños padres y docentes). Por las características propias de este tipo de investigación, no se trata únicamente de comprobar hipótesis, sino de lograr que estas se generen durante el proceso de investigar y se establezcan conforme se vaya recopilando la información (Hernández, Fernández & Baptista, 2010).

### **3.3. Método**

El método indica la forma o el modo cómo nos acercaremos a los hechos u objetos de estudio. Teniendo en cuenta que el objeto de estudio de la investigación fue la relación entre práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociocognitivas, el método elegido por la investigación fue el método etnometodológico.

Se justifica la elección de este método, porque la investigación ha optado por un enfoque cualitativo, por lo tanto, según Vargas (2011), corresponde adoptar una postura epistemológica llamada hermenéutico-interpretativa. Esta postura epistemológica se diferencia de la postura llamada positivista. Hernández, Fernández y Baptista (2010) esclarecen que la postura positivista asume que “hay una realidad que conocer. Esto puede hacerse a través de la mente. Existe una realidad objetiva única. El mundo es concebido como externo al investigador” (p.11); mientras que la postura hermenéutico-interpretativa asume que “hay una realidad que descubrir, construir e interpretar. La realidad es la mente. Existen varias realidades subjetivas construidas en la investigación...” (p.11).

Además, la adopción del método etnometodológico, el cual se basa en observar, analizar, reflexionar los factores socioculturales y cotidianos del vivir diario de las personas y no tanto la dimensión más amplia y compleja de la cultura, permite investigar las relaciones cotidianas entre los estudiantes, el profesorado y los padres de familia.

### **3.4. Construcción de la Ventana de Observación**

#### **3.4.1. Escenario de estudio**

Hernández, Fernández y Baptista (2010) sostienen que un campo de investigación está conformado por varios escenarios, los cuales se diferencian por el tipo de relaciones que los sujetos llevan a cabo al interior de ellos.

El campo de investigación del trabajo fue el distrito Andahuaylillas en la región Cuzco. El distrito se ubica a una hora de viaje de la ciudad imperial. La población, en su mayoría, se dedica a la agricultura y a la ganadería. Los idiomas más hablados son el quechua y el español, existiendo gran cantidad de personas bilingües. En este distrito se ubica la I.E. Fe y Alegría N°44.

El escenario específico de la investigación fueron las instalaciones de la I. E., los salones de clase del segundo grado de nivel primaria y los patios utilizados para le recreo.

#### **3.4.2. Criterios y fuentes información**

El criterio para elegir a los docentes fue el que sean los únicos docentes que se encargan del según grado del nivel primaria. Uno de ellos es maestro del aula y el otro es de Educación Física, ya que ambos docentes empleaban los juegos tradicionales como estrategia en la ejecución de las sesiones. En caso de los alumnos entrevistados, fueron elegidos varones y mujeres de segundo grado de primaria, aproximadamente de 7 a 8 años.

La población de estudio se eligió de la siguiente manera. La I.E presenta dos salones para el segundo grado, cada uno de estos con un promedio de 33 estudiantes. Se decidió tomar uno de los salones y trabajar con 33 estudiantes. No ha habido mayor muestreo, porque todos los estudiantes del grado mencionado son población infantil en pleno desarrollo de habilidades sociocognitivas. En otras palabras, son niños que están desarrollando destrezas sociales para la convivencia de entre pares.



La fuente de información fue obtenida de dos docentes en promedio de 35 años, específicamente los agentes mencionados deben ser del distrito de Andahuaylillas o/y personal de la IE de Fe y Alegría 44.

### **3.5. Técnicas e instrumentos de acopio de información**

#### **3.5.1. Técnicas**

**Entrevista.** Es una técnica para recolectar datos que tiene el objetivo de obtener información acerca de la experiencia. En otras palabras, permite registrar percepciones, respuestas y otros, de los sujetos que hacen parte de la investigación. Además, esta técnica admite recopilar información más detallada, durante la conversación entre el investigador y la entrevistada (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

**Observación.** En la investigación cualitativa esta técnica no solo es de ver y tomar notas, sino que va más allá de ello, pues “implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). Es una técnica que ayuda a identificar diferentes características de un fenómeno. Por ende, es un proceso sistemático que consiste en observar detenidamente los hechos y registrarlos. En este proyecto de investigación se aplicará la observación a los participantes.

#### **3.5.2. Instrumentos**

En esta investigación se utilizó dos instrumentos que son:

**Entrevista estructurada:** se utiliza para interactuar con los padres de familia, el profesorado y los educandos con el objetivo de explorar y conocer si los docentes emplean estrategias de juegos tradicionales en los tiempos libres; y si estas estrategias se relacionan con el desarrollo de las habilidades sociocognitivas. También, nos permite conocer si los padres de familia valoran los juegos originarios como actividad de fortalecimiento de habilidades blandas en los niños/as.

**Ficha de observación:** se utiliza para examinar los momentos de la práctica de juegos tradicionales y responder, a través de este instrumento, las siguientes preguntas: ¿En qué espacios juegan? ¿Cómo juegan? ¿Qué habilidades blandas manifiestan los

niños en la práctica? ¿Cómo intermedian las reglas del juego en los momentos de conflictos interpersonales? ¿Cuántos integrantes participan? ¿Con qué frecuencia juegan? Estas preguntas darán pistas para conocer el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los infantes.

### **Encuesta**

Los instrumentos fueron validados por un investigador de Especialidad de Educación Intercultural Bilingüe Primaria por la Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

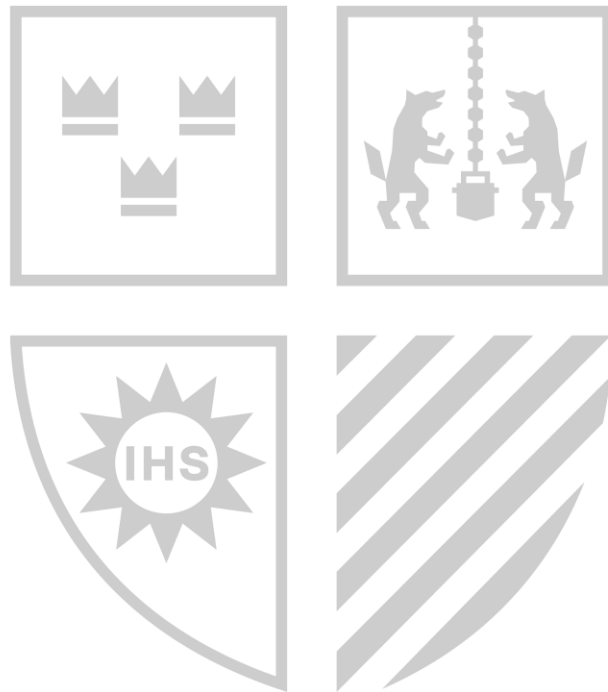
### **3.6. Trabajo de campo**

La recolección de la información se realizó dentro de la Institución Educativa de Andahuaylillas. Se emplearon técnicas como la ficha de observación en las actividades lúdicas; tal es el juego de canica y de rayuela, y la guía de entrevista se les realizó a los docentes del aula. Para la aplicación de la investigación se envió el consentimiento informado a la institución educativa para pedir el permiso correspondiente de la directora y poder llevar a cabo esta investigación. Después de la aceptación, se comunicó sobre el objetivo del estudio. De esa manera, se procedió con la realización de la investigación. Por ello, se ha realizado una observación participativa que permitió recoger datos importantes para el estudio. Posteriormente, se realizó una entrevista a los docentes, quienes brindaron información relevante. Durante el trabajo de investigación se tuvo dificultades: como la inestabilidad conectiva de internet de parte de los estudiantes y docentes tanto para la entrevista a los docentes como para la encuesta de los estudiantes. Sin embargo, estos incidentes se solucionaron porque se pidió a los docentes que prevean la conectividad y se pudo realizar la entrevista como la encuesta.

### **3.7. Método de Análisis de la Información**

El análisis de los resultados se realizó mediante el método artesanal, puesto que no se recurrió a software. El análisis utilizó la lógica inductiva para encontrar similitudes entre los resultados de los diferentes instrumentos aplicados. La organización de la información en cuadros de doble entrada permitió realizar la triangulación junto con el análisis que permitió responder a las preguntas de investigación planteadas. Los

resultados mensurables, para su mejor interpretación cualitativa, fueron organizados en gráficos de porcentajes.



## **CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### **4. 1. Resultados**

En este apartado, se presenta la información obtenida sobre las cualidades que los juegos tradicionales tienen como estrategia de aprendizaje por parte de los docentes entrevistados. Los resultados obtenidos de la aplicación de los diversos instrumentos han sido organizados para su análisis inductivo teniendo como núcleo organizador los objetivos de investigación, ordenados también según lógica inductiva:

El primer objetivo fue caracterizar los juegos tradicionales practicados por los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas; el segundo, indagar las habilidades sociocognitivas desarrolladas con la práctica de juegos tradicionales, en los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas; finalmente, comprender la relación entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de segundo grado del nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas

#### **4.1.1. Caracterización de los juegos tradicionales**

Para caracterizar los juegos tradicionales practicados por los niños de segundo grado de nivel primaria, se optó por elegir los dos más practicados por los estudiantes en la institución que fue escenario de estudio: juego de rayuela y canica.

