

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN

EDUCATIVA



JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA -
AYACUCHO, 2025

Tesis para optar el grado académico de

MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Pedagogía y Didáctica

AUTOR

Br. José Casanova Torres

<https://orcid.org/0009-0008-7277-6613> (Orcid)

ASESORA

Mg. Karina Eddmy Madrid Gómez

<https://orcid.org/0000-0002-1831-736X> (Orcid)

HUANCAVELICA - PERÚ

2026

N.º 002-2026-AIBR-II-UDEA

CONSTANCIA

DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE TESIS POR EL SOFTWARE DE TURNITIN

El Instituto de Investigación, hace constar por la presente, que la tesis titulada **“JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - AYACUCHO, 2025”**.

Autor : **JOSÉ CASANOVA TORRES**
Programa : **ESCUELA DE POSGRADO**
Mención : **MAESTRIA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**
Asesora : **Mg. KARINA EDDMY MADRID GÓMEZ**

Que fue presentada en fecha **14/07/2026**, después de haberse realizado el análisis con el software de Turnitin, excluyendo la bibliografía y similitudes menores a 1%, presenta un porcentaje de similitud de **6%** al día 14 de julio de 2026.

En tal sentido, de acuerdo con los criterios establecidos en el Reglamento de Posgrado, se declara que la tesis cumple con el porcentaje aceptable de similitud.

En señal de conformidad y verificación se firma la presente constancia.

Lircay, 14 de julio de 2026.



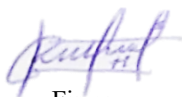
**Asistente de Investigación, Responsable
de Repositorio y Biblioteca
Instituto de Investigación**

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

En condición de asesor(a) designado de la tesis titulada: **“JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - AYACUCHO, 2025”** cuyo autor/ autores es/son **JOSÉ CASANOVA TORRES** para optar por el grado académico de Maestro en **DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**, luego de la revisión exhaustiva al contenido del documento, doy fe y considero que se encuentra apto para ser aprobado y con méritos suficientes para ser sometido para la sustentación.

En señal de conformidad se firma y sella la presente constancia.

Lugar Huancavelica, 15 de diciembre de 2025



Firma

Asesor: Karina Eddmy Madrid Gómez.

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Nº 031/2026

En la ciudad de Lircay, provincia de Angaraes, Región Huancavelica, a los 09 días del mes de julio del año 2026, siendo las 16:30 p.m. horas, en la sesión virtual en la plataforma de Google Meet de la Escuela de Posgrado de la Universidad para el Desarrollo Andino se instaló el Jurado designado con Resolución Directoral N.º 031/2026 de fecha 08 de junio del 2026, teniendo como Miembros de Jurado:

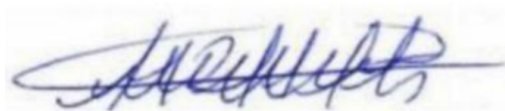
PRESIDENTE : Joel Uribe Martinez
SECRETARIO : Javier Trigos Trigos
VOCAL : Rocio Quispe Rupaylla

Con la finalidad de llevar a cabo el acto académico de sustentación de tesis del estudiante: JOSE CASANOVA TORRES, de la Escuela de Posgrado, quien sustenta la tesis titulada “**JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - AYACUCHO, 2025**”, para optar por el grado académico de Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa, bajo la modalidad de tesis.

Luego, de haber absuelto las preguntas que fueron formuladas por los Miembros del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Aprobado por	:	☒ Unanimidad	☐ Mayoría		
		☐ Con observación	☒ Sin observación		
Mención	:	☐ Excelente	☐ Muy bueno	☒ Bueno	☐ Regular
Desaprobado por	:	☐ Unanimidad	☐ Mayoría		

En conformidad a lo actuado firmamos al pie.



PRESIDENTE



SECRETARIO



VOCAL

Dedicatoria

A Dios trascendente, fundamento ontológico de mi ser, por el don de la salud, la fortaleza y la virtud cardinal de la templanza, que han posibilitado mi realización integral en las dimensiones personal y profesional. A mis progenitores, arquitectos de mi ethos, cuyo ejemplo y respaldo incondicional catalizaron en mí este espíritu de superación y el principio del amor filial.

Agradecimiento

Este trabajo refleja la interacción entre la práctica educativa y las condiciones sociales que nos configuran. Agradezco profundamente a todos los que han contribuido a este proyecto, entendiendo que cada acción humana está inscrita en un contexto histórico y material.

A los estudiantes de la IEP N° 38387 San Agustín, cuya participación activa refleja las dinámicas de una sociedad en transformación. A la institución educativa, por ofrecer el espacio para el aprendizaje y la reflexión colectiva.

A mis colegas docentes, que enriquecen esta labor con su pensamiento crítico y compromiso. A mi madre, por su amor y fortaleza, y a mi padre, cuya presencia sigue guiando mis pasos, enseñándome que la grandeza radica en la armonía interna y el compromiso con los demás.

Finalmente, a mi familia, cuyo apoyo material y emocional ha sido mi base para seguir adelante. Gracias a todos por ser parte de esta lucha colectiva por un futuro más justo.

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025. Metodología Tipo: Básico, enfoque: Cuantitativo, alcance; correlacional, diseño: No experimental, transversal, técnica: Encuesta, instrumento: cuestionario, población: 93 estudiantes, muestreo: No probabilístico, muestra: 76 estudiantes. Resultados, existe relación significativa muy alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la socialización ($Rho = 0,987$; $p = 0,000$), existe relación significativa alta entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa ($Rho = 0,717$; $p = 0,000$), relación significativa moderada entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva ($Rho = 0,519$; $p = 0,000$), relación significativa alta entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa ($Rho = 0,700$; $p = 0,000$). Conclusiones, los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica clave para fortalecer el desarrollo de la socialización de los estudiantes.

Palabras clave juegos tradicionales, socialización, comunicativa, afectiva, normativa.

Abstract

The research aimed to determine the relationship between traditional games and the development of socialization in primary school students at an educational institution in Ayacucho, 2025. Methodology: Type: Basic; Approach: Quantitative; Scope: Correlational; Design: Non-experimental, cross-sectional; Technique: Survey; Instrument: Questionnaire; Population: 93 students; Sampling: Non-probabilistic; Sample: 76 students. Results: A very high and significant relationship exists between traditional games and the development of socialization ($Rho = 0.987$; $p = 0.000$); a high and significant relationship exists between traditional games and the communicative dimension ($Rho = 0.717$; $p = 0.000$); a moderate and significant relationship exists between traditional games and the affective dimension ($Rho = 0.519$; $p = 0.000$); and a high and significant relationship exists between traditional games and the normative dimension ($Rho = 0.700$; $p = 0.000$). In conclusion, traditional games constitute a key pedagogical strategy for strengthening students' socialization development.

Keywords: traditional games, socialization, communicative, affective, normative.

Índice de contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Índice de contenido	vi
Índice de tablas	viii
Índices de figuras	ix
CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Problemas de Investigación	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3. Objetivos de Investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Hipótesis de Investigación	4
1.4.1. Hipótesis general	4
1.4.2. Hipótesis específicas	4
1.5. Justificación de la Investigación	5
1.5.1. Justificación teórica	5
1.5.2. Justificación práctica	5
1.5.3. Justificación metodológica	6
CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes de la Investigación	7
2.1.1. Antecedentes internacionales	7
2.1.2. Antecedentes nacionales	11
2.2. Bases Teóricas	14
2.2.1. Teoría de los juegos tradicionales	14
2.2.2. Definición de juegos tradicionales	15
2.2.3. Dimensiones de los juegos tradicionales	15
2.2.4. Teoría del desarrollo de la socialización	17
2.2.5. Definición del desarrollo de la socialización	18
2.2.6. Dimensiones del desarrollo de la socialización	18

2.2.7. Convergencia lúdica y socialización en la infancia contemporánea	20
2.2.8. Competencia digital infantil según el Marco Europeo DigComp 2.2	23
2.2.9. Estándares ISTE y la socialización en entornos digitales	26
CAPÍTULO III - METODOLOGÍA	30
3.1. Diseño Metodológico	30
3.1.1. Tipo de investigación.....	30
3.1.2. Enfoque de investigación	30
3.1.3. Alcance de la investigación	30
3.1.4. Diseño o método de investigación	30
3.2. Recolección de datos	31
3.2.1. Técnica	31
3.2.2. Instrumento	31
3.3. Diseño Muestral.....	32
3.3.1. Población	32
3.3.2. Muestreo.....	32
3.3.3. Muestra.....	32
3.4. Matriz de operacionalización	34
3.5. Procesamiento de datos	39
3.6. Aspectos éticos	39
CAPÍTULO IV - RESULTADOS.....	42
CAPÍTULO V - DISCUSIÓN	56
CAPÍTULO VI – CONCLUSIONES.....	65
CAPÍTULO VII – RECOMENDACIONES.....	67
Referencias	68
Anexos	74

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	34
Tabla 2 Juegos tradicionales	42
Tabla 3 Cognitiva.....	43
Tabla 4 Motriz.....	44
Tabla 5 Social	45
Tabla 6 Emocional.....	46
Tabla 7 Desarrollo de la socialización.....	47
Tabla 8 Comunicativa.....	48
Tabla 9 Afectiva.....	49
Tabla 10 Normativa	50
Tabla 11 Rho de Spearman juegos tradicionales y el desarrollo de socialización.....	52
Tabla 12 Rho de Spearman juegos tradicionales y la dimensión comunicativa	53
Tabla 13 Rho de Spearman juegos tradicionales y la dimensión afectiva	53
Tabla 14 Rho de Spearman juegos tradicionales y la dimensión normativa	54

Índices de figuras

Figura 1 Relacion entre las variables	31
Figura 2 Formula estadística.....	33
Figura 3 Juegos tradicionales.....	42
Figura 4 Cognitiva	43
Figura 5 Motriz	44
Figura 6 Social.....	45
Figura 7 Emocional.....	46
Figura 8 Desarrollo de la socialización.....	47
Figura 9 Comunicativa.....	48
Figura 10 Afectiva	49
Figura 11 Normativa	50

CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema

A nivel internacional, la problemática de la disminución de juegos tradicionales y su impacto sobre la socialización infantil ha sido ampliamente documentada en la literatura reciente. Ardila (2022) diversos estudios realizados en Europa y América Latina advierten que el avance de la tecnología y la urbanización han reducido los espacios y tiempos dedicados al juego tradicional, incrementando así las dificultades. En España, García et al. (2025) únicamente el 27% de los estudiantes de primaria participa semanalmente en juegos tradicionales, frente a un 62% registrado hace dos décadas; esto se ha traducido en un aumento de conductas individualistas y una disminución de habilidades de integración grupal en el entorno escolar.

En México y Colombia, Quiñones et al. (2025) experiencias similares han mostrado que la inclusión sistemática de juegos tradicionales en entornos pedagógicos puede incrementar en más del 40% las conductas de colaboración y respeto entre pares, favoreciendo significativamente la convivencia y el bienestar emocional. Así, la literatura internacional coincide en que la revitalización de los juegos tradicionales no sólo promueve la transmisión de valores culturales, sino que es fundamental para contrarrestar los efectos negativos del aislamiento social provocado por el excesivo uso de dispositivos electrónicos.

A nivel nacional, la problemática en las instituciones relacionada con la disminución de la práctica de juegos genera problemas en la socialización en la infancia es cada vez más visible. Sullca (2023) menos del 35% de las escuelas primarias incorporan sistemáticamente juegos tradicionales en sus actividades curriculares, principalmente debido a la priorización de contenidos académicos, la digitalización acelerada y la falta de formación docente en dinámicas lúdicas, Chinchay (2022) los docentes reportan problemas sostenidos de convivencia, bajo

trabajo en equipo y una disminución de los niveles de empatía y cooperación entre estudiantes. donde Rengifo (2023) señalan que la implementación de programas lúdico-tradicionales puede aumentar los niveles de socialización y colaboración en un rango de 60% a 80% respecto a los grupos que no reciben estas actividades en el aula, según investigaciones realizadas en Piura, Ayacucho y Ucayali.

Además, se ha registrado que el 78% de los niños y niñas expuestos regularmente al juego tradicional logran altos indicadores en comunicación asertiva, respeto y sentido de pertenencia grupal . Por otro lado, Garay (2022) en contextos rurales y andinos, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental en la transmisión de valores y la integración cultural intergeneracional. Las políticas públicas actuales reconocen la importancia de recuperar estas prácticas, pero los esfuerzos aún son insuficientes, lo que lleva a una necesidad urgente de fortalecer la formación docente y los materiales educativos que promuevan el juego tradicional como estrategia pedagógica y socializadora a nivel nacional.

En el contexto local, específicamente en la región de Ayacucho y zonas rurales de la sierra sur del Perú, la problemática vinculada a la pérdida de los juegos tradicionales y su relación con la socialización infantil adquiere características particulares. Ccancapa (2024) señala en las escuelas primarias ayacuchanas, la práctica de juegos tradicionales se ha visto notablemente reducida debido a factores como el incremento de actividades virtuales, el limitado acceso a espacios recreativos adecuados y la escasa formación docente en ludopedagogía.

Un estudio realizado en la Institución Educativa Inicial N° 150 de Potoni-Azángaro, Puno (límite con Ayacucho), reportó que antes de la intervención solo el 18% de los niños participaba regularmente en juegos tradicionales, cifra que aumentó al 93% tras la implementación de un programa pedagógico lúdico, evidenciando un avance significativo en

las dimensiones de colaboración y respeto. De igual modo, Chocce (2025) en la ciudad de Ayacucho demostró que el 70% de los estudiantes que fueron expuestos sistemáticamente a juegos tradicionales mejoraron su nivel de socialización, incluyendo aspectos como la integración grupal y la resolución de conflictos en el aula. Tales resultados muestran que la revitalización de estas prácticas puede incidir directamente y de manera positiva en la convivencia estudiantil, la autoestima y la transmisión de valores comunitarios en el entorno escolar ayacuchano.

1.2. Problemas de Investigación

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025?
- ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y la dimensión afectiva en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025?
- ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y la dimensión normativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025?

1.3. Objetivos de Investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

1.3.2. Objetivos específicos

- Describir la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025
- Describir la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025
- Describir la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

1.4. Hipótesis de Investigación

1.4.1. Hipótesis general

Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

1.4.2. Hipótesis específicas

- Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025
- Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025
- Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Justificación teórica

Desarrollo de la comprensión contemporánea de la socialización infantil desde el enfoque sociocultural. Vigotsky afirmó que el juego, permite la reunión, interacción, normas y rol, es un mediador privilegiado para la formación de habilidades sociales (Ardila, 2022). Investigaciones actuales corroboran que los juegos tradicionales permiten a los estudiantes experimentar, internalizar y poner en práctica valores esenciales, como la solidaridad y el respeto—dentro de contextos estructurados pero flexibles (García, 2025). Esta perspectiva es reforzada por estudios multiculturales que atribuyen al juego tradicional la función de “ofrecer escenarios simbólicos de convivencia, negociación y resolución de conflictos”, preparando a los niños y niñas para la vida en sociedad.

Por otro lado, a medida que las prácticas lúdicas digitales desplazan a las tradicionales, se observa una emergencia de dificultades en habilidades como el trabajo en equipo y la empatía, lo que ha motivado un renovado interés científico por los juegos tradicionales como herramienta de intervención social y pedagógica. Así, esta investigación no solo aporta a la discusión sobre la vigencia de las teorías de Vigotsky y Piaget, sino que también actualiza el debate respecto a la transformación de las infancias en el siglo XXI.

1.5.2. Justificación práctica

Responde directamente a la disponibilidad expresada tanto por docentes como por familias para abordar problemáticas de convivencia escolar, desintegración grupal y dificultades en la resolución de conflictos en el aula. Experiencias recientes en escuelas de Ayacucho y otras regiones demuestran que la reintroducción sistematizada de juegos tradicionales incrementa medidas de socialización positiva—como la cooperación, el respeto a

las normas y la comunicación asertiva, en porcentajes superiores al 70% en comparación con grupos de control.

Asimismo, la investigación servirá como base para generar programas, talleres y guías dirigidos a la comunidad educativa, facilitando el diseño de actividades inclusivas, culturalmente pertinentes y alineadas con el currículo nacional, en beneficio directo del desarrollo socioemocional, la equidad y el bienestar colectivo de los estudiantes.

1.5.3. Justificación metodológica

La justificación metodológica parte de la necesidad de contar con estudios actualizados, sólidos y contextualizados que permitan medir de manera objetiva la relación entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo social infantil. Para ello, se propone el diseño de una investigación de tipo cuantitativo-descriptivo-correlacional utilizando instrumentos validados, escalas tipo Likert y técnicas de observación directa, lo que posibilitará obtener resultados fiables y comparables en diferentes contextos.

La metodología favorece la producción de conocimiento replicable y útil tanto para el análisis situacional en escuelas específicas como para la formulación de políticas públicas sostenibles a nivel regional y nacional. Este enfoque, fundamentado en datos empíricos y análisis estadístico, garantiza la rigurosidad y pertinencia científica de la investigación, además de consolidar una base para intervenciones futuras e investigaciones longitudinales en el área de educación primaria.

CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Arrieta et al. (2025), en Colombia, desarrollaron el artículo “Juegos tradicionales como medio para mejorar la convivencia escolar” tuvo como objetivo establecer una estrategia pedagógica basada en juegos autóctonos sobre la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado. El estudio empleó un enfoque cualitativo, La investigación propuso una intervención pedagógica basada en los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la integración entre la escuela y la familia, así como promover valores de respeto, cooperación y solidaridad. En el estudio participaron 21 familias, 32 estudiantes de cuarto grado y 3 docentes, quienes formaron parte de las actividades diseñadas dentro de la propuesta. La recolección de información se realizó mediante entrevistas y actividades lúdico-pedagógicas que permitieron analizar los efectos de la intervención. Los resultados evidenciaron mejoras en el desarrollo socioemocional de los estudiantes y una mayor cercanía entre los actores educativos. Asimismo, se identificó que los juegos tradicionales contribuyeron al rescate de prácticas culturales propias del contexto rural, favorecieron la participación intergeneracional y promovieron la resolución pacífica de conflictos. No obstante, también se observó que la limitada articulación entre las dinámicas escolares y las condiciones de vida de las familias restringía su nivel de involucramiento. En conclusión, se determinó que la incorporación de los juegos tradicionales constituye una estrategia eficaz para fortalecer los vínculos entre la escuela y la familia, potenciar la integración educativa y revalorizar las tradiciones locales como recursos para el desarrollo integral de los estudiantes.

Monar et al. (2025), en Ecuador, analizaron la “Importancia del juego en el desarrollo social y emocional en niños” en escuelas urbanas de Quito. El objetivo fue identificar el impacto de los juegos tradicionales en la autoestima, empatía y trabajo en equipo. La

investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y se fundamentó en una revisión bibliográfica de estudios relacionados con el juego y su articulación con diversas teorías educativas orientadas al desarrollo infantil. El análisis de la literatura permitió identificar evidencias sobre la importancia del componente lúdico en el desarrollo emocional y social de los niños durante la etapa de Educación Inicial, considerada fundamental para la adquisición de habilidades necesarias para la adaptación y los aprendizajes futuros. Los resultados evidenciaron que el juego constituye una herramienta valiosa para fortalecer las habilidades interpersonales, la expresión emocional y el desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo, también se identificaron limitaciones para su adecuada implementación, entre ellas el predominio de enfoques educativos centrados en contenidos formales y las deficiencias en la formación docente respecto al uso pedagógico del juego. En conclusión, se determinó que la integración efectiva de actividades lúdicas en los procesos educativos favorece el desarrollo socioemocional de los niños, por lo que resulta necesario superar las barreras existentes para maximizar sus beneficios y contribuir a un adecuado desempeño académico y social.

Martínez (2025), en España, desarrolló el estudio titulado *“Espacios educativos. Juegos tradicionales: recreos escolares interculturales”*, con el objetivo de fomentar la práctica de los juegos tradicionales en el espacio escolar para valorar las diversas costumbres y promover la interculturalidad. La investigación se estructuró como una propuesta educativa sustentada en una revisión teórica y en el diseño de una situación de aprendizaje dirigida a estudiantes de Educación Primaria, basada en metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en el juego. La propuesta incorporó juegos tradicionales de distintas culturas para ser desarrollados durante los recreos escolares, integrando diversas áreas curriculares. Los resultados del análisis teórico evidenciaron que los juegos tradicionales favorecen la convivencia, el respeto mutuo, la participación activa y la integración intercultural, además de contribuir al desarrollo social, emocional y cultural de los estudiantes. Se concluyó

que el recreo constituye un espacio educativo con gran potencial formativo y que los juegos tradicionales representan una estrategia eficaz para construir entornos escolares más inclusivos, participativos e interculturales, fortaleciendo los procesos de socialización y el respeto por la diversidad cultural..

En México, García et al. (2025) publicó el artículo “Juegos tradicionales: una herramienta poderosa para fortalecer las habilidades sociales en la infancia”, tuvo como objetivo determinar como un programa de juegos tradicionales contribuye en el desarrollo social de estudiantes de primaria. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 23 niños de cinco años de edad, y para la recolección de datos se empleó una guía de observación estructurada de 16 ítems, organizada mediante una escala ordinal tipo Likert. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en las habilidades sociales de los participantes después de la aplicación de un programa basado en juegos tradicionales. En la evaluación inicial, ningún niño alcanzó un nivel alto en las dimensiones analizadas; sin embargo, tras el desarrollo de 15 sesiones de intervención, se observaron avances importantes en su desempeño social. Asimismo, la prueba t de Student reportó un valor de significancia de $p = 0,000$, confirmando que las diferencias entre el pretest y el posttest fueron estadísticamente significativas. En consecuencia, se concluyó que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer las habilidades sociales en la infancia, promoviendo el trabajo en equipo, el respeto mutuo y la participación activa en contextos educativos significativos.

Jiménez et al. (2024), en España, en el artículo “Estrategia de Juegos Tradicionales para el Fortalecimiento de la Convivencia”, se propusieron medir el impacto de la utilización de juegos tradicionales sobre la comunicación y convivencia grupal en niños de primer ciclo de primaria. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo cuasiexperimental, longitudinal y descriptivo. En el estudio participaron 35 estudiantes con

edades comprendidas entre los 8 y 10 años, además de 35 padres de familia y 5 docentes. Para la recolección de información se aplicaron cuatro encuestas dirigidas a los diferentes actores involucrados. Como parte de la intervención, se implementó una estrategia pedagógica mediante un blog interactivo diseñado en la plataforma Wix, el cual incorporó el uso de juegos tradicionales como recurso para fortalecer las relaciones interpersonales. Los resultados evidenciaron mejoras en la convivencia escolar, reflejadas en el desarrollo de habilidades y destrezas que favorecieron la interacción entre los estudiantes y la resolución de conflictos. En conclusión, se determinó que la integración de herramientas tecnológicas y juegos tradicionales constituye una estrategia efectiva para promover una convivencia escolar positiva, resaltándose además la necesidad de continuar desarrollando investigaciones orientadas al estudio de la convivencia y la resolución de problemas en los contextos educativos.

En España, Ardila (2022) elaboró una revisión sistemática titulada “Pedagogía y juego tradicional en la actualidad”, orientada a analizar el papel de los juegos tradicionales en la formación de competencias sociales dentro del contexto escolar formal. La investigación correspondió a una revisión sistemática de la literatura desarrollada siguiendo las directrices de la declaración PRISMA. La búsqueda de información se realizó en las bases de datos Dialnet, Scopus y Web of Science, utilizando una estrategia de búsqueda basada en los términos “juego tradicional”, “educación” y “pedagogía”. Inicialmente se identificaron 575 estudios, de los cuales 11 cumplieron con los criterios de inclusión establecidos para el análisis. Los resultados evidenciaron una mayor presencia de los juegos tradicionales en contextos educativos formales, destacándose su utilidad como recurso pedagógico para promover conductas y actitudes prosociales, así como para favorecer el desarrollo de competencias en diversas áreas educativas. Asimismo, la revisión mostró que los juegos tradicionales contribuyen al fortalecimiento de la identidad cultural y a la transmisión de valores propios de cada comunidad. En conclusión, se determinó que el juego tradicional constituye una valiosa

herramienta educativa y cultural que favorece el desarrollo integral de los estudiantes y la preservación del patrimonio cultural inmaterial, siendo la educación formal el principal ámbito para su aplicación y promoción.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Meza (2023), en Pasco, presentó la tesis titulada "Juegos tradicionales y desarrollo de la socialización en niños de 4 años de edad, del Centro de Investigación Jean Piaget, San Juan Pampa", con el objetivo de determinar la influencia que ejercen en la edad preescolar. Respecto a la metodología, el estudio fue de carácter exploratorio y se enfocó en examinar la relación entre los juegos tradicionales y los procesos de socialización infantil en el contexto educativo inicial. Se trabajó con niños de 4 años del Centro de Investigación Jean Piaget, empleando un enfoque orientado a comprender cómo las actividades lúdicas contribuyen a la interacción social y al aprendizaje de normas de convivencia. Entre los resultados, se evidenció que los juegos tradicionales constituyen una herramienta importante para fortalecer la socialización infantil, ya que promueven la interacción entre pares, el desarrollo de habilidades comunicativas, la expresión de sentimientos, la cooperación y el aprendizaje de valores culturales y sociales. Asimismo, se observó que estas actividades permiten a los niños establecer vínculos afectivos y mejorar su adaptación al entorno escolar. Como conclusión, la investigación determinó que los juegos tradicionales favorecen significativamente el desarrollo social de los niños, debido a que facilitan la construcción de relaciones interpersonales, el fortalecimiento de capacidades socioemocionales y la incorporación de normas, costumbres y valores que contribuyen a una adecuada integración dentro de su contexto social y educativo.

Berru (2023), en Lambayeque, desarrollo la tesis titulada "Estrategias lúdicas para mejorar la socialización en niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque", con el objetivo de proponer estrategias innovadoras mediante actividades lúdicas que contribuyan

a mejorar la socialización en estudiantes de nivel inicial. La investigación se desarrolló con una población y muestra censal de 20 estudiantes del nivel inicial. Para la recolección de datos se empleó una guía de observación destinada a evaluar la socialización infantil, instrumento que fue sometido a juicio de expertos para determinar su validez y cuya confiabilidad alcanzó un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,95, evidenciando una alta consistencia interna. Asimismo, se diseñó el programa denominado “Estrategias lúdicas para mejorar la socialización”, conformado por 12 actividades estructuradas con dinámicas interactivas orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales. Los resultados mostraron que el 50 % de los niños se ubicaba en un nivel no óptimo de socialización y el 50 % restante en un nivel regular, evidenciando la necesidad de implementar estrategias lúdicas que favorezcan la interacción social. En consecuencia, se concluyó que el programa propuesto constituye una alternativa pertinente para promover una mejor relación e interacción de los niños con sus compañeros y familiares.

Córdova (2022) en Jaén realizó la investigación titulada “El juego como estrategia para la socialización en niños del Programa no Escolarizado de Educación Inicial "Soldaditos de Cristo", Jaén” tuvo como objetivo establecer como el desarrollo del programa favorece en el proceso de socialización. La investigación fue de tipo descriptiva con propuesta y se desarrolló con una muestra de 15 niños de cinco años de edad pertenecientes al Programa No Escolarizado de Educación Inicial “Soldaditos de Cristo”. Para la recolección de información se empleó una ficha de observación, cuyos datos fueron analizados mediante estadísticos descriptivos de tendencia central. Los resultados evidenciaron que el 53,3 % de los niños presentaba un nivel medio de socialización, el 33,3 % un nivel bajo y únicamente el 13,3 % un nivel alto. A partir de estos hallazgos, se concluyó que era necesario fortalecer las habilidades sociales de los niños mediante estrategias lúdicas fundamentadas en los aportes teóricos de Gross, Piaget y el

enfoque sociocultural, los cuales contribuyen al desarrollo de la socialización en dimensiones como la integración, adaptación, aceptación y comunicación.

Dávila (2022), en San Martín, la investigación “Autoestima y socialización en niños de la Institución Educativa 1144, Cunchiyacu-2022” donde se requiere establecer el nivel de autoestima en el nivel inicial. Metodología básica, no experimental y correlacional, abarcando una población de 20 niños de nivel inicial. La investigación fue de tipo básica, con diseño no experimental y alcance correlacional. La población estuvo conformada por 20 niños del nivel inicial, y para la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta mediante cuestionarios destinados a evaluar las variables autoestima y socialización. Los instrumentos fueron sometidos a pruebas de confiabilidad, obteniéndose coeficientes Alfa de Cronbach de 0,71 para la variable autoestima y 0,75 para la variable socialización, evidenciando una adecuada consistencia interna. Los resultados mostraron que la autoestima se relaciona de manera significativa con la socialización de los niños de la Institución Educativa N.º 1144 Cunchiyacu, Tabalosos, durante el año 2022, registrándose un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,688 y un nivel de significancia de $p = 0,001$, lo que indica una correlación positiva considerable. En consecuencia, se concluyó que existe una relación directa, significativa y considerable entre la autoestima y la socialización, de modo que niveles más elevados de autoestima favorecen una mejor socialización en los niños.