Respecto de la identificación y caracterización de los juegos tradicionales, se tiene los siguientes resultados:

**Figura 1. Los juegos tradicionales son grupales**

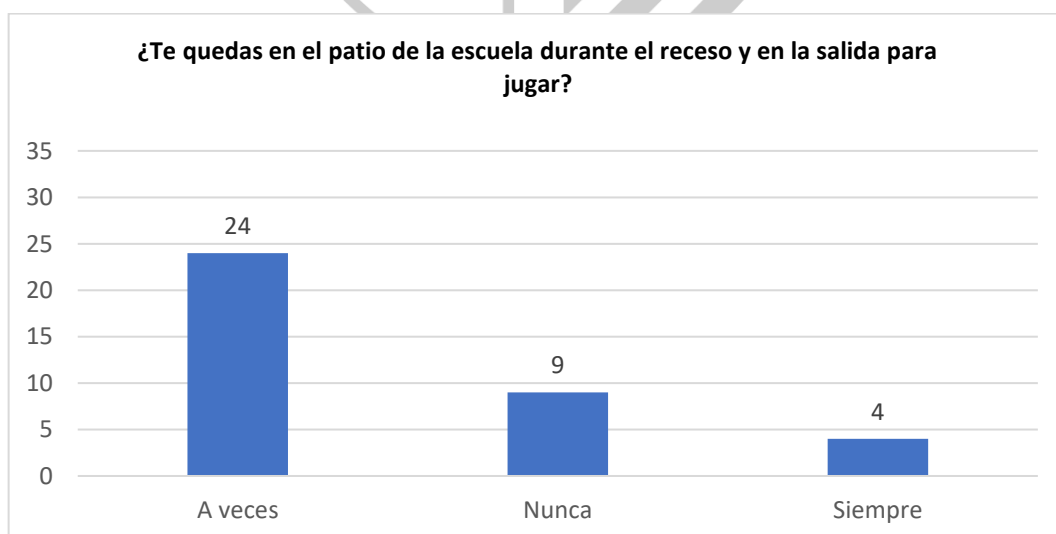


Fuente: elaboración propia

El gráfico muestra que, de treinta y siete niños consultados, veintidós respondieron que se reúnen “a veces” con sus compañeros durante el recreo y fuera del salón; trece, que se reúnen “siempre” con sus compañeros durante el recreo y fuera del salón de clase.

Los resultados muestran que los juegos practicados por los niños de segundo grado de primaria se caracterizan por ser grupales. Además, muestran que las reuniones para juegos se llevan a cabo durante el recreo o en actividades fuera del salón.

**Figura 2. Los juegos tradicionales se practican durante los recesos**

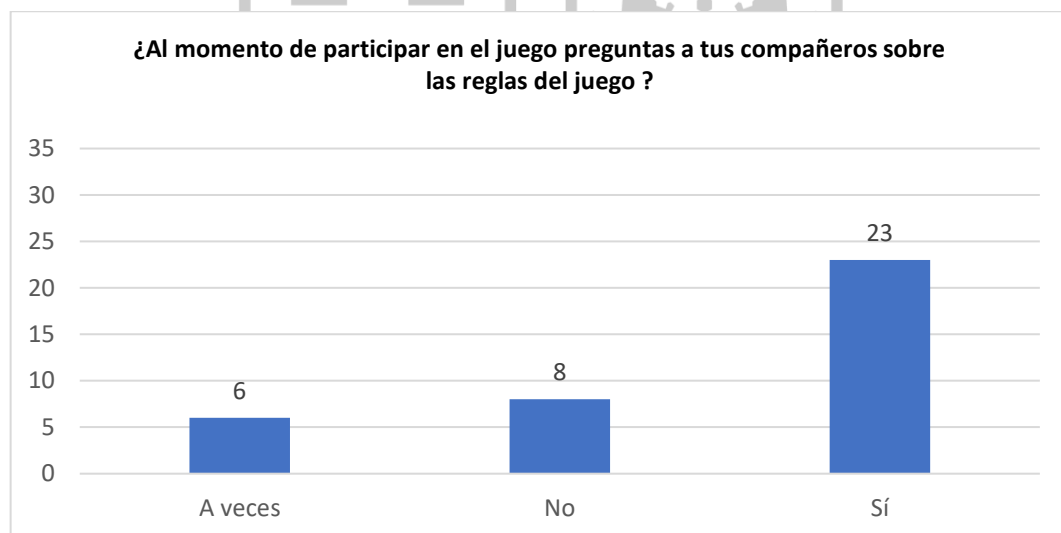


Fuente: elaboración propia

El gráfico muestra que, de treinta y siete niños consultados, veinticuatro respondieron que se quedan “a veces” en el patio de la escuela durante los recesos o a la salida para explícitamente jugar; cuatro, que “siempre” lo hacían; mientras que nueve respondieron que “nunca” se habían quedado para jugar.

Los resultados muestran que los juegos tradicionales no interrumpen las clases de los estudiantes, porque estos se practican en los recesos y a la hora de la salida. Esta situación también dice que los juegos no suelen ser utilizados como estrategias durante las clases. Esta idea se refuerza en el hecho de que la figura 2 indica que los niños están menos dispuestos a aceptar que se quedan a la hora de salida para jugar; lo cual quiere decir que, posiblemente, dicha acción sería considerada como negativa por ellos mismos o por alguna autoridad como los profesores y/o sus padres.

**Figura 3. Los niños se comunican durante el juego**



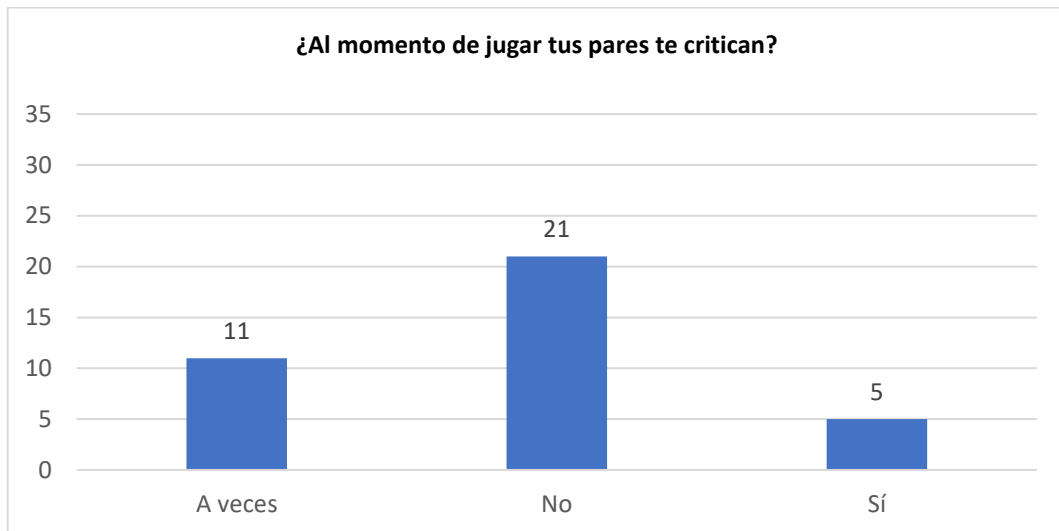
Fuente: elaboración propia

El gráfico muestra que, de treinta y siete niños consultados, seis respondieron que “a veces” preguntan a sus pares sobre las reglas del juego; veintitrés, que “sí” realizan preguntas a sus compañeros sobre las reglas del juego; mientras que ocho respondieron que “nunca” realizan preguntas a sus compañeros sobre las reglas del juego.

Los resultados muestran que los juegos tradicionales se caracterizan por generar oportunidad de interacción para los estudiantes, porque en la práctica de estos los niños interiorizan las reglas del juego con apoyo de sus pares. Asimismo, aprenden a socializar las dudas e inquietudes que traen para que puedan consensuar y llegar a acuerdos para permanecer en las prácticas lúdicas con sus pares. En otras palabras, poco a poco

aprenden a comunicarse asertivamente con sus compañeros en función de prevenir conflictos interpersonales.

**Figura 4. Los niños discuten durante el juego**



Fuente: elaboración propia

El gráfico muestra que, de treinta y siete niños consultados, once respondieron que discuten “a veces” durante el juego con sus pares para explícitamente consensuar las reglas del juego; cinco, que “sí” lo discute con sus compañeros para llegar a un acuerdo y así seguir jugando; mientras que veintiuno respondieron que “no” discuten durante la práctica del juego.

Los resultados muestran que los juegos tradicionales son actividades lúdicas que permiten espacios, donde los estudiantes discuten sobre las reglas del juego. De esta manera, se llega a un consenso para que puedan continuar con su práctica. Evidentemente, una de las características de estos juegos es habilitar espacios que ayuden al estudiante a comunicar sus dudas dentro del aula y en otros escenarios. Por ende, la importancia de estas actividades tradicionales es que prepara a los niños a socializar sus pensamientos en cualquier espacio, debido que ellos practican comunicar durante las actividades lúdicas con sus pares.

**Figura 5. Los niños se defienden de las críticas**

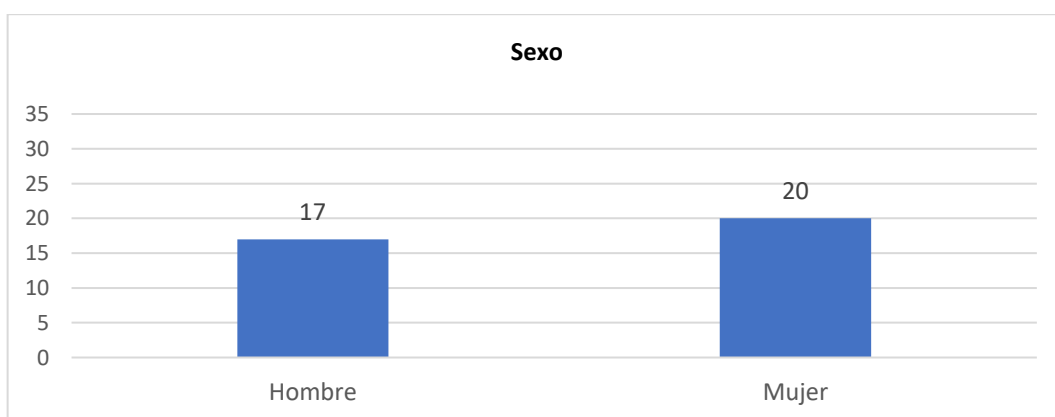


Fuente: elaboración propia

El gráfico muestra que, de treinta y siete niños consultados, seis respondieron que “a veces” se defienden de las críticas de sus compañeros; dos que “sí” se defiende de la crítica de sus compañeros; mientras que veintinueve respondieron que “nunca” se defienden de la crítica de sus compañeros.

Los resultados muestran que los juegos tradicionales generan espacios donde los estudiantes van aprendiendo argumentar poco a poco, ya que en la figura 5 seis estudiantes “a veces” se defiende de la crítica de sus compañeros. Sin embargo, veintinueve estudiantes aún no se defienden. Ello es por motivo de que los estudiantes de segundo grado de nivel primaria están en pleno desarrollo y dotación de sus habilidades sociocognitivas. Para favorecer este desarrollo es muy importante la práctica de los juegos tradicionales, porque tenemos indicios que durante la práctica de dicha actividad algunos estudiantes se defienden ante las críticas de sus pares.

**Figura 6. Tanto niños, como niñas practican el juego**



Fuente: elaboración propia



El gráfico muestra que, de treinta y siete niños consultados, veinte mujeres o niñas practican activamente los juegos tradicionales. Mientras, diecisiete varones o niños practican dicho juego.

Los resultados muestran que en los juegos tradicionales no solo practican los hombres como nos han hecho entender históricamente. Mas bien, estos juegos se caracterizan por ser actividades lúdicas que no distinguen ni género ni sexo en su práctica. Es decir, dicho juego es practicado tanto por los hombres y por las mujeres sin distinción ninguna.

**Tabla 3. Otros juegos tradicionales**

Pregunta	Respuestas
¿Qué otros juegos te gustan practicar?	<p>Saltar</p> <p>Todo me gusta</p> <p>Ami me gusta más saltar en cada numero</p> <p>No pisar la rayas marcadas</p> <p>"Me gusta trabajar junto a mis compañeros"</p> <p>Hacer volar mi rayuela</p> <p>Me gusta saltar y ganar una casa</p> <p>Jugar con mis compañeros</p> <p>Lo que más me gusta es Tirando monedas o tejo</p> <p>Megusta el salto</p> <p>Me gusta más jugar vasque</p> <p>El futblo</p> <p>Fulbot</p> <p>Fulbot</p> <p>Fulbot</p> <p>Compartir</p> <p>Estar con mis amigos.</p> <p>Al saltar y empujar la piedrita</p> <p>"Saltar y empujar la piedrita"</p> <p>me gusta saltar y ganarme una casa</p> <p>me gusta al saltar en los cuadros y ganarme una casa</p> <p>me gusta saltar en los cuadrados y ganarme una casa</p> <p>El juego del calamar</p> <p>Chapachapas</p> <p>"Chapachapas"</p> <p>Chapachapas</p>

---

A mi me gusta todo el juego sobre la rayuela  
 Fútbol  
 Fútbol  
 Juego en mis tiempos libres llegar ala parte final  
 Saltar  
 Fútbol  
 Me gusta saltar y tirar el tejado ganar casas  
 En el t  
 Me gusta tener muchas casas y réirme con mis compañeras  
 Almomento de partisipar en el juego  
 Al momemto de partisipar en el juego

---

Fuente: elaboración propia

Los resultados muestran que existen variedad de juegos tradicionales que son practicados por ambos sexos como nos muestra en figura 6. Evidentemente la variedad de estos juegos son oportunidades donde los niños aprenden a comunicar, socializar y hacer públicos sus pensamientos.

Para la triangulación de la información interpretada del cuestionario a los estudiantes, se aplicó también una guía de observación a los estudiantes y al docente.

**Tabla 4. Guía de observación a los estudiantes**

Criterios e Indicadores	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
El estudiante se reúne con compañeros durante el recreo fuera del salón	x			
El estudiante se queda en el patio de la escuela durante el receso y salida	x			
El estudiante juega sin preguntar sobre el juego a sus pares			x	
Al jugar el estudiante no es criticado por sus pares			x	

Fuente: Elaboración propia

Los resultados muestran que los estudiantes practican los juegos tradicionales en los horarios de receso y salida. Al practicar dicha actividad los niños generan momentos de discusión, donde se ponen de acuerdo sobre las reglas del juego. Asimismo, participan niños que aún no han interiorizado las reglas, de esto da cuenta las críticas que se realizan entre ellos. Por ende, los juegos tradicionales son espacios para aprender a socializar y desarrollar las habilidades sociocognitivas.

**Tabla 5. Entrevista al docente**

Percepción de juegos tradicionales	
Preguntas	Docentes
Para usted, ¿Qué son los juegos tradicionales?	Son prácticas de aprendizaje donde el alumno aprovecha el juego para mejorar su sentido de convivencia con sus compañeros.
Como docente, ¿por qué cree que estos juegos tradicionales son importantes durante la formación de los niños?	Considero que los juegos nos permiten conocer el desenvolvimiento que nuestros alumnos tienen, pues a partir de las experiencias vividas aprenden a tratar de mejor forma a sus compañeros, así como conocen la necesidad de las reglas y los objetivos.

Fuente: Elaboración propia

El resultado muestra que los docentes son conscientes de la relevancia de los juegos tradicionales para el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, el docente señala que las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a convivir de la mejor manera entre los pares. De modo similar, a través de esta práctica, los docentes tienen la oportunidad de conocer el desarrollo y el desempeño del estudiante en el ámbito de la convivencia.

#### 4.1.2. Habilidades sociocognitivas desarrolladas

Para esclarecer la respuesta al segundo objetivo de investigación, se utilizó los datos recogidos en la ficha de observación al estudiante y la entrevista al docente.

**Tabla 6. Guía de observación a los estudiantes**

Criterios e Indicadores	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
El estudiante piensa antes de actuar frente a un conflicto		x		
El estudiante evalúa el contexto de la dificultad para actuar		x		
El estudiante selecciona estrategias para resolver una dificultad			x	
El estudiante emplea las acciones seleccionadas para resolver el obstáculo		x		
El estudiante llama la atención a ambos compañeros beligerantes.			x	
El estudiante escucha las razones de sus pares			x	
El estudiante muestra carácter seguro al enfrentar una situación conflictiva		x		

Fuente: Elaboración propia

Los resultados muestran que los estudiantes antes de enfrentar cualquier conflicto “a veces” piensan. Implica que los niños de segundo grado de nivel primaria están en pleno desarrollo de las habilidades sociocognitivas. Asimismo, los niños “a veces” evalúan el contexto de la dificultad para actuar ante cualquier conflicto. Entonces, ante cualquier dificultad que se presenta al estudiante no necesariamente actúa impulsiva o violentamente. Los resultados mencionados se observaron durante las prácticas de algunos de los juegos tradicionales. Por ende, los juegos tradicionales influyen relevantemente en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas, ya que los niños ante cualquier obstáculo que se le presenta hacen el ejercicio de pensar para luego tomar una decisión. Dichas acciones requieren habilidades superiores como de memoria e imaginación.