Barrios (2022) en Cajamarca realizó la investigación titulada “Práctica del juego y socialización en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, 2021”. Donde el juego tiene genere un incremento en la socialización de los estudiantes. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental de tipo aplicado-explicativo. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos se empleó una lista de cotejo de alternativas cerradas aplicada antes y después de la intervención,

instrumento que fue validado por juicio de expertos y alcanzó un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,729. Para la contrastación de hipótesis se utilizó la prueba t de Student. Los resultados evidenciaron un valor calculado de $t = 2,857$, superior al valor crítico de la tabla ($t = 1,6759$) con un nivel de confianza del 95% ($\alpha = 0,05$), demostrando efectos favorables en el grupo experimental. En consecuencia, se concluyó que la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales influye significativamente en el proceso de socialización de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 328 de Cutervo, confirmando que esta estrategia constituye una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la interacción social y promover el desarrollo de habilidades sociales durante la primera infancia.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Teoría de los juegos tradicionales

Bordor et al. (2024) sostiene que un aspecto fundamental en la aplicación de los juegos tradicionales, es el desarrollo cognitivo infantil, donde el juego evoluciona a la par de la maduración intelectual de los estudiantes. En su visión, los niños y niñas son aprendices activos de actividades lúdicas. Doodoo (2022) menciona que el juego desde las primeras etapas, posibilita que el estudiante asimile roles sociales y comprenda reglas, facilitando de este modo la transición del egocentrismo propio de los primeros años hacia formas de pensamiento lógico y cooperativo más complejas. Por su parte, Malik & Marwaha (2022) esta evolución no se produce de manera accidental, sino mediante etapas universales de desarrollo en las que el pensamiento infantil cambia radicalmente y adquiere nuevas formas de organización. La teoría sociocultural, representada por Vygotsky y Elkonin, sostiene que el juego tradicional es mucho más que diversión: constituye un espacio social vital donde los niños aprenden normas sociales, valores y roles culturales. El juego tradicional es visto como una actividad social que potencia el aprendizaje y la socialización, ya que los estudiantes interactúan, negocian, cooperan y

resuelven conflictos, Por lo cual, los juegos tradicionales ofrecen escenarios ideales para que los estudiantes enfrenten situaciones de conflicto cognitivo y deban buscar soluciones creativas, ejercitando así la flexibilidad mental y la adaptación.

2.2.2. Definición de juegos tradicionales

Ardila (2022) Los juegos tradicionales son actividades lúdicas transmitidas de generación en generación que reflejan prácticas y valores propios de la comunidad. Se caracterizan por su sencillez, la utilización de materiales cotidianos o el propio cuerpo, y por su función socializadora y educativa. Quiñones et al. (2025) Estos juegos favorecen el desarrollo físico y cognitivo de los niños y niñas, cumplen una función esencial en la preservación de la identidad cultural, la transmisión de costumbres y la formación integral, motivando la participación, el respeto a las normas y la cooperación. Por su parte Bordor et al. (2024) destacan que estos juegos cumplen una función central en el fortalecimiento de las habilidades sociales, la apropiación de normas colectivas y en la dinamización de procesos socioculturales, puesto que facilitan la identificación de costumbres y tradiciones propias de cada región.

2.2.3. Dimensiones de los juegos tradicionales

Ardila (2022) El estudio de los juegos tradicionales revela su papel central en la formación integral de niños y niñas, al ser prácticas que han sido parte del acervo cultural y social de múltiples comunidades. Mucho más allá del entretenimiento, los juegos tradicionales constituyen una herramienta educativa fundamental, pues facilitan el desarrollo simultáneo de diversas competencias cognitivas, motrices, sociales y emocionales en el proceso educativo.

a) Dimensión Cognitiva

Ardila (2022) la dimensión cognitiva habilidades como la atención, la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Estas actividades lúdicas estimulan la creatividad y la imaginación, al tiempo que favorecen la comprensión de reglas, la planificación y la toma de decisiones. Según Chisag et al. (2024), la integración de juegos en el aula no solo promueve la retención de conocimientos, sino que también potencia la exploración y la adaptación activa al entorno por parte de los estudiantes. Cano y Herrena (2023) afirman que el juego se convierte en un vehículo para el desarrollo y la exploración de capacidades cognitivas, facilitando el aprendizaje significativo en diferentes contextos. Por su parte, Cid (2025) destaca que los juegos tradicionales permiten trabajar habilidades cognitivas superiores, consolidando su papel esencial.

b) Dimensión motriz

Favorece la coordinación, el equilibrio, la destreza y el control corporal. Garay (2022) expone que la práctica de juegos tradicionales promueve el dominio motor a través de movimientos específicos que involucran desplazamientos, saltos, lanzamientos y sincronización de grupos musculares. Cano y Herrena (2023) destacan su función como medio natural para la mejora de la motricidad global y fina en los niños, quienes aprenden a reconocer sus límites y capacidades físicas mediante la vivencia lúdica. Asimismo, Bordor et al. (2024) subrayan la importancia de la generación motriz y la integración corporal, señalando que estas actividades constituyen un pilar en la educación integral.

c) Dimensión Social

La dimensión social de los juegos tradicionales es uno de sus aportes más reconocidos, pues contribuye a la socialización, el trabajo en equipo, el respeto por las normas y la resolución de conflictos entre pares. García (2025) concluye que los juegos tradicionales constituyen una

estrategia pedagógica eficaz para fortalecer habilidades de colaboración grupal, empatía y comunicación. Garay (2022) señala que estos juegos enseñan a ganar y perder, respetar turnos, y considerar las opiniones de otros, consolidando la integración social. Bordor et al. (2024) mencionan la implementación de juegos tradicionales permite abordar dimensiones sociales, emocionales y culturales, resultando clave en la educación equilibrada y armónica.

d) Dimensión emocional

La dimensión emocional refiere a la capacidad de los juegos tradicionales para fomentar emociones positivas como la alegría, la autoestima, el sentido de pertenencia y la confianza en sí mismos. Ardila (2022) resaltan que en el espacio lúdico los niños sienten seguridad y respeto, vivenciando experiencias que fortalecen su autonomía y les permite explorar sus sentimientos y emociones. Cano y Herrena (2023) comprobó regulación emocional en el contexto escolar. Además, García (2025) sostiene que el juego tradicional contribuye a la construcción de la identidad y al desarrollo de relaciones afectivas sanas.

2.2.4. Teoría del desarrollo de la socialización

Bandura (1977) propuestas más influyentes para explicar el desarrollo de la socialización en el contexto educativo. Bandura plantea que los estudiantes no solo adquieren conocimientos a través de la experiencia directa, sino que gran parte del aprendizaje ocurre por observación e imitación de modelos significativos, como sus profesores y compañeros. . Cano y Herrena (2023) el proceso de socialización, visto desde esta perspectiva, se explica porque los niños y niñas observan, retienen e imitan patrones de comportamiento, normas y valores presentes en el entorno escolar y social En el ámbito educativo, García (2025) sostiene que los docentes, al servir de modelos de conducta, transmiten modos de interactuar, resolver conflictos y comunicarse, procesos esenciales para la integración escolar y el desarrollo de competencias sociales.

2.2.5. Definición del desarrollo de la socialización

Luvalo (2025) el desarrollo de la socialización se define como el proceso mediante el cual las personas adquieren y asimilan las normas, valores, costumbres, habilidades sociales y roles necesarios para participar activa y adaptativamente en la sociedad. Ochoa et al. (2025) este proceso es continuo y se da a través de las interacciones con la familia, la escuela y otros entornos sociales, permitiendo la formación de una identidad social, la regulación de emociones y el desarrollo de competencias sociales y culturales relevantes para la convivencia y la vida comunitaria. Prado (2023) la socialización es entendida como un principio ético y pedagógico, que sitúa en el centro del proceso de formación valores como el respeto, la empatía y la convivencia. Mondragón et al. (2023) la comunidad resulta decisivo en la socialización, al promover la colaboración, la ética, el desarrollo emocional y la cohesión social. Investigaciones recientes advierten que los desafíos tecnológicos y la diversificación de los entornos familiares exigen nuevas prácticas y estrategias para reforzar las capacidades de socialización de los estudiantes durante el periodo escolar.

2.2.6. Dimensiones del desarrollo de la socialización

Luvalo (2025) proceso progresivo mediante el cual los niños aprenden a relacionarse con sus pares y adultos, interiorizando en las dimensiones comunicativa, afectiva y normativa.

a) Dimensión comunicativa

Luvalo (2025) Se refiere a la capacidad de las personas para expresar, compartir y comprender ideas, sentimientos y experiencias a través del lenguaje verbal y no verbal. En el ámbito de la socialización, esta dimensión implica el desarrollo de habilidades de escucha, argumentación, diálogo y negociación, que resultan esenciales para establecer vínculos, resolver conflictos y participar activamente en los diferentes contextos sociales y educativos. Mondragón et al. (2023) subrayan que la comunicación efectiva constituye la base para la

interacción social, permitiendo a los individuos integrarse a los grupos, intercambiar conocimientos y construir identidad. Asimismo, Ochoa et al. (2025) el lenguaje es un instrumento de poder que puede influir en la inclusión o exclusión social, por lo que su aprendizaje y puesta en práctica son fundamentales desde la infancia.

b) Dimensión afectiva

Luvalo (2025) comprende la formación y regulación de emociones y sentimientos en las interacciones sociales. Se trata de la capacidad para reconocer y expresar emociones propias y ajenas, establecer relaciones de confianza y empatía, y desarrollar el sentido de pertenencia al grupo o comunidad. Prado (2023) es decisiva para la convivencia armoniosa, la resolución de conflictos interpersonales y la construcción de autoestima y seguridad personal. Mondragón et al. (2023) el acompañamiento emocional en el entorno escolar favorece la estabilidad psicológica, el reconocimiento del otro y la integración social, aspectos esenciales para el bienestar y el aprendizaje.

c) Dimensión normativa

Luvalo (2025) proceso mediante el cual los individuos adquieren, interiorizan y reproducen reglas, valores y normas sociales indispensables para vivir en comunidad. Mondragón et al. (2023) abarca el respeto por las normas de convivencia, la aceptación de la autoridad legítima, la responsabilidad y la autodisciplina, todo lo cual permite sostener el orden, la equidad y la justicia en los diferentes espacios sociales. Prado (2023) la internalización de la normativa social posibilita el desarrollo del sentido ético, la ciudadanía y la participación crítica, facilitando la adaptación a las transformaciones sociales. Investigaciones actuales resaltan que la escuela, junto a la familia y la comunidad, desempeña un papel central como agente normativo, guiando la formación moral y cívica de los niños y jóvenes.

2.2.7. Convergencia lúdica y socialización en la infancia contemporánea

La infancia contemporánea se desarrolla en un contexto caracterizado por profundas transformaciones socioculturales derivadas de la expansión de las tecnologías digitales. En consecuencia, los procesos de socialización ya no ocurren exclusivamente en espacios físicos tradicionales, sino también en entornos virtuales donde los niños interactúan, colaboran y construyen relaciones mediante diversos dispositivos y plataformas tecnológicas. Esta realidad ha impulsado el surgimiento del concepto de convergencia lúdica, entendido como la coexistencia e interacción de experiencias de juego tradicionales y digitales dentro de los procesos de desarrollo infantil. Lejos de representar ámbitos excluyentes, ambas formas de juego configuran escenarios complementarios que contribuyen al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños (Torres et al., 2021).

Durante muchos años predominó una visión dicotómica que atribuía a los juegos tradicionales un papel positivo en la socialización y a la tecnología un efecto principalmente negativo asociado al aislamiento social. Sin embargo, la evidencia científica reciente cuestiona esta interpretación reduccionista. Diversas investigaciones sostienen que las tecnologías digitales constituyen actualmente espacios legítimos de interacción social y aprendizaje colaborativo, por lo que la discusión contemporánea no debe centrarse en la sustitución de los juegos tradicionales por las tecnologías digitales, sino en comprender cómo ambas experiencias pueden integrarse para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes (Blumberg et al., 2024; Vuorikari et al., 2022).

Desde una perspectiva sociocultural, los procesos de aprendizaje y desarrollo humano se producen mediante la interacción con otros individuos y con las herramientas culturales disponibles en cada contexto histórico. En este sentido, Vygotsky sostiene que las funciones psicológicas superiores se desarrollan a través de experiencias de interacción social mediadas

culturalmente. Actualmente, dichas mediaciones incluyen tanto los juegos tradicionales transmitidos por generaciones como las tecnologías digitales que forman parte de la vida cotidiana de los niños. Por ello, resulta insuficiente analizar la socialización infantil únicamente desde los espacios presenciales, ignorando las nuevas formas de interacción que emergen en los entornos digitales (Ngyah-Etchutambe, 2025).

La convergencia lúdica plantea que los niños participan simultáneamente en experiencias de juego físico, simbólico, tradicional, digital y mixto, construyendo habilidades sociales en todos estos escenarios. La revisión sistemática realizada por Torres et al. (2021) encontró que las tecnologías de juego físico-digital favorecen comportamientos relevantes para el desarrollo infantil, especialmente la colaboración, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la autorregulación. Los autores concluyen que determinadas características de los entornos híbridos pueden potenciar interacciones cooperativas similares a las que históricamente han promovido los juegos tradicionales.

Asimismo, investigaciones recientes indican que los juegos digitales diseñados pedagógicamente pueden fortalecer competencias académicas y sociales cuando incorporan dinámicas colaborativas y objetivos compartidos. Blumberg et al. (2024) señalan que los juegos digitales constituyen herramientas capaces de promover procesos de aprendizaje, motivación e interacción social, especialmente cuando son implementados dentro de propuestas educativas estructuradas. Esta evidencia demuestra que la relación entre juego y socialización no depende exclusivamente del carácter tradicional o digital de la actividad, sino de la calidad de las interacciones que se generan durante la experiencia lúdica.

En este escenario adquiere relevancia el concepto de sociabilidad híbrida, el cual sostiene que las relaciones sociales contemporáneas se construyen mediante la articulación constante entre espacios presenciales y digitales. Bajo esta perspectiva, las experiencias

virtuales no reemplazan las relaciones cara a cara, sino que las complementan y amplían. Los niños establecen vínculos sociales, negocian significados, construyen identidades y desarrollan sentido de pertenencia tanto en espacios físicos como digitales, configurando formas complejas de interacción que trascienden las fronteras tradicionales de la socialización.

No obstante, reconocer el potencial socializador de las tecnologías no implica minimizar la importancia de los juegos tradicionales. Por el contrario, la literatura especializada continúa destacando que las actividades lúdicas tradicionales favorecen dimensiones difíciles de reproducir plenamente en contextos virtuales, tales como la comunicación no verbal, la coordinación motriz compartida, la negociación inmediata de reglas, el contacto interpersonal directo y la construcción de vínculos comunitarios vinculados a la identidad cultural. Estas características convierten a los juegos tradicionales en recursos pedagógicos valiosos para fortalecer la convivencia, la cooperación y el sentido de pertenencia social.