**Tabla 7. Entrevista al docente**

Percepción de juegos tradicionales	
Preguntas	Docentes
Usted ¿Cree que las habilidades sociocognitivas se desarrollan con la práctica de los juegos tradicionales?	Considero que sí, ya que al jugar canica o rayuela interactúan y negocian las reglas del juego. A lo que he visto, al comienzo presentan dificultad para negociar las reglas. Luego poco a poco van acomodando las reglas y entre ellos se van comprendiendo. Al realizar estas acciones día a día. Van comprendiendo las reglas, de tal manera asimilan las normas de convivencia en la clase. Entonces, los estudiantes ganan experiencia a medida que aprenden que se relacionan con otros niños (...). Además, creo que estas habilidades se desarrollan en el aula y a la hora de jugar.

Fuente: Elaboración propia

El resultado muestra que el docente afirma que las habilidades sociocognitivas no solo se desarrollan dentro del aula, sino también se desarrollan durante las prácticas de los juegos tradicionales, ya que de juego en juego los estudiantes aprenden las reglas de estas, para luego asimilar normas de convivencia dentro del aula. De esta manera, los juegos tradicionales ayudan a los niños a insertarse a la realidad y a convivir de la mejor forma con los que se rodean. Entonces, el desarrollo de las habilidades sociocognitivas es constantes y en distintos espacios influidos por diferentes actividades ya sea en mayor o en menor relevancia como es el caso de los juegos tradicionales.

**Tabla 8. Guía de observación al docente en aula**

Momentos didácticos	Observación
PLANIFICACIÓN	Al momento de planificar las actividades, se pudo observar que los niños se organizan mejor por sí mismos (escogiendo a sus compañeros y formando grupos) que cuando el profesor los organizaba.
DESARROLLO	Ya cuando los juegos tradicionales se ponen sobre la práctica, los alumnos afrontan distintos momentos de tomas de decisión (empezar la partida, escoger turnos, etc) y desarrollan actitudes de aceptación o frustración frente al resultado que obtienen.
SOCIALIZACIÓN	Los estudiantes manifestaron distintas actitudes en el proceso de socialización que los juegos tradicionales les brindaban. Dentro de estas actitudes están la empatía, la comprensión y el respeto por las reglas

Fuente: Elaboración propia

Los resultados muestran mejor organización y aprendizaje en los estudiantes por aquello que les gusta realizar. Implica al no ser obligados a realizar las actividades lúdicas muestran mayor interés en practicar y simultáneamente a interiorizar las reglas. Asimismo, evidencian mayor tolerancia ante cualquier dificultad.

#### 4.1.3. Relación entre tradicionales juegos y desarrollo de habilidades cognitivas

Para responder la pregunta general, se utilizó la triangulación de los resultados con la finalidad de relacionar cualitativamente las categorías de análisis “juegos tradicionales” y “habilidades socio cognitivas”.

**Tabla 9: Matrices de comparación de los resultados**

Criterios	Niños
	<b>Canicas</b>
El estudiante se reúne con compañeros durante el recreo.	Los estudiantes si reúnen durante el receso para jugar canicas.
El estudiante posee sus propias canicas	A veces posee y en otras ocasiones se presta de compañero

El estudiante conoce las reglas del juego.	A veces, ya que aprenden algunas reglas durante el juego
--	--

### Rayuela

El estudiante se reúne con compañeros durante el recreo	Siempre, ya que en ese horario juega con sus pares
El estudiante conoce las reglas del juego	A veces, ya que en otras ocasiones aprende durante el juego.

### Habilidad de resolución de problemas interpersonales

El estudiante reflexiona frente a una situación de conflicto	A veces, porque en otras ocasiones muestra reacciones inmediatas ante los conflictos
El estudiante selecciona distintas opciones de acción para resolver un obstáculo con sus pares	A veces, ya que durante el juego surgen dificultades y para solucionar utilizan sorteo o “fumanchu”
La estudiante media entre la discusión de pares	A veces, cuando ve a dos compañeros en conflicto interviene planteando soluciones como: “llankin pon”

### Habilidad de la empatía

El estudiante percibe la incomodidad de su compañero.	A veces, cuando uno de sus parís esta triste o molesto le pregunta o se retira del juego.
El estudiante comprende las emociones básicas de sus pares.	A veces, al comprender muestra actitud de compasión y de cooperación
El estudiante ayuda a su compañero a salir de situaciones adversas	A veces, al darle estrategias de solución a su par que está en conflicto.

### Percepción de juegos tradicionales

Criterios	Docentes
Significado de los juegos tradicionales	Son prácticas de aprendizaje donde el alumno aprovecha el juego para mejorar su sentido de convivencia
Importancia de los juegos tradicionales durante la formación de los niños	Considero que los juegos nos permiten conocer el desenvolvimiento que nuestros alumnos tienen, pues a partir de los resultados aprenden a tratar de mejor forma a sus compañeros, así como conocen la necesidad de las reglas y los objetivos.
Habilidades sociocognitivas	Considero que sí, ya que al jugar canica o rayuela interactúan y negocian las reglas del juego. A lo que he visto, al comienzo presentan dificultad para negociar las reglas. Luego poco a poco van acomodando las reglas y entre ellos se van comprendiendo. Al realizar estas acciones día a día. Van comprendiendo las reglas, de tal manera asimilan las normas de convivencia en la clase. Entonces, los estudiantes ganan experiencia a medida que aprenden que se relacionan con otros niños (...). Además, creo que estas habilidades se desarrollan en el aula y a la hora de jugar.

Fuente: Elaboración propia

La comparación de los resultados muestra que las actividades de los niños, así como sus respuestas, se relacionan con lo que los docentes creen que el juego tradicional significa. Sin embargo, es interesante encontrar que, pese a la valoración de la práctica de juegos tradicionales, estos todavía no se hayan considerado como una estrategia real dentro de las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 10: Codificación axial**

<b>Observación</b>			
	<b>Rayuela</b>	<b>Canicas</b>	<b>Definición</b>
Niños	“Me siento feliz al jugar con mis compañeros”	“yo reniego mucho porque hacen trampas mis compañeros al jugar”	Trampa Feliz
<b>Entrevista</b>			
	<b>Juegos tradicionales</b>		<b>Definición</b>
Profesor	<p>“...el alumno aprovecha el juego para mejorar su sentido de <b>convivencia</b>”</p> <p>“Considero que los <b>juegos</b> nos permiten conocer el desenvolvimiento que nuestros alumnos...”</p> <p>“Entiendo por estas habilidades a las <b>fortalezas</b> que los estudiantes ganan a medida que aprenden conocimientos y se relacionan con otros niños”</p>		Convivencia Juegos Fortalezas

Fuente: Elaboración propia

Los resultados muestran que los niños y la docente a quienes se ha solicitado que completen esta información dan cuenta de que los juegos tradicionales son una práctica cotidiana en el sistema de valores de su comunidad. De esta manera, esta cotidianidad se puede entender como la dimensión cultural que los juegos tradicionales tienen en la formación de los niños como personas. En ese sentido, los estudiantes de 2° grado del nivel primario de la Institución Educativa “Fe y Alegría N° 44” de Andahuaylillas están fortaleciendo e incorporando las normas, las creencias, las tradiciones y prácticas culturales que su medio les ofrece, a través de los juegos tradicionales. Esta “transmisión cultural” se puede visualizar de mejor manera cuando observamos que los juegos tradicionales se desarrollan desde temprana edad en la comunidad en cuestión (nivel primario). También, es importante observar la intención del profesor entrevistado, quien está convencido de que los juegos tradicionales en su escuela forman futuros ciudadanos de su comunidad.

De modo similar, en el ámbito sociocognitivo se ha podido corroborar a través de estos resultados que los juegos tradicionales fomentan una mejor convivencia

interpersonal entre los niños, pues fortalece su sentido de socialización. Es decir, que, mediante estos juegos, los niños realizan negociaciones y reacciones específicas ante resultados positivos y negativos. De acuerdo con el resultado obtenido, la mayor parte de los niños sí gusta de realizar estos juegos, lo que nos permite extraer que la socialización que los juegos tradicionales les ofrecen está acompañada de una voluntad de ellos mismos al disfrutar de las actividades en cuestión. Dentro de las habilidades que estos juegos fortalecen, en función al grupo de niños de nuestra investigación, podemos mencionar que las siguientes son las más trascendentales en función a los juegos: se consolida la convivencia interpersonal, mejora la empatía hacia otras personas, les permite afrontar a los niños de mejor manera los problemas interpersonales, conocimiento y respeto de las reglas de una determinada situación y generación de soluciones múltiples frente a determinado problema.

Del mismo modo, observaremos que los juegos tradicionales también guardan una dimensión física y psicológica, pues se tratan de actividades corporales donde los niños realizan movimiento (rayuela) y coordinación (canicas) principalmente. Esto nos permite acercar el desarrollo de los juegos tradicionales como parte de una tendencia más pragmática de la educación, donde el estudiante es un sujeto activo de su aprendizaje. Dentro de los dos juegos analizados finalmente se ofrece como resultado que: en el juego de canicas se desarrolla una coordinación entre las manos y los ojos en función a la precisión que los niños buscan. De ese modo, opera una habilidad sociocognitiva en específico que se fortalece con el juego en mención. Mientras, en el juego de rayuela se fortalece la percepción del espacio-tiempo por parte de los niños, así como el equilibrio y la toma de decisiones al momento de ejecutar los movimientos.

## **4.2 Discusión**

Como parte de la problemática de la investigación, es necesario precisar (en función de los resultados obtenidos) las variables de discusión sobre la investigación de los juegos tradicionales en la escuela. En ellas nos referiremos a los dos profesores entrevistados como A1 y A2 respectivamente.

Trigueros (2000), menciona que el término “juego” se deriva del latín *jocus* en el sentido de broma. De la misma manera, al hablar de juego nos referimos a diversión u obtención de placer: en la observación de las actividades de los niños encontramos un



ambiente muy relacionado al humor, donde los estudiantes sonrían y se hacen bromas porque están desplazándose constantemente e interaccionando entre ellos.

En esa línea, podemos constituir al juego como una parte esencial en el desarrollo de la creatividad en los seres humanos. En los niños este elemento se evidencia con mayor claridad, pues en ellos el juego es parte importante de su crecimiento, lo que puede aprovecharse como herramienta educativa para su aprendizaje. Esta herramienta permitiría desarrollar de mejor manera la atención, la toma de decisiones y las habilidades. Mediante la práctica del juego, entonces, los niños consolidan una relación trascendental con su entorno.

Efectivamente, el juego de canica sí influye en el desarrollo de la habilidad sociocognitivo, como: en la dotación de resolución de conflictos entre pares. Lo señalado consta a esta investigación. Al respecto, Guarner (1997, como se cita en Rosales, 2011), señala que el juego de canicas posee muchas cualidades que contribuyen en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas como: la negociación de las reglas por los jugadores, cuando surgen conflictos. En consecuencia, favorece el proceso socialización y la construcción de la autonomía en los niños. Asimismo, uno de los docentes entrevistados señalada que los juegos permiten conocer el desenvolvimiento de los estudiantes, ya que durante las actividades lúdicas los alumnos aprenden a tratar de mejor forma a sus compañeros.

Evidentemente, lo que expone la docente es cierto, porque los estudiantes durante las actividades lúdicas experimentan diferentes emociones, que van regulando para poder participar y jugar con los pares. De esta percepción nos da cuenta el resultado de ficha de observación (Tabla 3). Como bien lo señalan Estévez, Moreno, Murgui & Musito (2009), comprender las emociones y sentimientos de otra persona implica la capacidad de percibir las experiencias ajenas, sin que estas hayan sido informadas de manera objetiva. Ello, es desarrollar la empatía, una de las habilidades sociocognitivas que se caracteriza por la sagacidad del estado emocional del otro sujeto.

De modo similar, el juego rayuela es uno de los juegos tradicionales, según esta investigación influye significativamente en el desarrollo de la empatía, ya que los estudiantes durante las actividades lúdicas vivencian emociones de ira, enojo entre otras. Por ello, Pérez & Escalante (2017) resaltan que la rayuela es una actividad lúdica que exige concentración y destreza, ya que se juega saltando con un solo pie, cada uno de los cuadros hasta salir por el último. Al demandar capacidades superiores en el desarrollo cognitivo, muchos de los estudiantes suelen tener dificultades al inicio. Por eso, aquellos

estudiantes que ya tienen dominio deben enseñar comprendiendo la dificultad del compañero. Ello es respaldado por Farkas et al., (2006) ya que el desarrollo de esta habilidad demanda comprensión de otros estados emocionales distintos al propio, y es característico del pensamiento preoperacional. Sin embargo, el niño es capaz de reconocer las emociones y sentimientos que se originan en la otra persona. Estas identificaciones se basan en emociones básicas como: la alegría, tristeza, rabia y miedo.

Por consiguiente, en el juego de rayuela los estudiantes aprenden a reconocer las emociones básicas de su compañero, ya sea por su propia experiencia o por los lenguajes corporales que emite el otro.

De lo mencionado en los párrafos precedentes, el profesor A2 considera que el juego en sus clases se considera una herramienta didáctica para tener una mejor convivencia y buen clima escolar. Por otro lado, el profesor A1 manifestó en líneas generales que los juegos no son necesariamente una herramienta didáctica, sino un mecanismo de contención para sus alumnos, al permitirle dosificar de mejor manera su enseñanza pues la sensación de comodidad de sus alumnos es la óptima gracias al desarrollo de los juegos tradicionales.

En comparativa de estas dos consideraciones, podemos precisar que los juegos tradicionales, si bien se desarrollan como estrategia de distinto tipo por parte de los profesores, todavía no son comprendidas como herramienta de aprendizaje por la falta de conciencia que existe en algunos profesores sobre las habilidades sociocognitivas que los juegos tradicionales desarrollan. Dicho de una mejor manera, si bien la dimensión práctica de los juegos tradicionales se lleva a cabo, es la dimensión *teórica* por parte de los maestros la que todavía no termina de comprenderse en su cabalidad.

De lo anterior, puede constituirse al conjunto de juegos tradicionales como una práctica de entretenimiento que puede servir como herramienta didáctica para los niños. Esta consideración puede llevar a pensar que el elemento lúdico de los juegos tradicionales representa una actividad sin impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

Contrario al sentido común, los juegos tradicionales no pueden verse como una pérdida de tiempo, ya que esta investigación según los resultados considera una estrategia potencial para el desarrollo de las habilidades de empatía y resolución de conflictos en los niños. Es cierto, lo que señala el profesor A1, cuando realizan esta actividad en sus colegios, los padres de familia suelen pensar que el profesor está perdiendo el tiempo, cuando los resultados nos muestran señales favorables para la dotación integral de los niños. Esta consideración permite observar que existe una perspectiva negativa de una

actividad que guarda muchos beneficios para el desarrollo personal de los estudiantes en la escuela. Esta valoración guarda una relación importante con la normalización de estas actividades en la escuela.

Asimismo, los juegos tradicionales benefician la integración social y son claves para desarrollar destrezas sociocognitivas, motrices finas y gruesas, acorde con las características de los niños. En tal sentido, fortalece vínculos de amistad entre los miembros de una misma y diferente generación o generaciones. Es decir que no pueden comprenderse como una manifestación sin relación con el aprendizaje de los estudiantes de primaria que hemos presentado en nuestra investigación, por ejemplo. Los niños a quienes hemos observado sí representan la mejora de su vínculo como comunidad de estudiantes.

Bien lo pueden respaldar Agramonte (2011) y Trigueros (2000), lo mencionado en el párrafo anterior, ya que el objetivo principal de los juegos tradicionales no es solo el mero acto lúdico o la diversión en los tiempos libres. También esta actividad guarda relación con la enculturación (tal como mostramos en los resultados de la investigación) de los individuos en la sociedad. Es decir, el sujeto incorpora, conoce, aprende y pone en práctica las normas, creencias, tradiciones y costumbres de una cultura en la cual se inscribe. Por ende, los valores de la comunidad se transmiten, desde temprana edad, además de los modos de pensar y comportarse. En ese sentido, no debemos obviar lo precisado en el subpunto anterior: que los juegos tradicionales incluyen la diversión y el disfrute en el tiempo libre, pilares fundamentales del desarrollo de los niños. Esto también hemos podido contrastarlo en la apreciación de los niños, quienes consideran que estas actividades les resultan cómodas para el desarrollo de su aprendizaje, por lo que se sienten a gusto.

Por ello, Trigueros (2000) tiene la idea de que los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula y en otros escenarios, puesto que aportan dotando las habilidades blandas de los niños, como también genera un aprendizaje significativo además de la recreación o entretenimiento. Resultados de esta exploración reafirma que los juegos orientan el interés del alumno hacia las áreas que le gustan. El profesor A2 considera que esta orientación o estimulación, en palabras propias, se puede aprovechar para introducir información nueva en los estudiantes. Es decir, que mediante los juegos tradicionales hay una mejor recepción por parte de los alumnos, quienes se acoplan a las actividades que deben estar orientadas a sus intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

Por ende, la presente investigación nos permite visualizar que cuando los niños desarrollan estas prácticas lúdicas, en realidad están fortaleciendo sus habilidades sociocognitivas, así como consolidan su relación entre pares. De ese modo, el desenvolvimiento de los niños cuando realizan juegos tradicionales está directamente relacionado con su formación como personas y con las destrezas que desarrollan en su vida escolar. Estas habilidades se pueden enmarcar como parte de una dimensión cultural de la comunidad en la que se insertan. Por lo tanto, es importante precisar el carácter cultural que los juegos tradicionales fomentan en los niños que los desarrollan: esto permitirá fortalecer la importancia de estas actividades en el aula.

El problema aparece cuando observamos que, en la actualidad, nuestra sociedad está sumida en un proceso de globalización y absorción de una diversa gama de costumbres, modas, estilos de vida en general influenciados por culturas distintas, fundamentalmente la anglosajona. Esto afecta directamente a las tradiciones culturales y en consecuencia a la desaparición de algunos juegos tradicionales.