Desde el ámbito de las competencias digitales, el Marco Europeo de Competencia Digital para la Ciudadanía (DigComp 2.2) reconoce que la comunicación y la colaboración constituyen dimensiones fundamentales del desempeño ciudadano en la sociedad contemporánea. El marco plantea que los individuos deben desarrollar capacidades para interactuar, compartir información, participar en comunidades y colaborar mediante tecnologías digitales de manera crítica, ética y responsable (Vuorikari et al., 2022). En consecuencia, la socialización infantil actual requiere comprenderse como un proceso que involucra simultáneamente competencias sociales presenciales y competencias de interacción digital.

Esta postura coincide con los estándares internacionales de ciudadanía digital y aprendizaje colaborativo, los cuales sostienen que las habilidades sociales y las competencias digitales no constituyen procesos independientes, sino dimensiones complementarias del

desarrollo humano. En este sentido, la formación integral de los estudiantes exige generar oportunidades de interacción tanto en espacios físicos como virtuales, promoviendo el desarrollo de capacidades para convivir, colaborar y participar activamente en diversos contextos sociales.

Por tanto, el estudio de los juegos tradicionales en la educación primaria no debe interpretarse como una propuesta de retorno a prácticas previas a la digitalización ni como una estrategia de oposición a las tecnologías. Más bien, constituye una oportunidad para fortalecer habilidades socioemocionales fundamentales que complementan las competencias requeridas en la sociedad digital. La evidencia científica contemporánea sugiere que los juegos tradicionales continúan desempeñando un papel relevante en el desarrollo de la socialización infantil, pero su análisis debe realizarse reconociendo la existencia de escenarios híbridos donde convergen experiencias culturales, tecnológicas y educativas. Desde esta perspectiva, la convergencia lúdica representa un marco conceptual pertinente para comprender la manera en que los estudiantes construyen actualmente sus relaciones sociales y desarrollan competencias para participar tanto en comunidades presenciales como digitales.

2.2.8. Competencia digital infantil según el Marco Europeo DigComp 2.2

La acelerada transformación digital de la sociedad ha generado la necesidad de redefinir las competencias requeridas para la participación activa de las personas en los diferentes ámbitos de la vida social, educativa y cultural. En este contexto, la competencia digital ha dejado de entenderse como una simple habilidad tecnológica para convertirse en una capacidad integral que involucra conocimientos, destrezas, actitudes y valores orientados al uso crítico, seguro, responsable y ético de las tecnologías digitales (Vuorikari et al., 2022).

Uno de los referentes internacionales más influyentes en este campo es el Marco Europeo de Competencia Digital para la Ciudadanía (DigComp 2.2), elaborado por el Joint

Research Centre de la Comisión Europea. Este marco conceptual define la competencia digital como el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad, identificando cinco grandes áreas competenciales: alfabetización informacional y de datos, comunicación y colaboración, creación de contenido digital, seguridad y resolución de problemas (Vuorikari et al., 2022).

Particularmente relevante para el estudio de la socialización infantil resulta el área de competencia denominada “Comunicación y colaboración”, debido a que reconoce que las tecnologías digitales constituyen actualmente espacios legítimos de interacción social. Esta dimensión comprende competencias relacionadas con la interacción mediante tecnologías digitales, el intercambio de información, la participación ciudadana en línea, la colaboración digital, la netiqueta y la gestión de la identidad digital (Vuorikari et al., 2022). Desde esta perspectiva, la socialización contemporánea ya no puede comprenderse exclusivamente desde las relaciones presenciales tradicionales, sino que debe considerar las formas de interacción que emergen en entornos digitales y que influyen en la construcción de vínculos sociales.

Esta visión representa un cambio significativo respecto a los enfoques tradicionales que concebían la tecnología únicamente como un factor de riesgo para la interacción social. La evidencia científica reciente sugiere que los entornos digitales pueden constituir espacios para el aprendizaje colaborativo, la participación social y la construcción de comunidades, siempre que existan competencias adecuadas para su utilización responsable (Redecker, 2020; Vuorikari et al., 2022). En consecuencia, el desafío educativo actual no consiste en limitar el acceso a la tecnología, sino en desarrollar capacidades que permitan a los estudiantes interactuar críticamente dentro de estos entornos.

En el caso de la infancia, la competencia digital adquiere una relevancia especial debido a que los niños forman parte de una generación que ha crecido inmersa en ecosistemas digitales.

Diversos estudios señalan que las experiencias de interacción mediante dispositivos tecnológicos comienzan cada vez a edades más tempranas, configurando nuevas formas de comunicación, aprendizaje y participación social (Livingstone et al., 2021). Sin embargo, la familiaridad con las tecnologías no garantiza necesariamente el desarrollo de competencias digitales adecuadas, razón por la cual los sistemas educativos deben asumir un papel activo en su promoción y fortalecimiento.

Desde una perspectiva educativa, el desarrollo de la competencia digital infantil implica favorecer no solo habilidades técnicas relacionadas con el uso de dispositivos, sino también capacidades socioemocionales vinculadas con la comunicación, la colaboración y la convivencia. En este sentido, el DigComp 2.2 reconoce que la participación efectiva en entornos digitales requiere competencias sociales semejantes a aquellas que se desarrollan en contextos presenciales, tales como la empatía, el respeto, la cooperación, la resolución de conflictos y la comunicación asertiva (Vuorikari et al., 2022).

Esta afirmación resulta especialmente relevante para investigaciones centradas en los juegos tradicionales y la socialización. Aunque los juegos tradicionales se desarrollan predominantemente en espacios físicos, las habilidades sociales que promueven —trabajo en equipo, respeto de normas, cooperación, liderazgo, negociación y resolución de conflictos— constituyen competencias fundamentales para la interacción en cualquier entorno social, incluidos los escenarios digitales. De esta manera, las experiencias lúdicas tradicionales pueden ser comprendidas como recursos pedagógicos que fortalecen capacidades transferibles tanto a la convivencia presencial como a la participación responsable en comunidades virtuales.

Por otro lado, el DigComp 2.2 enfatiza la importancia de la ciudadanía digital responsable, entendida como la capacidad de participar de manera ética y consciente en los espacios digitales. Esta perspectiva coincide con diversos enfoques pedagógicos que sostienen

que la formación integral de los estudiantes requiere equilibrar el desarrollo de competencias tecnológicas con el fortalecimiento de habilidades socioemocionales y valores democráticos. En consecuencia, la educación contemporánea debe evitar planteamientos dicotómicos que enfrenten las experiencias lúdicas tradicionales con las tecnologías digitales, promoviendo en su lugar enfoques integradores que reconozcan el aporte de ambas al desarrollo humano.

Por tanto, el marco DigComp 2.2 permite comprender que la socialización infantil en el siglo XXI se desarrolla simultáneamente en escenarios presenciales y digitales. Bajo esta perspectiva, los juegos tradicionales continúan siendo relevantes porque fortalecen competencias sociales esenciales que sirven de base para una participación efectiva en ambos contextos. Así, lejos de constituir prácticas incompatibles con la cultura digital, los juegos tradicionales pueden entenderse como estrategias educativas complementarias que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes dentro de una sociedad crecientemente interconectada.

2.2.9. Estándares ISTE y la socialización en entornos digitales

La transformación digital de la educación ha generado la necesidad de establecer referentes que orienten el desarrollo de competencias necesarias para la participación efectiva de los estudiantes en una sociedad cada vez más interconectada. En este contexto, los estándares de la International Society for Technology in Education (ISTE) constituyen uno de los marcos internacionales más reconocidos para la integración pedagógica de las tecnologías digitales, al promover el desarrollo de habilidades relacionadas con la comunicación, la colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico y la ciudadanía digital (ISTE, 2024).

A diferencia de enfoques centrados exclusivamente en el dominio técnico de las herramientas digitales, los estándares ISTE conciben la tecnología como un medio para potenciar el aprendizaje, la interacción social y la participación activa de los estudiantes en comunidades locales y globales. Desde esta perspectiva, la competencia digital no se limita al

manejo de dispositivos o aplicaciones, sino que implica la capacidad de establecer relaciones significativas, colaborar con otros y participar de manera responsable en entornos digitales (Trust, 2023).

Uno de los aspectos más relevantes de los estándares ISTE para el análisis de la socialización infantil es el reconocimiento de que los procesos de interacción humana han trascendido los espacios físicos tradicionales. Actualmente, los estudiantes desarrollan parte de sus relaciones sociales mediante plataformas digitales, entornos virtuales de aprendizaje, redes de comunicación y espacios colaborativos en línea. En consecuencia, la educación debe preparar a los niños para desenvolverse de manera adecuada tanto en contextos presenciales como digitales, promoviendo competencias que favorezcan una convivencia respetuosa y una participación ética en ambos escenarios (ISTE, 2024).

Entre los estándares propuestos para los estudiantes destaca la dimensión denominada Ciudadano Digital (Digital Citizen), la cual plantea que los estudiantes deben reconocer los derechos, responsabilidades y oportunidades asociados al uso de las tecnologías digitales. Este estándar enfatiza la importancia de actuar de manera segura, legal y ética, demostrando respeto hacia los demás y comprendiendo el impacto de sus acciones dentro de las comunidades digitales (ISTE, 2024). Desde la perspectiva de la socialización, esta dimensión resulta fundamental porque incorpora valores como el respeto, la responsabilidad, la empatía y la convivencia, elementos tradicionalmente asociados a los procesos de interacción social.

Asimismo, el estándar Colaborador Global (Global Collaborator) reconoce que los estudiantes deben utilizar herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y trabajar conjuntamente con otras personas en la construcción de soluciones a problemas compartidos. Esta competencia promueve la comunicación efectiva, la cooperación, la negociación y el trabajo en equipo, habilidades que constituyen componentes esenciales del desarrollo social

infantil (ISTE, 2024). En este sentido, la colaboración digital representa una extensión de las competencias sociales desarrolladas en los espacios presenciales.

Diversas investigaciones han señalado que los entornos digitales pueden favorecer experiencias de aprendizaje colaborativo cuando son diseñados adecuadamente y cuentan con una orientación pedagógica apropiada. La interacción mediante tecnologías digitales permite que los estudiantes intercambien ideas, construyan conocimientos colectivos y desarrollen habilidades comunicativas necesarias para participar activamente en comunidades de aprendizaje (Trust & Whalen, 2021). No obstante, dichos beneficios dependen de la capacidad de los estudiantes para establecer relaciones basadas en el respeto mutuo, la empatía y la cooperación.

Desde esta perspectiva, la socialización en entornos digitales no constituye un proceso independiente de la socialización presencial, sino una extensión de las competencias sociales adquiridas en otros contextos. Las habilidades necesarias para interactuar adecuadamente en plataformas digitales, tales como la escucha activa, la comunicación asertiva, la resolución de conflictos y el respeto por las normas de convivencia, encuentran sus bases en experiencias de interacción desarrolladas previamente en espacios familiares, escolares y comunitarios (Livingstone & Third, 2017).

Esta relación resulta especialmente relevante en el caso de los juegos tradicionales. Aunque dichas actividades se desarrollan principalmente en contextos presenciales, favorecen la adquisición de habilidades sociales que posteriormente pueden transferirse a escenarios digitales. La participación en juegos tradicionales implica respetar reglas compartidas, cooperar con otros participantes, resolver desacuerdos, asumir responsabilidades grupales y desarrollar empatía hacia los demás. Estas competencias constituyen también elementos

esenciales para una participación efectiva en comunidades digitales y entornos colaborativos en línea.

Por ello, la literatura contemporánea sostiene que la formación integral de los estudiantes requiere articular el desarrollo de competencias socioemocionales con el fortalecimiento de competencias digitales. Los estándares ISTE respaldan esta visión al reconocer que el uso responsable de la tecnología depende no solo de habilidades técnicas, sino también de capacidades relacionadas con la convivencia, la comunicación y la participación social. En consecuencia, los procesos educativos deben promover experiencias que permitan desarrollar simultáneamente competencias para la interacción presencial y digital.

En el contexto de la presente investigación, los estándares ISTE permiten comprender que la socialización infantil se desarrolla actualmente en escenarios híbridos donde convergen espacios físicos y digitales. Desde esta perspectiva, los juegos tradicionales continúan siendo relevantes porque fortalecen habilidades sociales fundamentales que facilitan la participación responsable en cualquier entorno de interacción. Así, el estudio de la relación entre los juegos tradicionales y la socialización adquiere una mayor pertinencia al considerar que las competencias desarrolladas mediante estas prácticas contribuyen tanto a la convivencia presencial como al ejercicio de una ciudadanía digital responsable.

CAPÍTULO III - METODOLOGÍA

3.1. Diseño Metodológico

3.1.1. Tipo de investigación

Tipo básica, Hadi et al. (2023) su propósito principal es ampliar el conocimiento teórico sobre la relación entre las variables de estudiantes de educación primaria, sin implementar aún un programa de intervención ni proponer una solución aplicada inmediata en el aula. Huamán et al. (2021) se orienta a comprender y explicar fenómenos educativos, generando marcos conceptuales y evidencias que luego pueden servir de fundamento para futuras investigaciones aplicadas o propuestas pedagógicas concretas.

3.1.2. Enfoque de investigación

El enfoque cuantitativo, Ruiz y Valenzuela (2021) medir y analizar de manera objetiva en la socialización. Este enfoque permite conocer la información de los participantes en base a la aplicación del cuestionario, garantizando la validez y confiabilidad de los resultados. Hadi et al. (2023) sostienen la medición de variables y el uso de instrumentos estandarizados.

3.1.3. Alcance de la investigación

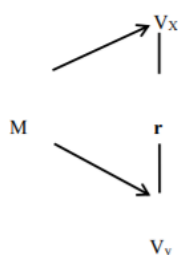
Alcance correlacional, Medina et al. (2023) dentro del proceso de investigación, cuando se desarrolla la correlación, sirve para medir como la variación de la primera variable genera un cambio en la segunda, de igual manera Hadi et al. (2023), el proceso de asociación se establece mediante la gestión de los procesos correlacionales entre los objetos de estudio.

3.1.4. Diseño o método de investigación

El diseño no experimental, donde se establecerá un de corte transversal correlacional. Huamán et al. (2021), dentro de los procesos se aplican en un solo momento sobre el objeto v de estudio, con la finalidad de medir su nivel de concordancia en la realidad educativa;

transversal, Hadi et al. (2023), porque la recolección de datos se realizará en un único momento; y correlacional, al analizar la relación entre las variables propuestas.

Figura 1 Relación entre las variables



V_x : Juegos tradicionales

V_y : Desarrollo de la socialización

r : Relación

3.2. Recolección de datos

3.2.1. Técnica

Encuesta, Ruiz y Valenzuela (2021), dado que posibilita recopilar información de un número representativo de estudiantes sobre su participación en juegos tradicionales y su nivel de socialización escolar. La encuesta es adecuada para obtener información directa, confiable y sistematizada.