Varios autores manifiestan la preocupación por la extinción de algunos juegos argumentando, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la globalización. Esto nos hace pensar, que el pasar tiempo libre en la calle disfrutando de juegos tradicionales vaya poco a poco desapareciendo. Por ello, que los profesores desarrollen los juegos tradicionales como una herramienta de aprendizaje fortalece a esa resistencia de los juegos tradicionales como elemento cultural.

Finalmente, los juegos tradicionales como la canica y la rayuela influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociocognitivas. Específicamente en el desarrollo de la empatía y de resolución de conflictos entre parís. Dicho de otro modo, estas actividades lúdicas generan comprensión de emociones y aprendizaje cooperativo, cuando surgen diferentes adversidades para el estudiante. Por lo tanto, al desarrollar estos juegos, cotidianamente va aprendiendo a respetar las reglas y normas sociales dentro y fuera del colegio. Implica la adaptación al ajuste social por parte de los niños, gracias a los juegos tradicionales.

## CONCLUSIONES

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se han transmitido de generación en generación. A través de estas actividades lúdicas se desarrollan diferentes habilidades sociocognitivas como: resolución de problemas interpersonales, ya que, a la hora de practicar, los niños se enfrentan con diferentes obstáculos y dificultades. Para resolver estos obstáculos generan alternativas de solución, sin la necesidad de recurrir a la agresión. Y la empatía le permite al niño situarse en la perspectiva del otro, de tal manera que regula su conducta egocéntrica. Por ende, ayuda a generar mutuo respeto y un clima escolar positivo.

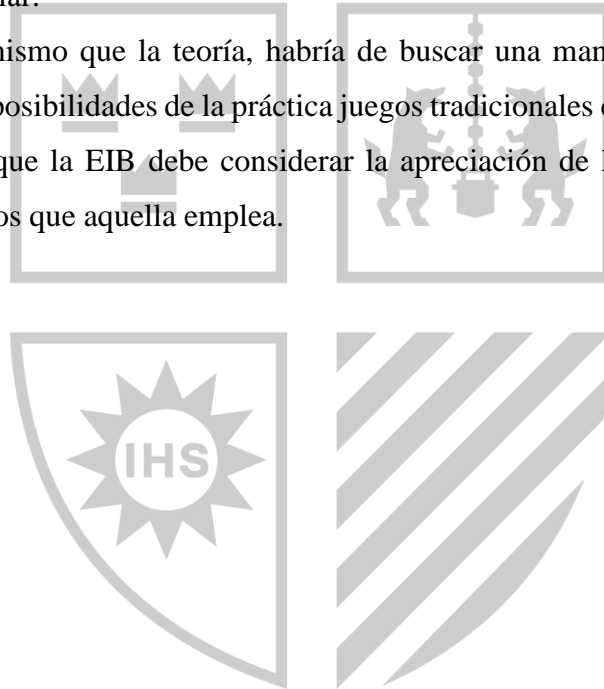
Las principales características de los juegos tradicionales que los docentes puedan emplear para desarrollar habilidades sociocognitivas en los niños son: populares, implica que a los niños le gusta jugar en cualquier espacio sin la necesidad de que le instruyan las reglas, ya que son actividades de su contexto y de su cultura. Y son grupales, donde los niños se integran para jugar, ya que cualquier juego tradicional siempre es necesario de dos integrantes a más. Por ello, se desarrollan habilidades sociocognitivas como negociar las reglas entre pares y comprender al otro.

Entre los juegos tradicionales más practicados por los niños son: la rayuela y canica. Estos juegos requieren de la participación mínima de dos integrantes y las reglas son negociables entre los participantes. Por ello, antes de jugar los niños se ponen de acuerdo, donde fijan reglas básicas para continuar o el retiro del juego. Dichas prácticas desarrollan habilidades de resolución de problemas interpersonales, ya que cuando un niño incumple con las reglas fijadas, recibe críticas de sus pares, ante ello, tiene que saber justificar y algunos de sus pares tendrán compasión por aquel que incumple con las reglas. Finalmente, en los salones de segundo grado de la Institución Educativa “Fe y Alegría 44”, se ha empezado por una naturalización del desarrollo de estos juegos que combinan el entretenimiento y la convivencia pacífica en el aula.

## RECOMENDACIONES

1. La teoría inacaba de la EIB debe asumir el recurso de los juegos tradicionales como herramienta o estrategia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues donde falte comunicación expresa intercultural, recurrir a elementos lúdicos pudiera ser la última línea de comunicación; reproduciendo en la sociedad el buen clima escolar.

2. Lo mismo que la teoría, habría de buscar una manera que los docentes interioricen las posibilidades de la práctica juegos tradicionales como herramienta. Al mismo tiempo que la EIB debe considerar la apreciación de los padres de familia sobre los recursos que aquella emplea.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acín, J. (2006). Los juegos tradicionales en Aragón. *Caja de Ahorros de la Anmaculada de Aragón*, 80(68).  
Recuperado de <https://www.fundacioncai.es/portal2006Files/UserFiles/File2/68.%20JUEGOS%20TRADICION.pdf>
- Arcos, M (2015). *Los juegos tradicionales y populares: Programa de intervención en Primaria* (Tesis de Licenciatura). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.  
Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/12360>
- Bernal Vázquez, J., & Calvo Niño, M. L. (2000). Didáctica de la música: la educación musical en la educación infantil. Red de Información Educativa. Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/58408>
- Cabrera, E. A. (2010). *¿Juego o deporte? análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles*.  
Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uarm/33772?page=19>
- Carbonero, C. & Carbonero, C. (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales*.  
Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uarm/63432?page=15>
- Darino, M. & Gómez, M. (2007). *Resolución de conflictos en las escuelas: Proyectos y ejercitación*.  
Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uarm/66930?page=14>
- DECRETO SUPREMO (Nº 004-2018-MINEDU). *Convivencia escolar*.  
Recuperado de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/308676/decreto-supremo-lineamientos-para-gestion-de-la-convivencia-escolar.pdf>
- DIGEIBIRA, (2012- 2014). *Hacia una Educación intercultural Bilingüe de calidad Propuesta pedagógica EIB*.  
Recuperado de [https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Hacia%20una%20educacion%20intercultural%20bilingue%20de%20calidad%20Propuesta\\_pedagogica\\_EIB.pdf](https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Hacia%20una%20educacion%20intercultural%20bilingue%20de%20calidad%20Propuesta_pedagogica_EIB.pdf)
- Estévez, E., Moreno, D., Murgui, S. & Musito, G. (2009). Relación entre el clima familiar y escolar: El rol de la empatía, la actitud hacia la autoridad y la conducta violenta en la adolescencia. *Psychological and Psychological Therapy*, 9, pp. 123-136.

Recuperado de <https://www.ijpsy.com/volumen9/num1/226/relacin-entre-el-clima-familiar-y-el-clima-ES.pdf>

Farkas, Ch., Grothusen, M., Muñoz J. & Von Freeden, P. (2006). Revisión de las Habilidades Sociocognitivas en la infancia temprana. *Summa Psicológica US*, 3 (1), pp. 31-42.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=12119>

Ferland, F. (2005). *Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años* (Vol. 52). Narcea Ediciones.

Fernández, I. (2015). *Desarrollo de la empatía en edades tempranas* (Trabajo de Fin de Grado).

Recuperado de

<https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/17631/?jsessionid=1C7A0ED2F8F293694E3ED3615C4D2357?sequence=2>

Gil, J. (2014, de julio). *Cuaderno de juegos tradicionales. Penitencias y retos*. {blog}.

Recuperado de <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/03/juegos-que-jugamos-aqui-recopilacion-de.html>

González, J. (2010). Colección de juegos infantiles: Las canicas. Museo del juego.

Recuperado de [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000854\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000854_docu1.pdf)

Greco, C. & Iso, M. (2009). Solución de problemas interpersonales en la infancia. *Revista Colombiana de Psicología*, 18 (2), pp. 121-134.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/804/80412409002.pdf>

Guato, N. (2016). *El juego de la rayuela y el cumplimiento de reglas con los niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela de educación básica manuela espejo de la ciudad de Ambato* (Tesis de Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Recuperado de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23047/1/nellyguato.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México. McGrawhi Educación.

Hernández, S. & Ardón, R. (2015). Ambientes primarios de desarrollo y habilidades sociocognitivas en escolares con comportamientos disruptivos. *Portal de la Ciencia*, 9, pp. 80-93.