3.2.2. Instrumento

Cuestionario, Hadi et al. (2023), son utilizados de manera frecuente en la obtención de información sobre un grupo definido previamente por el investigador. Se empleará un cuestionario estructurado conformado por ítems tipo Likert, diseñado en base a las dimensiones e indicadores de ambas variables. El cuestionario sobre juegos tradicionales incluirá las dimensiones Cognitiva, motriz, social y emocional. El cuestionario sobre socialización abordará dimensiones comunicativa. Afectiva y normativa. El proceso de validación será establecido por juicio de expertos tres (3) especialistas en el área educativa, y

la confiabilidad se verificará en base al proceso estadístico del Alfa de Cronbach superior a 0.8.

3.3. Diseño Muestral

3.3.1. Población

Hadi et al. (2023), se encuentra conformado por (personas, instituciones, documentos, etc.) que cumplen determinadas características y sobre las cuales el investigador desea realizar inferencias. En el estudio estará conformado por 93 estudiantes de la IEP N 38387 Mx P "San Agustín" - Miraflores - San Francisco - Ayna - La Mar – Ayacucho.

3.3.2. Muestreo

No probabilístico, Ruiz y Valenzuela (2021), los participantes serán seleccionados considerando su disponibilidad y pertenencia al grupo poblacional estudiado. Medina et al. (2023) este tipo de muestreo es pertinente en contextos educativos donde el investigador busca observar un grupo específico.

3.3.3. Muestra

Medina et al. (2023 se encuentra establecido por el subconjunto de la población, para lo cual se selecciona para ser estudiado directamente, del cual se obtienen los datos que luego se generalizan (con ciertas condiciones) a la población. Debe ser suficientemente representativa del grupo total y su tamaño se define según criterios metodológicos, estadísticos y de factibilidad (tiempo, acceso, recursos).

Criterios de inclusión: estudiantes con matrícula activa en la institución educativa durante todo el periodo 2025, sus padres aceptaron y firman el asentimiento del informado. Criterio de exclusión, estudiantes con matrículas condicional, no firmaron el asentimiento del informado. Se realiza la aplicación de la estadística, mediante lo siguiente:

Figura 2 Formula estadística

$$n = \frac{N x Z^2 x p x q}{d^2 x (N - 1) + Z^2 x p x q}$$

Donde:

$\alpha = 0.05$ probabilidad de tener un error

$N = 93$ estudiantes

$p = 0.5$ proporción esperada o probabilidad de éxito

$q = 0.5$ probabilidad de fracaso

$Z = 1.96$ valor tabular

$n = 76$ estudiantes

Se obtiene como resultado 76 estudiantes de la IEP N 38387 Mx P "San Agustín" -
Miraflores - San Francisco - Ayna - La Mar – Ayacucho.

3.4. Matriz de operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos tradicionales	Ardila (2022) Conjunto de actividades lúdicas transmitidas de generación en generación, propias de un contexto sociocultural, que se practican con reglas sencillas, materiales generalmente no estructurados y que contribuyen al desarrollo cognitivo, motriz, social y emocional de los niños en el ámbito escolar.	Grado en que los estudiantes del nivel primaria participan en juegos tradicionales dentro y fuera de la institución educativa, evaluado mediante un cuestionario tipo Likert aplicado a los estudiantes, compuesto por ítems distribuidos en las dimensiones cognitiva, motriz, social y emocional.	Dimensión cognitiva	- Reconoce reglas de los juegos tradicionales. - Comprende objetivos de los juegos. - Propone estrategias para jugar y resolver situaciones en el juego.	Escala ordinal tipo Likert 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre).
			Dimensión motriz	Coordina movimientos básicos (correr, saltar, lanzar)	

				durante los juegos. • Demuestra control corporal en la ejecución de los juegos. • Mantiene esfuerzo físico adecuado durante la actividad lúdica.	
			Dimensión social	• Cooperar con sus compañeros durante los juegos. • Respetar turnos y roles asignados. • Aceptar a todos los compañeros como	

				participantes del juego.	
			Dimensión emocional	• Manifiesta disfrute y entusiasmo al participar en juegos tradicionales. • Regula sus emociones ante el ganar o perder. • Muestra seguridad y confianza al intervenir en los juegos.	
Desarrollo de la socialización	Luvalo (2025) el desarrollo de la socialización se define como el proceso mediante el cual las personas adquieren y asimilan las normas, valores,	Nivel de socialización de los estudiantes de educación primaria, evaluado mediante un cuestionario tipo Likert aplicado a los estudiantes,	Dimensión comunicativa	• Expresa sus ideas y sentimientos con claridad frente a sus compañeros.	Escala ordinal tipo Likert 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces,

	costumbres, habilidades sociales y roles necesarios para participar activa y adaptativamente en la sociedad.	estructurado en las dimensiones comunicativa, afectiva y normativa.		• Escucha con atención cuando otros hablan. • Respeta los turnos de palabra en las interacciones.	4 = Casi siempre, 5 = Siempre).
			Dimensión afectiva	• Muestra actitudes de respeto y empatía hacia sus compañeros. • Comparte materiales y espacios de juego. • Ofrece ayuda a los compañeros cuando lo necesitan.	

			Dimensión normativa	• Cumple las normas de convivencia durante las actividades y juegos. • Respeta las reglas de los juegos tradicionales. • Acepta las decisiones del grupo o del docente sobre la forma de jugar.	
--	--	--	------------------------	---	--

3.5. Procesamiento de datos

La información proporcionada por los encuestados será organizada en matrices de tabulación, procesadas con el software SPSS versión 27. Se aplicará estadística descriptiva y correlacional mediante correlación de Spearman. Los resultados se presentarán en tablas y gráficos que faciliten la interpretación de los hallazgos.

En el proceso de análisis de los resultados se consideró la relación existente entre las variables estudiadas, reconociendo que ambas se encuentran conceptualmente vinculadas dentro del ámbito de las relaciones interpersonales infantiles. Sin embargo, con el fin de evitar sesgos en la interpretación, se tuvo en cuenta que la variable juegos tradicionales fue operacionalizada a partir de indicadores relacionados con la práctica, participación y características de las actividades lúdicas tradicionales, mientras que la variable socialización se estructuró mediante dimensiones comunicativas, afectivas y normativas. De este modo, aunque existe una relación funcional entre ambas variables, se garantizó que los constructos evaluados correspondan a dominios conceptuales distintos, lo que permite sostener su independencia teórica y operacional y reducir posibles sesgos derivados de la superposición de contenidos.

3.6. Aspectos éticos

La investigación respetará los principios éticos de consentimiento informado, confidencialidad, beneficencia, no maleficencia y respeto por la dignidad de los participantes, conforme a lo señalado por Vizcaíno et al. (2023), garantizando que ningún estudiante sea expuesto a riesgos físicos, psicológicos, sociales o académicos derivados de su participación en el estudio. Debido a que la población estuvo conformada por estudiantes del nivel primario, se solicitaron los permisos correspondientes a las autoridades de la institución educativa, así

como el consentimiento informado de los padres o apoderados para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

Asimismo, los participantes y sus representantes legales fueron informados sobre los objetivos, procedimientos y alcances de la investigación, precisándose que su participación era completamente voluntaria y que podían retirarse en cualquier momento sin que ello generara consecuencias negativas de ningún tipo. Del mismo modo, se garantizó el respeto de los derechos de los estudiantes durante todas las etapas del proceso investigativo.

Con relación a la protección de la información, los datos recolectados fueron codificados mediante identificadores numéricos, evitando la incorporación de nombres, apellidos u otros datos que permitieran la identificación directa de los participantes. Esta medida permitió preservar el anonimato y la confidencialidad de los registros durante las fases de recopilación, procesamiento, análisis e interpretación de los resultados.

Adicionalmente, considerando que la investigación involucró información de menores de edad y el uso de herramientas digitales para el procesamiento estadístico de los datos, se adoptaron medidas de seguridad orientadas a proteger la identidad digital de los participantes. Las matrices de datos fueron almacenadas en archivos de acceso restringido únicamente al investigador, empleándose exclusivamente con fines académicos y científicos. Asimismo, la información fue resguardada conforme a los principios establecidos en la Ley N.º 29733, Ley de Protección de Datos Personales del Perú, garantizando la confidencialidad, integridad y uso responsable de los datos durante todo el proceso de investigación.

Finalmente, los resultados fueron presentados de forma agregada y estadística, imposibilitando la identificación individual de los estudiantes y asegurando que la difusión de los hallazgos no comprometiera la privacidad de ninguno de los participantes. De esta manera,

se garantizó el cumplimiento de los principios éticos y de protección de datos aplicables a investigaciones educativas desarrolladas con población infantil.

CAPÍTULO IV - RESULTADOS

Análisis descriptivo

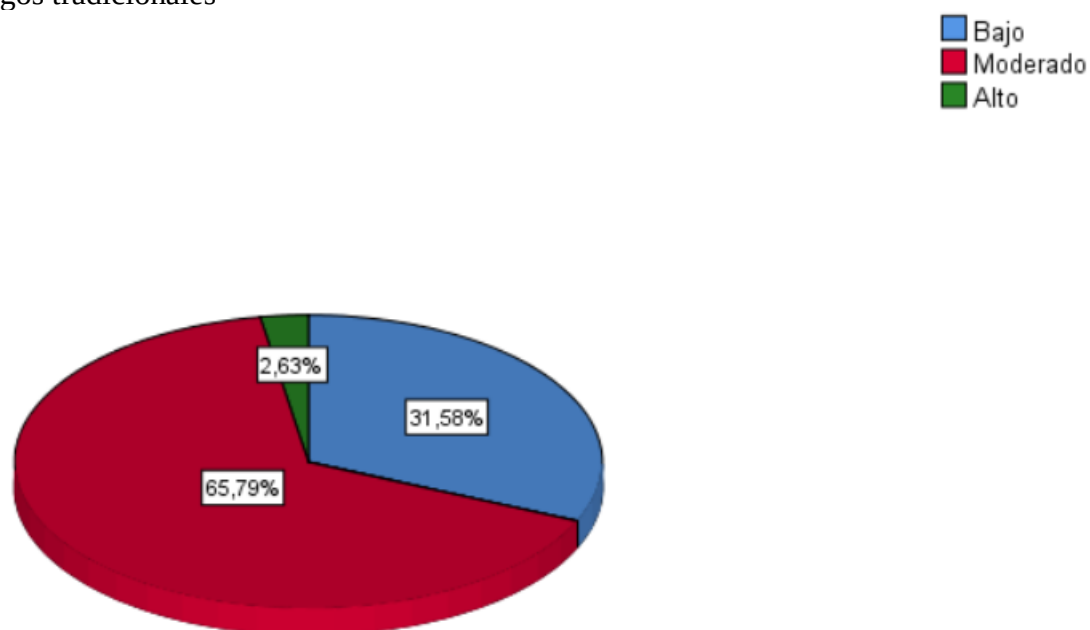
Tabla 2

Juegos tradicionales

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	24	31.6%
Moderado	50	65.8%
Alto	2	2.6%
Total	76	100.0%

Figura 3

Juegos tradicionales



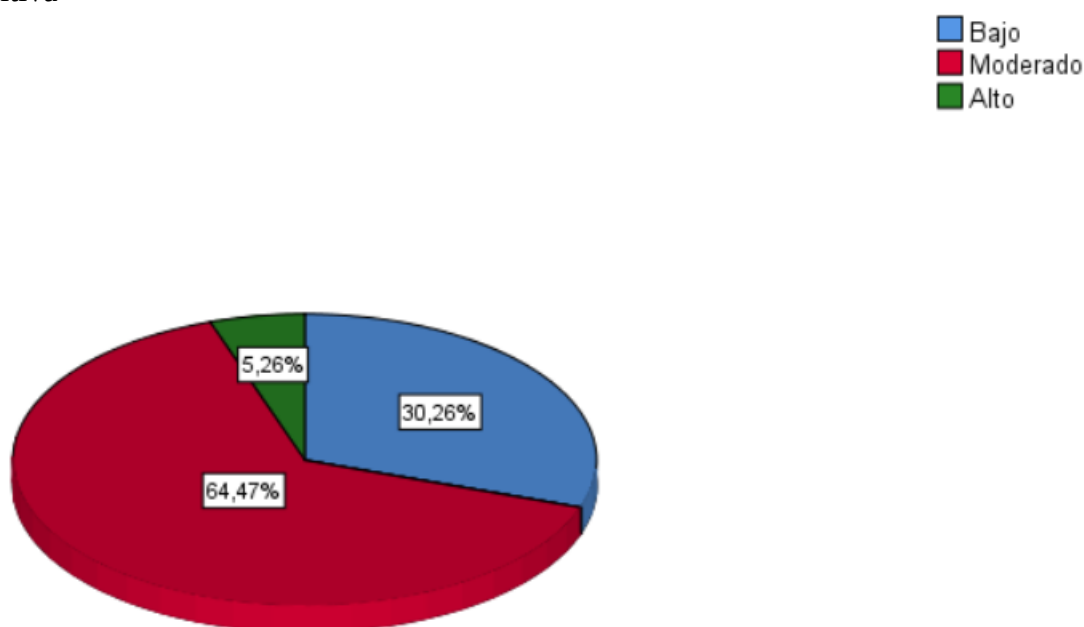
En la tabla 2 y figura 3, sobre juegos tradicionales se observa que, de los 76 estudiantes evaluados, la mayoría se ubica en el nivel moderado, con un 65.8% que evidencia una práctica presente pero no intensa ni sistemática de estos juegos dentro de su experiencia lúdica. A su vez, el 31.6% se sitúa en un nivel bajo, lo que indica que casi un tercio del grupo utiliza poco o casi no recurre a juegos tradicionales, situación que puede interpretarse como un indicio de desuso o pérdida progresiva de estas prácticas. Finalmente, solo el 2.6% alcanza un nivel alto, mostrando que muy pocos estudiantes incorporan los juegos tradicionales de manera frecuente y variada; en conjunto, esto sugiere la necesidad de promover acciones pedagógicas específicas

que fortalezcan la presencia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo y familiar, con el fin de potenciar sus beneficios en el desarrollo físico, social y cultural de los niños y niñas.

Tabla 3
Cognitiva

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	30.3%
Moderado	49	64.5%
Alto	4	5.3%
Total	76	100.0%

Figura 4
Cognitiva



La Tabla 3 y figura 4, muestra que, de los 76 estudiantes evaluados en el componente cognitivo, la mayoría se ubica en un nivel moderado, con 49 estudiantes que representan el 64.5%, lo que indica un desarrollo cognitivo aceptable pero aún perfectible. A su vez, 23 estudiantes (30.3%) se encuentran en el nivel bajo, evidenciando que casi un tercio del grupo presenta dificultades o un desarrollo cognitivo por debajo de lo esperado, aspecto que requiere atención pedagógica específica. Solo 4 estudiantes (5.3%) alcanzan un nivel alto, lo que revela que una minoría presenta un desempeño cognitivo destacado; en conjunto, estos resultados sugieren la conveniencia de implementar estrategias didácticas que fortalezcan las capacidades

cognitivas del grupo, procurando reducir el porcentaje en nivel bajo y aumentar progresivamente el nivel alto.

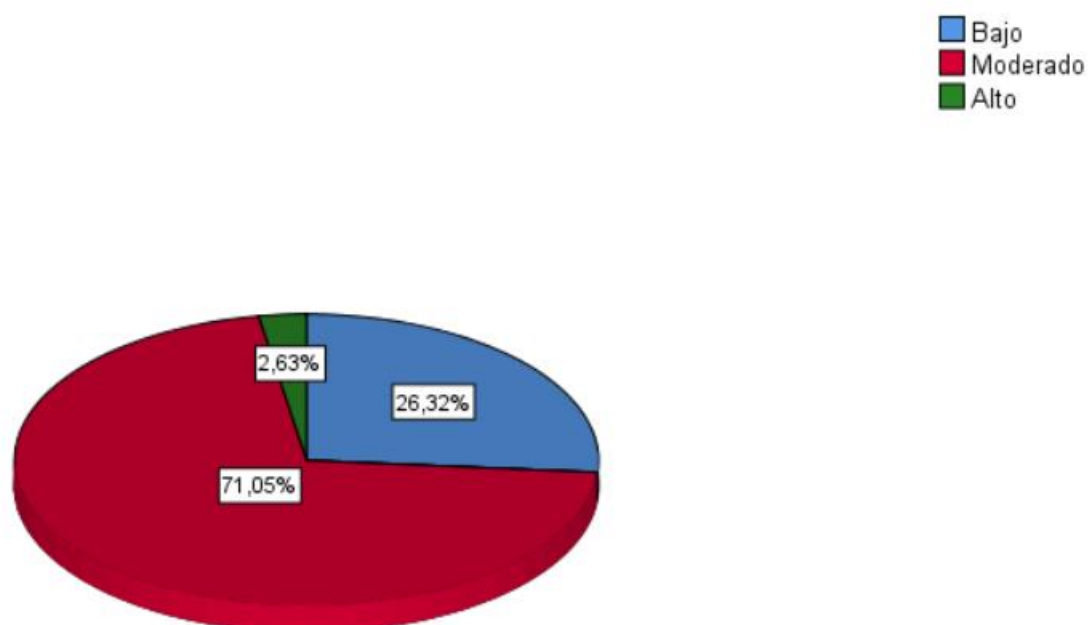
Tabla 4

Motriz

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	20	26.3%
Moderado	54	71.1%
Alto	2	2.6%
Total	76	100.0%

Figura 5

Motriz



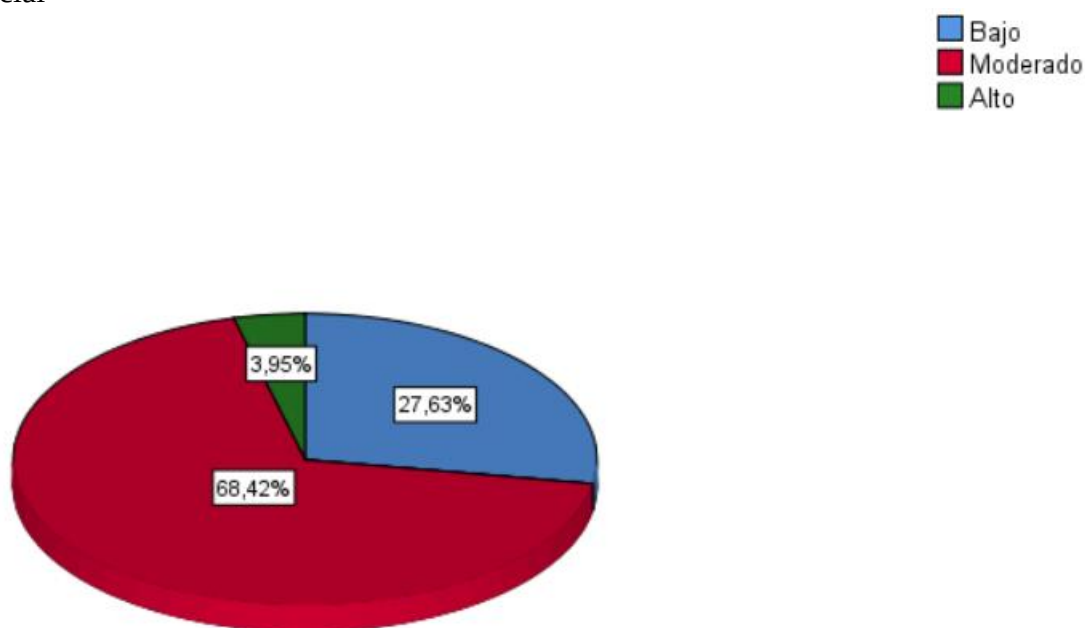
La Tabla 4 y figura 5, evidencia que, en el componente motriz, la mayoría de los 76 estudiantes se ubica en un nivel moderado, con 54 escolares que representan el 71.1%, lo cual indica que sus habilidades motoras se encuentran en un rango aceptable, aunque aún susceptibles de fortalecimiento. A su vez, 20 estudiantes (26.3%) se sitúan en el nivel bajo, lo que muestra que algo más de una cuarta parte del grupo presenta un desarrollo motriz insuficiente o con dificultades que requieren atención pedagógica específica. Solo 2 estudiantes (2.6%) alcanzan un nivel alto, de modo que la presencia de un desempeño motor sobresaliente es reducida; en conjunto, estos resultados sugieren la necesidad de potenciar actividades y

estrategias didácticas orientadas al desarrollo motriz, con el propósito de disminuir el porcentaje en nivel bajo y promover un incremento progresivo del nivel alto dentro del grupo.

Tabla 5
Social

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	21	27.6%
Moderado	52	68.4%
Alto	3	3.9%
Total	76	100.0%

Figura 6
Social



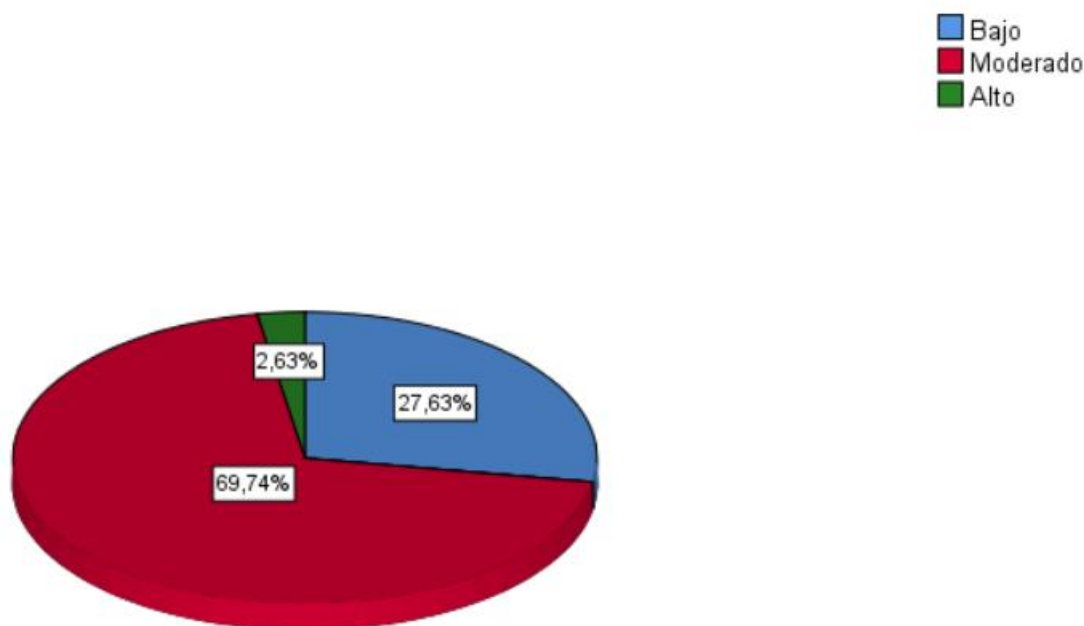
La Tabla 5 y figura 6, muestra que, en el ámbito social, la mayoría de los 76 estudiantes se ubica en un nivel moderado, con 52 escolares que representan el 68.4%, lo cual indica que sus habilidades para relacionarse, cooperar y convivir con sus pares son aceptables, aunque todavía susceptibles de fortalecimiento. A su vez, 21 estudiantes (27.6%) se encuentran en el nivel bajo, evidenciando que cerca de una tercera parte del grupo presenta dificultades en aspectos como la interacción, el trabajo en equipo o la resolución pacífica de conflictos, lo que demanda intervenciones específicas para favorecer su socialización. Solo 3 estudiantes (3.9%) alcanzan un nivel alto, de modo que la proporción de alumnos con un desempeño social

sobresaliente es reducida; en conjunto, estos resultados sugieren la conveniencia de implementar estrategias pedagógicas que promuevan la participación, el respeto y la colaboración, con el fin de disminuir el porcentaje en nivel bajo y aumentar progresivamente el nivel alto dentro del grupo.

Tabla 6
Emocional

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	21	27.6%
Moderado	52	68.4%
Alto	3	3.9%
Total	76	100.0%

Figura 7
Emocional



La Tabla 6 y figura 7, muestra que, en el ámbito emocional, la mayoría de los 76 estudiantes se ubica en un nivel moderado, con 52 escolares que representan el 68.4%, lo que indica que, en general, presentan un manejo aceptable de sus emociones, aunque todavía con aspectos por fortalecer. A su vez, 21 estudiantes (27.6%) se encuentran en el nivel bajo, lo que evidencia que cerca de una tercera parte del grupo tiene dificultades para reconocer, expresar o regular adecuadamente sus emociones, situación que requiere atención y acompañamiento pedagógico y, de ser necesario, psicológico. Solo 3 estudiantes (3.9%) alcanzan un nivel alto, de modo que la proporción de alumnos con un desarrollo emocional sobresaliente es reducida;

en conjunto, estos resultados sugieren la conveniencia de implementar estrategias educativas orientadas a la educación emocional, con el fin de reducir el porcentaje en nivel bajo y potenciar progresivamente el nivel alto dentro del grupo.

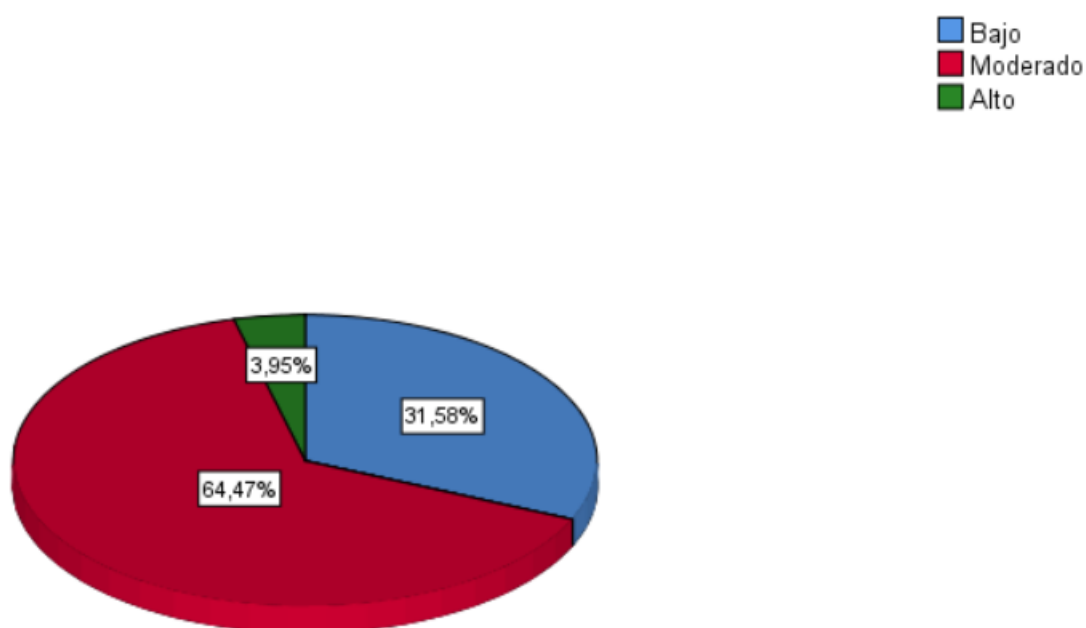
Tabla 7

Desarrollo de la socialización

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	24	31.6%
Moderado	49	64.5%
Alto	3	3.9%
Total	76	100.0%

Figura 8

Desarrollo de la socialización



La Tabla 7 y figura 8, muestra que, en el desarrollo de la socialización, la mayoría de los 76 estudiantes se ubica en un nivel moderado, con 49 escolares que representan el 64.5%, lo cual indica que sus capacidades para interactuar, establecer vínculos y participar en actividades grupales son aceptables, aunque aún pueden fortalecerse. A su vez, 24 estudiantes (31.6%) se encuentran en el nivel bajo, evidenciando que casi una tercera parte del grupo presenta dificultades para integrarse, comunicarse o relacionarse adecuadamente con sus pares, situación que demanda intervenciones pedagógicas orientadas a mejorar sus habilidades

sociales. Solo 3 estudiantes (3.9%) alcanzan un nivel alto, de modo que la proporción de alumnos con una socialización altamente desarrollada es reducida; en conjunto, estos resultados sugieren la necesidad de implementar estrategias educativas que favorezcan la convivencia, la participación y la cooperación, con el fin de disminuir el porcentaje en nivel bajo y aumentar de manera progresiva el nivel alto dentro del grupo.