Recuperado de <https://doi.org/10.5377/pc.v9i0.2674>

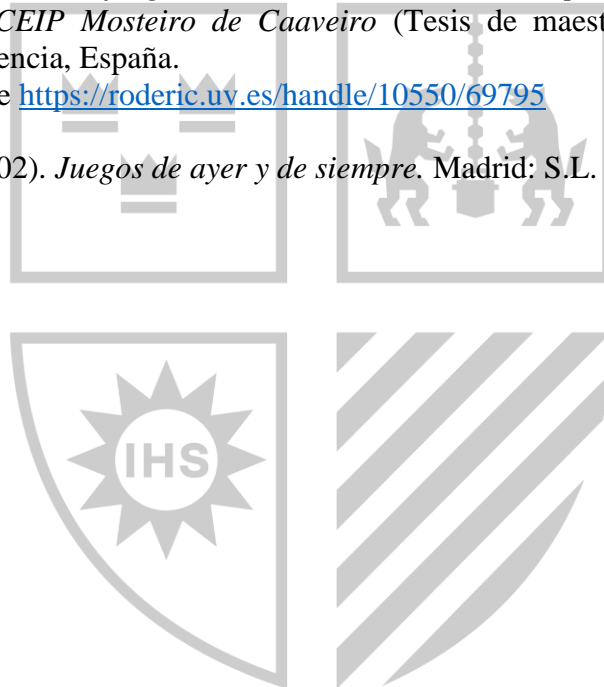
Herrador, J. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*.

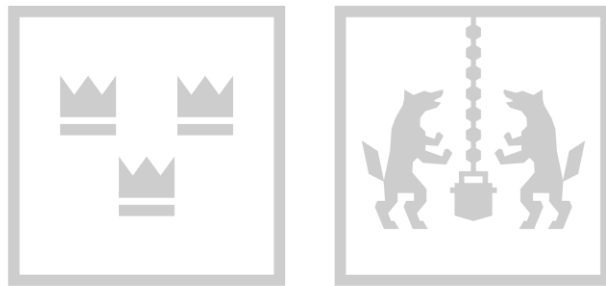
Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uarm/63327?page=26>.



- Hurtado, M. (2010). Colección de juegos infantiles: La rayuela. *Museo del juego*. Recuperado de [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000812\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000812_docu1.pdf)
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y Experiencias Educativas*, 28, pp. 1-17. Recuperado de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_23/JOSEFA\\_JIMENEZ\\_FERNANDEZ02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf)
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años* (Tesis de Maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015\\_Lachi.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf)
- Mera, C. (2013). Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez. *Rayuela*, 1 (8), pp. 153-158. Recuperado de <http://revistarayuela.ednica.org.mx/article/beneficios-del-juego-en-el-desarrollo-integral-de-la-ni%C3%B1ez>
- Moreno, C. & Ison, M. (2013). *Habilidades sociocognitivas infantiles para resolver problemas junto a sus pares*. *CES Psicología*, 6 (2), pp. 66-81. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/cesp/v6n2/v6n2a06.pdf>
- Pecci, M., Herrero, T., López, M. & Mozos, A. (2010). *El Juego Infantil Y Su Metodología: El Juego en el desarrollo infantil*. Recuperado de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Pérez, G. & Escalante, L. (2017). El juego de la rayuela. *Catorce*, pp. 32-35. Recuperado de <http://www.uaslp.mx/Comunicacion-Social/Documents/Divulgacion/Revista/Catorce/218/218-07.pdf>
- Pérez, M. (2015). *El juego tradicional* (Tesis de Maestría). Universidad de Almería, Almería, España. Recuperado de <http://repositorio.ual.es/handle/10835/3634>
- Rodríguez, I. M. (2013). El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria.
- Rosales, B. (2011). *El juego de canicas como recurso para favorecer la toma correcta del lápiz en niños de nivel Preescolar* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/28179.pdf>
- Seijo, D., Novo, M. & Mohamed, L. (2012). Programas para mejorar las habilidades sociocognitivo con Alumnos de diferentes culturas en la ciudad autónoma de Melilla. *EDUCAÇÃO E HUMANIDADES*, 3, pp.229-242. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3825384>

- Tatevosian, Y. (2019, junio). *street children's games in classics*. En shutterstock. Recuperado de <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/street-childrens-games-classics-selective-focus-1160910847>
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Trigueros, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo del curriculum de la Educación Física en centros de educación primaria de Granada* (Tesis de doctorado). Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24632/Carmen%20Trigueros%20Cervantes.pdf?sequence=1>
- Vargas, X. (2011). *¿Cómo hacer investigación cualitativa?* México. ETXETA.
- Villamuelas, J. (2019). *Los juegos tradicionales como recurso para educar en valores. El caso del CEIP Mosteiro de Caaveiro* (Tesis de maestría). Universidad de Valencia, Valencia, España. Recuperado de <https://roderic.uv.es/handle/10550/69795>
- Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L.






**ANEXOS**



## ANEXO 1: MATRIZ DE CATEGORÍAS

**TÍTULO:** Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades sociocognitivas en niños del nivel primaria en una I.E.I – EIB, Andahuaylillas

Descripción de la realidad problemática	Preguntas de investigación	Objetivos	Categorías	subcategorías	Metodología	Plan de análisis
<p>Durante el semestre 2019 – II, realicé la práctica preprofesional I, en la Institución Educativa “Fe y Alegría 44” de Andahuaylillas de la región de Cusco. Durante el transcurso de dicha práctica he tenido la oportunidad de involucrarme y observar los juegos lúdicos que ejecutan los niños del lugar. Exactamente en los momentos de receso, educación física y en la motivación de la sesión, donde los niños manifiestan comportamientos agresivos o violentos entre pares. Es decir, al momento de perder o fracasar una partida en los juegos de canica o rayuela reaccionan con puntapiés, puñetes, coscorriones, reglazos, entre otros similares. Acciones de esta índole en el decreto supremo N° 004-2018-minedu se señala que es una violencia que puede causar daño a la integridad corporal a la salud e incluye el maltrato por negligencia, descuido o por privación de las necesidades básicas, que hayan ocasionado daño.</p>	<p>¿Cómo pueden caracterizarse los juegos tradicionales practicados por los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas?</p>	<p>Describir los juegos tradicionales practicados por los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas</p>	<p>Juegos tradicionales</p>  <p>Desarrollo de las habilidades sociocognitivas</p>	<p>Juego de canica Juego de rayuela</p>	<p>Paradigma: Hermenéutico-interpretativo</p> <p>Enfoque: Cualitativo Tipo: empírico</p> <p>Diseño de la investigación: hermenéutico interpretativo</p> <p>Informantes: docentes de la IE de Andahuaylillas alumnos de la IEP</p>	<p>Análisis artesanal</p> <p>Lógica inductiva.</p>
	<p>¿Cuáles son las habilidades sociocognitivas que se desarrollan con la práctica de juegos tradicionales, en los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas?</p>	<p>Identificar las habilidades sociocognitivas desarrolladas con la práctica de juegos tradicionales, en los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas.</p>		<p>Resolución de problemas interpersonales</p>		
	<p>¿De qué manera la práctica de juegos tradicionales se relaciona con el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de segundo grado de nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas?</p>	<p>Comprender la relación entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de segundo grado del nivel primaria en una IE-EIB de Andahuaylillas</p>		<p>La empatía</p>		

## ANEXO N° 2: GUÍA DE OBSERVACIÓN

### Datos Generales

IE: .....

Grado: .....

Observador: .....

Fecha: .....

### 1. Juego de canica



Criterios e Indicadores	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
El estudiante se reúne con sus compañeros durante el recreo y/o fuera del salón de clase.				
El estudiante se queda en el salón de clase durante el recreo.				
El estudiante coloca canicas en el círculo del juego				
El estudiante utiliza canicas prestadas				
El estudiante juega sin preguntar sobre la regla del juego a los pares				
El juego del estudiante no es criticado por sus pares				

### 2. Juego de rayuela

Criterios e Indicadores	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
El estudiante se reúne con compañeros durante el recreo fuera del salón				
El estudiante se queda en el patio de la escuela durante el receso y salida				
El estudiante juega sin preguntar sobre el juego a sus pares				
Al jugar el estudiante no es criticado por sus pares				

### 3. Habilidad de resolución de problemas interpersonales

Criterios e Indicadores	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
El estudiante piensa antes de actuar frente a un conflicto				
El estudiante evalúa el contexto de la dificultad para actuar				
El estudiante selecciona estrategias para resolver una dificultad				
El estudiante emplea las acciones seleccionadas para resolver el obstáculo				
El estudiante llama la atención a ambos compañeros beligerantes.				
El estudiante escucha las razones de sus pares				
El estudiante muestra carácter seguro al enfrentar una situación conflictiva				

### 4. Habilidad de la empatía

Criterios e Indicadores	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
El estudiante sin que le avise su compañero ya se da cuenta del duelo o molestia. El estudiante busca estrategia para ayudar a su par.				
El estudiante percibe emociones negativas o positivas de sus pares				
El estudiante se pone en el lugar de su compañero				
El estudiante comprende los malestares de su par				
El estudiante ayuda a su par cuando atraviesa dificultades				
El estudiante busca estrategia para ayudar a su par.				

## ANEXOS N° 3: GUÍA DE ENTREVISTA

### Datos Generales

IE: .....

Entrevistado: .....

Entrevistador: .....

Fecha: .....

### 1. Sobre la valoración de los juegos tradicionales por parte de los docentes

Pregunta	Respuesta
Para usted ¿Qué son los juegos tradicionales?	
¿Con qué frecuencia realiza estos juegos tradicionales?	
Como docente, ¿por qué cree que estos juegos tradicionales son importantes durante la formación de los niños?	
Usted ¿Cree que las habilidades sociocognitivas se desarrollan con la práctica de los juegos tradicionales?	
Usted ¿cómo incluye los conocimientos de la comunidad en sus sesiones de aprendizaje para fortalecer la identidad cultural de los estudiantes?	
¿Coordina estas actividades con la institución o es un esfuerzo individual?	
¿Cómo ve que toman los niños el hecho de aprender jugando?	

## ANEXO N°4: GUÍA DE LA ENCUESTA

### Datos generales

Nombres y apellidos:

Sexo:

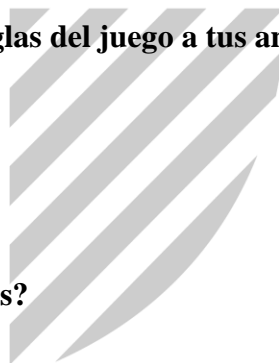
1. ¿Te reúnes con tus compañeros durante el recreo y fuera del salón?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Casi nunca
- d) Nunca



2. ¿Te quedas en el patio de la escuela durante el receso y la salida?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Casi nunca
- d) Nunca



3. ¿Juegas sin preguntar sobre las reglas del juego a tus amigos o compañeros?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Casi nunca
- d) Nunca

4. ¿Al jugar te critican tus compañeros?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Casi nunca
- d) Nunca

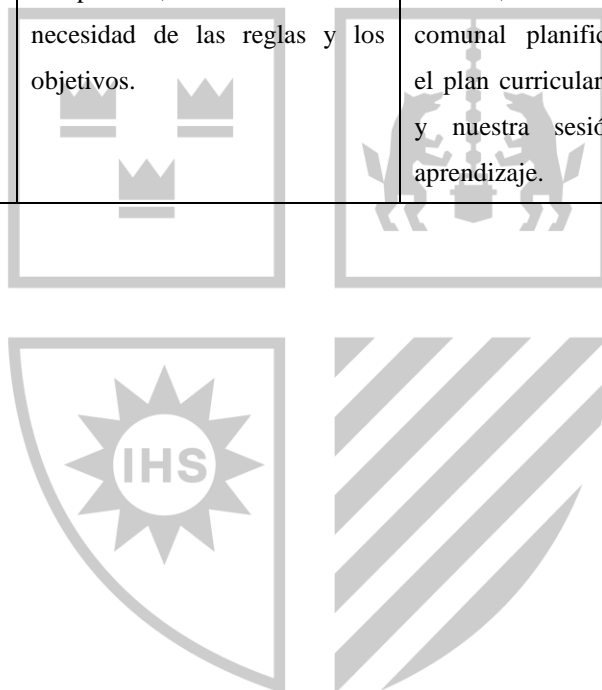
5. ¿Cuál es tu juego favorito que más te gusta jugar?



## ANEXO N°5: BASE DE DATOS DE ENTREVISTA

Preguntas	Profesora 1	Profesora 2	Resumen
<b>Para usted ¿qué significan los juegos tradicionales?</b>	Creo que son prácticas de aprendizaje donde el alumno aprovecha el juego para mejorar su sentido de convivencia.	Para mí, los juegos tradicionales son juegos libres que a mis niños les gusta jugar.	Los juegos tradicionales son actividades lúdicas, donde los niños aprenden a socializar.
<b>¿Con qué frecuencia realiza estos juegos tradicionales antes de empezar su sesión de clases?</b>	Nosotros en los salones hacemos una dinámica de juegos como una motivación antes de empezar con las sesiones programadas, ya que nos impulsa la Buenas prácticas de Ministerio de Educación. Al hacer un desplazamiento físico, muchas veces usamos el patio del colegio para que los niños realicen dichas actividades lúdicas. Como juego de mundo o rayuela, canicas y matachola.	Realizo casi siempre en todas mis sesiones de clase. Durante 20 o 30 minutos. A veces empiezan jugar canicas o yagis. Así ellos empiezan conversar y no tienen mucho miedo a la hora de interactuar durante la clase	De acuerdo, a la respuesta, los juegos tradicionales se ejecutan en uno procesos pedagógicos (motivación) para que los estudiantes se desenvuelvan sin temor.
<b>Como docente, ¿por qué cree que estos juegos tradicionales son importantes durante la formación de los niños?</b>	Considero que los juegos nos permiten conocer el desenvolvimiento que nuestros alumnos tienen, pues a partir de los resultados aprenden a tratar de mejor forma a sus compañeros, así como conocen la necesidad de las reglas y los objetivos.	Los juegos son muy importantes, a través de estos juegos mis niños aprenden a convivir y a perder miedo. a veces las niñas vienen tímidas y cuando practicamos los juegos empiezan a soltarse y también participan en la clase.	De acuerdo, a las manifestaciones los juegos tradicionales son momentos de interactuar de manera espontánea. De tal modo, aprender a comunicarse y convivir
<b>¿Qué entiende por habilidades sociocognitivas?</b>	Entiendo por estas habilidades a las fortalezas que los estudiantes ganan a medida que aprenden conocimientos y se relacionan con otros niños (...). Además, creo que estas habilidades no solo	Para mí, son capacidades que los estudiantes tienen que desarrollar para que puedan a convivir mejor. Nosotras muchas	Según las respuestas, son capacidades que los niños desarrollan para convivir en un clima asertivo.

	se desarrollan en el aula, sino que es un aprendizaje constante.	veces tratamos formar a nuestros estudiantes en “Sumaq Kawsay” para ello es muy importante desarrollar la habilidad de empatía y tolerancia.	
<b>Usted ¿cómo incluye los conocimientos de la comunidad en sus sesiones de aprendizaje para fortalecer la identidad cultural de los estudiantes?</b>	Considero que los juegos nos permiten conocer el desenvolvimiento que nuestros alumnos tienen, pues a partir de los resultados aprenden a tratar de mejor forma a sus compañeros, así como conocen la necesidad de las reglas y los objetivos.	Nosotros para incluir los saberes de la comunidad, realizamos un calendario comunal juntamente con los padres de familia. De acuerdo, al calendario comunal planificamos, el plan curricular anual y nuestra sesión de aprendizaje.	Los saberes locales se canalizan a través de calendario comunal y de esa manera incorporan en la planificación anual y con esa guía en las experiencias de aprendizaje



## ANEXO N°6: BASE DE DATOS DE LA ENCUESTA

Nº. Estudiantes	Pregunta 1 ¿Te reúnes con tus compañeros durante el recreo y fuera del salón?	Pregunta 2 ¿Te quedas en el patio de la escuela durante el receso y la salida?	Pregunta 3 ¿Juegas sin preguntar sobre las reglas del juego a tus amigos o compañeros?	Pregunta 4 ¿Cuándo juegas te critican tus compañeros?	Pregunta 5 ¿Cuál es tu juego favorito que más te gusta jugar?
1	Siempre	Siempre	A veces	A veces	Rayuela
2	A veces	A veces	Siempre	Siempre	Canicas
3	A veces	Siempre	Siempre	Nunca	Fútbol
4	Siempre	Nunca	Nunca	A veces	Canicas
5	A veces	A veces	Siempre	A veces	Canicas
6	Siempre	Siempre	A veces	A veces	Canicas
7	Siempre	A veces	Nunca	A veces	Rayuela
8	A veces	Siempre	Siempre	A veces	Canicas
9	Siempre	Siempre	A veces	Nunca	Matachola
10	A veces	A veces	Nunca	Nunca	Rayuela
11	Siempre	A veces	Nunca	Nunca	Futbol
12	A veces	Siempre	A veces	A veces	Canicas
13	A veces	Siempre	Siempre	A veces	Canicas
14	Siempre	Nunca	Nunca	Nunca	Rayuela
15	Siempre	A veces	A veces	Nunca	Canicas
16	Siempre	Siempre	Nunca	Nunca	Matachola
17	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Futbol
18	Siempre	A veces	A veces	Nunca	Rayuela
19	Siempre	Nunca	A veces	Nunca	Futbol
20	Siempre	Siempre	Nunca	A veces	Rayuela
21	Siempre	Siempre	A veces	A veces	Rayuela
23	A veces	Siempre	A veces	Nunca	Rayuela
24	A veces	Nunca	A veces	Nunca	Canicas
25	Siempre	A veces	A veces	Nunca	Rayuela
26	A veces	Siempre	A veces	Nunca	Canicas
27	Siempre	Siempre	Nunca	Nunca	canicas
28	Siempre	A veces	A veces	A veces	canicas
29	Siempre	Siempre	Nunca	A veces	Loco loco
30	A veces	Nunca	Nunca	Nunca	Escondidas
31	A veces	A veces	A veces	Nunca	Canicas
32	Siempre	Siempre	A veces	Nunca	Rayuela
33	Siempre	Siempre	A veces	A veces	Canicas
34	A veces	Siempre	A veces	A veces	Matachola
35	A veces	A veces	A veces	A veces	Futbol
36	Siempre	Siempre	A veces	Nunca	Rayuela
37	Siempre	Siempre	A veces	A veces	Canicas