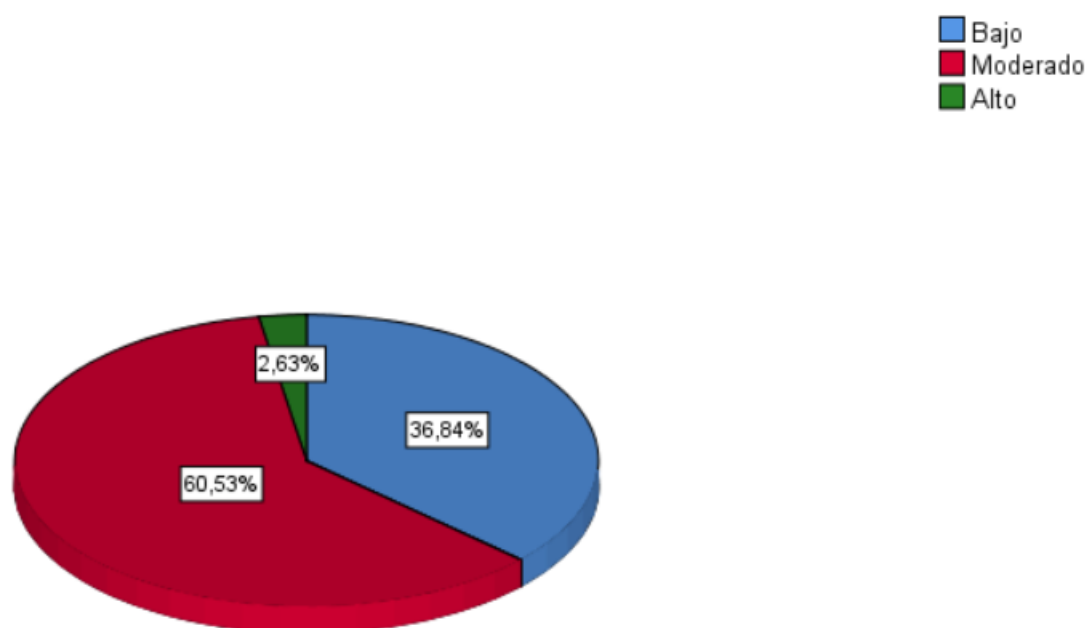
Tabla 8

Comunicativa

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	28	36.8%
Moderada	46	60.5%
Alta	2	2.6%
Total	76	100.0%

Figura 9

Comunicativa



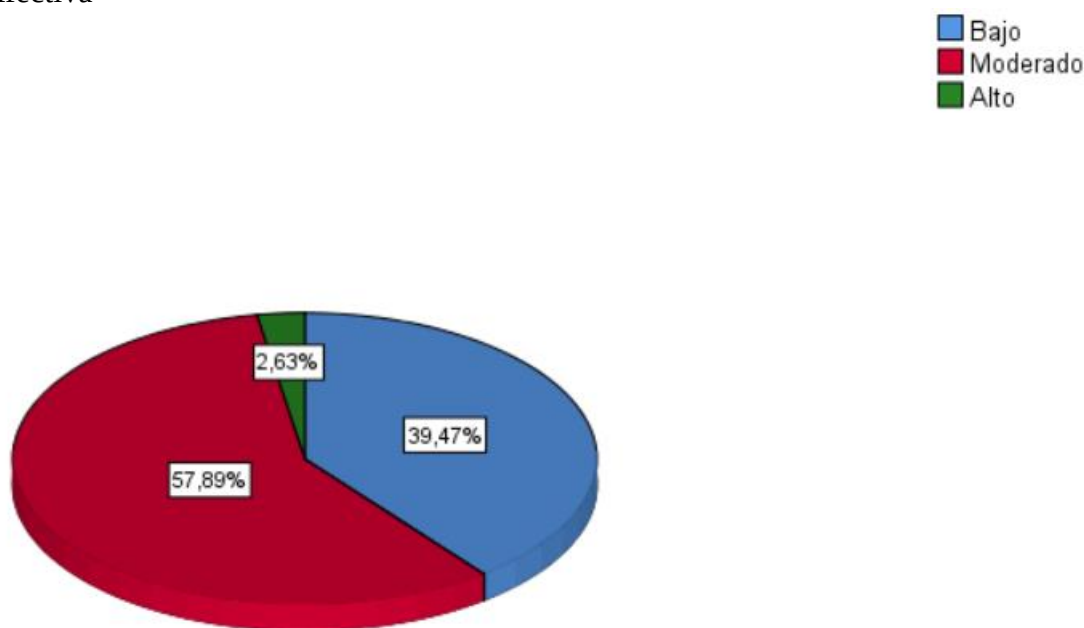
La Tabla 8 y figura 9, muestra que, en el aspecto comunicativo, la mayoría de los 76 estudiantes se ubica en un nivel moderado, con 46 escolares que representan el 60.5%, lo que indica que sus habilidades para expresarse, comprender mensajes y entablar diálogos son aceptables, aunque todavía con aspectos susceptibles de mejora. A su vez, 28 estudiantes (36.8%) se encuentran en el nivel bajo, evidenciando que más de una tercera parte del grupo

presenta dificultades para comunicarse de manera clara y efectiva, situación que demanda intervenciones pedagógicas orientadas a reforzar la expresión oral, la escucha activa y la comprensión. Solo 2 estudiantes (2.6%) alcanzan un nivel alto, de modo que la proporción de alumnos con un desempeño comunicativo sobresaliente es reducida; en conjunto, estos resultados sugieren la necesidad de implementar estrategias didácticas específicas que favorezcan el desarrollo de competencias comunicativas, con el fin de disminuir el porcentaje en nivel bajo y aumentar progresivamente el nivel alto dentro del grupo.

Tabla 9
Afectiva

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	30	39.5%
Moderada	44	57.9%
Alta	2	2.6%
Total	76	100.0%

Figura 10
Afectiva



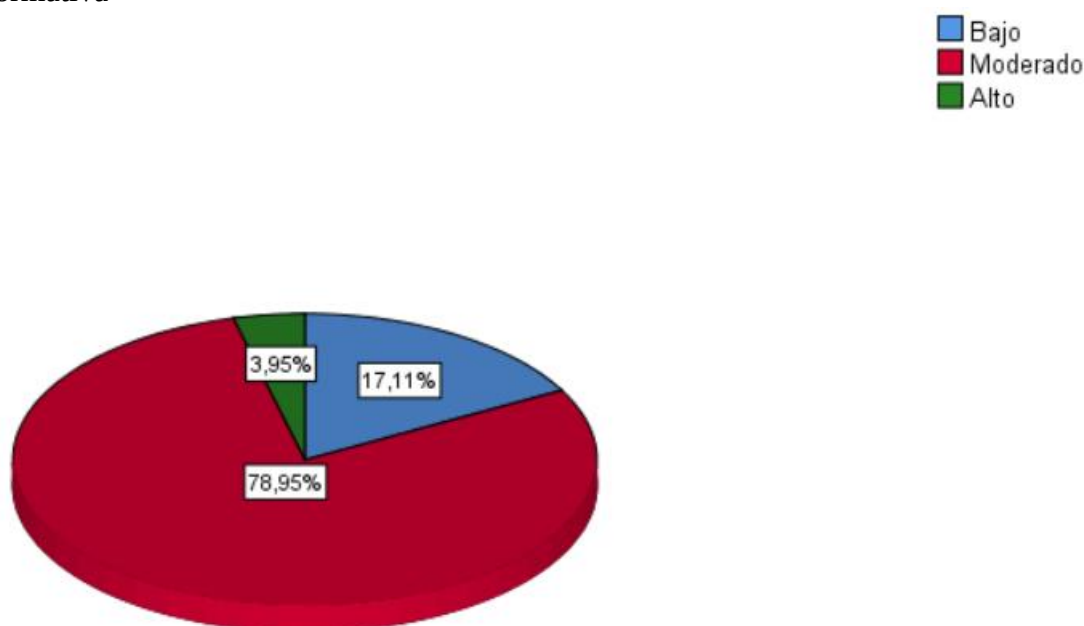
La Tabla 9 y figura 10, muestra que, en el ámbito afectivo, la mayoría de los 76 estudiantes se ubica en un nivel moderado, con 44 escolares que representan el 57.9%, lo que indica que sus manifestaciones de afecto, empatía y vínculos emocionales con los demás son aceptables, aunque todavía perfectibles. A su vez, 30 estudiantes (39.5%) se encuentran en el nivel bajo, evidenciando que una proporción considerable del grupo presenta dificultades para

expresar y recibir afecto de manera adecuada, situación que requiere acciones educativas orientadas a fortalecer la autoestima, la empatía y el clima emocional en el aula. Solo 2 estudiantes (2.6%) alcanzan un nivel alto, por lo que la presencia de un desarrollo afectivo sobresaliente es mínima; en conjunto, estos resultados sugieren la necesidad de diseñar e implementar estrategias pedagógicas y socioemocionales que contribuyan a reducir el porcentaje en nivel bajo y a incrementar progresivamente el nivel alto dentro del grupo.

Tabla 10
Normativa

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	13	17.1%
Moderada	60	78.9%
Alta	3	3.9%
Total	76	100.0%

Figura 11
Normativa



La Tabla 10 y figura 11, muestra que, en el ámbito normativo, la mayoría de los 76 estudiantes se ubica en un nivel moderado, con 60 escolares que representan el 78.9%, lo que indica que el cumplimiento de normas, reglas de convivencia y responsabilidades se da de manera aceptable, aunque aún con márgenes de mejora. A su vez, 13 estudiantes (17.1%) se sitúan en el nivel bajo, evidenciando que una parte del grupo presenta dificultades para acatar normas, respetar acuerdos o asumir compromisos, situación que requiere estrategias educativas

orientadas al fortalecimiento de la disciplina formativa y la responsabilidad. Solo 3 estudiantes (3.9%) alcanzan un nivel alto, de modo que la proporción de alumnos con un comportamiento normativo sobresaliente es reducida; en conjunto, estos resultados sugieren la conveniencia de reforzar acciones pedagógicas y formativas que promuevan la interiorización de normas y valores, con el fin de disminuir el porcentaje en nivel bajo y aumentar progresivamente el nivel alto dentro del grupo.

Análisis inferencial

En este tópico se procede a presentar los resultados inferenciales de la investigación y, previo a la comprobación de hipótesis, se debió reconocer la normalidad de datos, cuyos resultados se presentan en la tabla 11.

Tabla 11

Prueba de normalidad de datos

Variable	gl	Estadístico	Significancia
Juegos tradicionales	76	,201	,000 ^a
Desarrollo de socialización	76	,333	,000 ^a

Nota. a. Lilliefors corregido

Tal como se aprecia en la tabla 11, en el caso de ambas variables no existe una distribución normal, debido a que el nivel de significancia se encuentra en 0, siendo este menor a 0.05, por lo cual se cumple uno de los supuestos necesarios para proceder a la contrastación de hipótesis a partir del Rho de Spearman.

Prueba de la hipótesis general

H₀: No existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho,

H₁: Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

Tabla 12

Rho de Spearman juegos tradicionales y el desarrollo de socialización

			Desarrollo de socialización
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	,987**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	76

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Determinación del nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

En la tabla 12, el coeficiente Rho de Spearman de 0,987 indica una correlación positiva muy alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización, estadísticamente significativa con $p=0,000<0,05$ y $N=76$. **Decisión estadística.** Existe una relación directa, muy alta y estadísticamente significativa entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de la socialización en la muestra de 76 participantes.

Prueba de la hipótesis específica 1

H₀: No existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

H₁: Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

Tabla 13

Rho de Spearman juegos tradicionales y la dimensión comunicativa

			Comunicativa
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	,717**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	76

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Determinación del nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

En la tabla 13, el coeficiente Rho de Spearman de 0,717 indica una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa, estadísticamente significativa con $p=0,000<0,05$ y $N=76$. **Decisión estadística.** Existe una relación directa, alta y estadísticamente significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa en la muestra de 76 participantes.

Prueba de la hipótesis específica 2

H_0 : No existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

H_1 : Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

Tabla 14

Rho de Spearman juegos tradicionales y la dimensión afectiva

			Afectiva
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	,519**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	76

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Determinación del nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

En la tabla 14, el coeficiente Rho de Spearman de 0,519 indica una correlación positiva moderada entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva, estadísticamente significativa con $p=0,000<0,05$ y $N=76$. **Decisión estadística.** Existe una relación directa, alta y estadísticamente significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva en la muestra de 76 participantes.

Prueba de la hipótesis específica 3

H_0 : No existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

H_1 : Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

Tabla 15

Rho de Spearman juegos tradicionales y la dimensión normativa

			Normativa
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	,700**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	76

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Determinación del nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

En la tabla 15, el coeficiente Rho de Spearman de 0,700 indica una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa, estadísticamente significativa con $p=0,000<0,05$ y $N=76$. **Decisión estadística.** Existe una relación directa, alta y

estadísticamente significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa en la muestra de 76 participantes.

CAPÍTULO V - DISCUSIÓN

Los hallazgos del objetivo general muestran una correlación positiva muy alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la socialización en los estudiantes, evidenciada por un coeficiente Rho de Spearman de 0,987 con un nivel de significancia de $p = 0,000$. Este resultado indica que, a medida que aumenta la participación en juegos tradicionales, se incrementan de manera consistente las manifestaciones de socialización, lo que respalda empíricamente la hipótesis de que estas prácticas lúdicas constituyen un recurso pedagógico eficaz para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia escolar.

En concordancia con este resultado, Arrieta et al. (2025) reportan que la práctica reiterada de juegos como el trompo, la cuerda y la carrera de sacos produce una mejora significativa en la percepción de respeto mutuo, solidaridad y resolución pacífica de conflictos. Estos autores sostienen, además, que los juegos tradicionales favorecen la participación intergeneracional y recomiendan su inclusión sistemática en el currículo escolar para fortalecer el tejido social y prevenir la violencia escolar, lo que coincide con la evidencia de que una mayor frecuencia de juego se asocia con mejores niveles de socialización. De este modo, el alto coeficiente de correlación obtenido en el estudio se articula con la postura de Arrieta et al. reforzando la idea de que el juego tradicional no solo entretiene, sino que configura un espacio formativo para la construcción de vínculos respetuosos y colaborativos.

Asimismo, los resultados dialogan con lo planteado por Martínez (2025), quien señala que la implementación de juegos tradicionales en contextos educativos contribuye a la reducción de la exclusión social y a la promoción del sentimiento grupal, recomendando la priorización institucional de espacios lúdicos. La fuerte asociación encontrada en el presente estudio entre juegos tradicionales y desarrollo de socialización respalda esta recomendación, pues sugiere que la creación de tiempos y espacios formales para el juego puede traducirse en climas de aula más integradores, en los que se minimizan las situaciones de aislamiento y se potencian la pertenencia y la cohesión del grupo. De esta manera, la evidencia estadística otorga sustento cuantitativo a la propuesta de concebir el juego tradicional como una estrategia de intervención frente a problemáticas de exclusión y fragmentación social.

Por su parte, los aportes de Meza (2023) refuerzan la interpretación de los resultados al señalar que la participación activa en juegos tradicionales facilita el aprendizaje de normas, la empatía y la cooperación, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la autonomía de los niños. Esta autora destaca que la socialización mejora de manera significativa cuando el juego

tradicional se integra de forma regular y estructurada a las dinámicas del aula, incidiendo directamente en la confianza, la adaptación al entorno escolar y la comunicación efectiva entre pares. El valor extremadamente alto de la correlación encontrado en el estudio es consistente con esta perspectiva, ya que sugiere que no se trata de efectos aislados o marginales, sino de una influencia sistemática y robusta del juego tradicional sobre múltiples dimensiones de la socialización.

No obstante, los resultados obtenidos no deben interpretarse desde una visión dicotómica que oponga los juegos tradicionales a las experiencias digitales propias de la infancia contemporánea. Aunque la elevada correlación encontrada confirma la importancia de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la socialización, ello no implica que las tecnologías digitales constituyan necesariamente un obstáculo para dicho proceso. La literatura reciente sostiene que los niños desarrollan actualmente sus relaciones sociales en escenarios híbridos donde convergen interacciones presenciales y digitales, configurando nuevas formas de participación social y construcción de vínculos. En este contexto, marcos internacionales como DigComp 2.2 (Vuorikari et al., 2022) reconocen que la comunicación y la colaboración digital forman parte de las competencias necesarias para la ciudadanía contemporánea, mientras que los estándares ISTE destacan la importancia de desarrollar habilidades para la interacción, la cooperación y la participación responsable tanto en entornos físicos como virtuales.

Desde esta perspectiva, los juegos tradicionales no deben ser entendidos como una alternativa excluyente frente a las tecnologías digitales, sino como una estrategia complementaria que fortalece habilidades socioemocionales fundamentales para cualquier forma de interacción social. Competencias como la empatía, el respeto por las normas, la cooperación, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva, promovidas mediante los juegos tradicionales, constituyen también la base para una participación responsable en entornos digitales. En consecuencia, los hallazgos de la presente investigación sugieren que el valor pedagógico de los juegos tradicionales radica en su capacidad para fortalecer competencias sociales transferibles a diversos contextos de interacción, incluidos aquellos mediados por tecnologías digitales.

En tal sentido, la gestión educativa contemporánea no debería plantear una sustitución entre juego tradicional y experiencias digitales, sino promover entornos de aprendizaje híbridos que integren ambas formas de interacción. Bajo esta lógica, los juegos tradicionales continúan

siendo relevantes porque favorecen experiencias directas de cooperación y convivencia que complementan las oportunidades de comunicación y colaboración ofrecidas por los entornos digitales. Así, el fortalecimiento de la socialización escolar requiere reconocer la coexistencia de múltiples escenarios de interacción y desarrollar propuestas pedagógicas capaces de articular las competencias sociales presenciales con las competencias digitales que demanda la sociedad actual.

En conjunto, la convergencia entre el coeficiente de correlación muy alto obtenido y las evidencias reportadas por Arrieta et al. (2025), Martínez (2025) y Meza (2023) permite afirmar que los juegos tradicionales constituyen un recurso pedagógico relevante para la promoción de la socialización, el sentido de pertenencia y la convivencia pacífica en el contexto escolar. Sin embargo, estos hallazgos deben interpretarse considerando que la socialización infantil contemporánea se desarrolla tanto en espacios presenciales como digitales. Por ello, más que promover una oposición entre tradición y tecnología, la evidencia respalda la necesidad de diseñar estrategias educativas que integren experiencias lúdicas tradicionales con enfoques orientados al desarrollo de competencias digitales y ciudadanía digital. De esta manera, las instituciones educativas podrán fortalecer simultáneamente las habilidades socioemocionales, la convivencia escolar y la capacidad de los estudiantes para participar de forma responsable en los diversos entornos de interacción que caracterizan a la sociedad actual.

Los resultados del objetivo específico 1 muestran una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa ($Rho = 0,717$; $p = 0,000$), lo que indica que, a medida que aumenta la participación en juegos tradicionales, se fortalecen de manera importante las habilidades de expresión, escucha y diálogo entre los estudiantes. Este hallazgo evidencia que el juego tradicional funciona como un contexto de interacción que exige acuerdos, negociación de reglas y coordinación verbal, elementos esenciales para el desarrollo de la competencia comunicativa en el aula.

En relación con estos resultados, Dávila (2022) encontró que la autoestima presenta una correlación positiva considerable con la socialización ($Rho = 0,688$), concluyendo que un mayor nivel de autoestima favorece la socialización y genera mejores interacciones y vínculos en el entorno escolar. Estos aportes permiten inferir que los juegos tradicionales, al potenciar la comunicación y las interacciones grupales, podrían también incidir en la consolidación de la autoestima, creando escenarios donde los niños se sienten escuchados, valorados y capaces de

participar activamente, lo que a su vez refuerza su disposición a comunicarse y relacionarse con los demás.

Por otro lado, Ardila (2022) destaca la importancia de los juegos tradicionales en la construcción de identidad cultural y en la prevención del acoso escolar, concluyendo que deben integrarse como recurso didáctico esencial para fortalecer actitudes prosociales. Esta postura se articula con la alta correlación hallada en la dimensión comunicativa, ya que una comunicación más fluida, respetuosa y colaborativa reduce la probabilidad de conductas agresivas y favorece la expresión de la diversidad cultural en un clima de respeto. En este sentido, el juego tradicional no solo mejora la comunicación funcional entre pares, sino que contribuye a un uso del lenguaje orientado al reconocimiento del otro y a la resolución pacífica de conflictos.

Asimismo, Córdova (2022) reporta que los estudiantes presentaron niveles de socialización bajos en un 33,3%, medios en un 53,3% y altos en un 13,3%, concluyendo que los procesos del programa generan un cambio positivo en la gestión de la socialización y que es indispensable establecer lineamientos adecuados para su conservación y transformación constante. A la luz del coeficiente de correlación alto obtenido entre juegos tradicionales y comunicación, estos resultados sugieren que la inclusión sistemática y planificada de actividades lúdicas tradicionales podría contribuir a desplazar progresivamente a más estudiantes hacia niveles medios y altos de socialización, siempre que se acompañe de orientaciones pedagógicas claras que guíen la interacción verbal y el trabajo cooperativo.

Sin embargo, la interpretación de estos resultados requiere considerar que las competencias comunicativas de los estudiantes se desarrollan actualmente en escenarios híbridos donde convergen interacciones presenciales y digitales. En este contexto, la elevada correlación encontrada entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa no debe entenderse como una evidencia de superioridad de las experiencias lúdicas tradicionales frente a las formas de comunicación mediadas por tecnologías, sino como una demostración de que dichas actividades fortalecen habilidades básicas de interacción que resultan necesarias en cualquier entorno social. El Marco Europeo de Competencia Digital para la Ciudadanía (DigComp 2.2) reconoce que la comunicación y colaboración digital constituyen competencias fundamentales para la participación activa en la sociedad contemporánea, mientras que los estándares ISTE destacan la importancia de desarrollar capacidades para interactuar, colaborar y construir relaciones significativas mediante diversos medios de comunicación. Desde esta

perspectiva, habilidades como la escucha activa, la argumentación, la negociación de reglas, el respeto por los turnos de participación y la resolución dialogada de conflictos, promovidas por los juegos tradicionales, pueden considerarse competencias transferibles tanto a los espacios presenciales como a los entornos digitales. Por ello, los resultados sugieren que el valor educativo de los juegos tradicionales no radica en sustituir las experiencias tecnológicas, sino en fortalecer las bases comunicativas necesarias para una interacción efectiva y responsable en los múltiples escenarios de socialización que caracterizan a la infancia actual.

En conjunto, la convergencia entre el alto grado de relación encontrado en la investigación y los aportes de Dávila (2022), Ardila (2022) y Córdova (2022) permite sostener que los juegos tradicionales representan una estrategia pedagógica relevante para potenciar la dimensión comunicativa y, con ella, la socialización, la autoestima, las actitudes prosociales y la cohesión grupal. No obstante, estos hallazgos deben interpretarse considerando que la comunicación infantil contemporánea se desarrolla tanto en espacios presenciales como digitales. En consecuencia, las instituciones educativas están llamadas a promover propuestas pedagógicas que integren el fortalecimiento de las habilidades comunicativas desarrolladas mediante los juegos tradicionales con el desarrollo de competencias de comunicación y colaboración digital. De esta manera, será posible formar estudiantes capaces de establecer relaciones respetuosas, cooperativas y efectivas en los diversos contextos de interacción que demanda la sociedad actual.

Los resultados del objetivo específico 2 muestran una correlación positiva moderada entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva ($Rho = 0,519$; $p = 0,000$), lo que indica que, a mayor participación en este tipo de actividades lúdicas, se incrementan de forma significativa pero no tan intensa como en otras dimensiones los sentimientos de seguridad, aprecio por los demás y estabilidad emocional. Esta asociación moderada evidencia que el juego tradicional contribuye de manera constante al desarrollo afectivo de los estudiantes, favoreciendo la expresión y regulación de emociones en contextos de convivencia escolar.

En esta línea, Monar et al. (2025) reportan que, tras una intervención basada en juegos tradicionales, se produjo un incremento significativo de la autoestima y de la capacidad para reconocer emociones en los demás, concluyendo que el juego tradicional potencia el desarrollo integral y debe ser promovido desde las políticas públicas escolares mediante su práctica regular. Estos hallazgos refuerzan la interpretación de la correlación moderada obtenida, ya que sugieren que el contacto sistemático con experiencias lúdicas tradicionales fortalece

componentes afectivos clave, como la valoración personal y la sensibilidad emocional hacia los pares, lo que se traduce en vínculos más cálidos y en un mayor bienestar socioemocional.

De manera complementaria, Barrios (2022) encontró que la generación frecuente de espacios de juego favorece la interacción entre los estudiantes, con un coeficiente de correlación de 0,590, donde la empatía emergió como uno de los componentes centrales. Desde esta perspectiva, la relación moderada identificada entre juegos tradicionales y dimensión afectiva puede entenderse como el reflejo de procesos en los que el juego, al propiciar encuentros repetidos y cooperativos, permite a los niños ponerse en el lugar del otro, compartir emociones y aprender a considerar los sentimientos ajenos; por ello, el autor enfatiza que el juego debe realizarse de forma continua, bajo el seguimiento y acompañamiento docente a lo largo de toda la etapa académica.

Asimismo, García et al. (2025) evidencian mejoras estadísticamente significativas en habilidades de trabajo en equipo, empatía y respeto mutuo después de la implementación de actividades con juegos tradicionales, concluyendo que constituyen una estrategia pedagógica eficaz y recomendando su sistematización en el currículo escolar. Estos resultados se articulan con la correlación moderada hallada en la dimensión afectiva, en tanto muestran que la práctica de juegos tradicionales no solo influye en el plano cognitivo o social, sino que impacta directamente en la manera en que los estudiantes sienten, se apoyan entre sí y construyen relaciones basadas en el respeto y la consideración emocional.

No obstante, la interpretación de estos resultados debe situarse en el contexto de los procesos de socialización contemporáneos, caracterizados por la coexistencia de experiencias presenciales y digitales. Actualmente, las emociones, los sentimientos de pertenencia y las relaciones afectivas de los niños se construyen en escenarios híbridos donde interactúan tanto con sus pares en espacios físicos como mediante entornos digitales. En este sentido, la correlación moderada encontrada entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva no implica que el desarrollo emocional dependa exclusivamente de experiencias lúdicas presenciales, sino que evidencia la relevancia de estas actividades para fortalecer habilidades socioemocionales fundamentales. Desde los planteamientos del marco DigComp 2.2, la participación responsable en entornos digitales requiere competencias asociadas a la empatía, la comunicación respetuosa y la comprensión de los demás, mientras que los estándares ISTE destacan la necesidad de formar ciudadanos digitales capaces de interactuar ética y colaborativamente. Bajo esta perspectiva, los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de

capacidades afectivas que pueden transferirse a diversos contextos de interacción, favoreciendo relaciones más saludables tanto en espacios presenciales como digitales.

En conjunto, la evidencia estadística del presente estudio y los aportes de Monar et al. (2025), Barrios (2022) y García et al. (2025) permiten sostener que, aunque la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva presenta una intensidad moderada, constituye un vínculo consistente y pedagógicamente significativo para el fortalecimiento de la autoestima, la empatía, el reconocimiento emocional y el respeto mutuo. Sin embargo, estos hallazgos deben interpretarse considerando que el desarrollo afectivo de los estudiantes ocurre actualmente en entornos de interacción cada vez más diversos, donde convergen experiencias presenciales y digitales. Por ello, las instituciones educativas deberían promover estrategias integrales que articulen las oportunidades de desarrollo socioemocional ofrecidas por los juegos tradicionales con el fortalecimiento de competencias para una convivencia responsable y empática en los entornos digitales. De esta manera, será posible contribuir a la formación de estudiantes emocionalmente equilibrados y preparados para desenvolverse de manera saludable en los múltiples escenarios sociales que caracterizan la sociedad contemporánea.

Los resultados del objetivo específico 3 muestran una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa ($Rho = 0,700$; $p = 0,000$), lo que indica que, a mayor participación en juegos tradicionales, se observa un cumplimiento más consistente de las normas, reglas y acuerdos dentro del grupo. Esta asociación estadísticamente significativa evidencia que el juego tradicional no solo promueve la interacción social, sino que también se constituye en un espacio privilegiado para la interiorización de normas, la autorregulación de la conducta y el respeto por las reglas compartidas.

En consonancia con estos hallazgos, Jiménez et al. (2024) reportan un aumento notable en la comunicación asertiva y una reducción de conductas disruptivas tras la implementación de metodologías lúdicas tradicionales, concluyendo que estas favorecen la formación social positiva. Tales resultados permiten interpretar que el alto grado de correlación encontrado en la dimensión normativa se relaciona con procesos en los que el juego tradicional obliga a negociar, respetar turnos, aceptar consecuencias y resolver conflictos dentro de un marco de reglas explícitas, por lo que su uso sistemático contribuye a configurar climas de aula más ordenados y respetuosos. De ahí que los autores recomienden capacitar al profesorado en el desarrollo periódico de actividades lúdicas, recomendación que se ve reforzada por la evidencia de que donde hay más juego tradicional, hay también mayor ajuste a las normas de convivencia.

De manera complementaria, Berru (2023) señala que la aplicación de estrategias lúdicas permitió observar mejoras en la interacción, la comunicación y la cooperación de los niños, demostrando su pertinencia pedagógica. Las conclusiones de este estudio sostienen que el uso sistemático de actividades lúdicas favorece el desarrollo de la socialización en la infancia temprana y que los programas educativos deben incluir propuestas lúdicas estructuradas y contextualizadas para fortalecer los vínculos sociales desde el nivel inicial. Estos aportes dialogan directamente con la correlación alta encontrada en la dimensión normativa, ya que una mayor cooperación y una socialización más sólida suponen, a su vez, una mejor comprensión y aceptación de las normas que regulan el juego y la convivencia diaria.

No obstante, la interpretación de estos resultados debe ampliarse considerando que el aprendizaje de normas y la regulación de la conducta no se limita actualmente a los espacios presenciales. Los estudiantes participan cada vez más en entornos digitales donde también existen reglas de interacción, protocolos de comunicación y principios de convivencia que requieren ser comprendidos y respetados. En este sentido, la alta correlación encontrada entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa permite comprender que estas actividades favorecen el desarrollo de competencias relacionadas con el respeto por acuerdos colectivos, la aceptación de límites, la responsabilidad individual y la autorregulación de la conducta. Dichas capacidades son igualmente necesarias para una participación ética en los entornos digitales. Desde la perspectiva del marco DigComp 2.2, la ciudadanía digital implica actuar de manera segura, responsable y respetuosa en las interacciones mediadas por tecnología, mientras que los estándares ISTE promueven la formación de estudiantes capaces de ejercer una ciudadanía digital consciente y comprometida. Por ello, las normas aprendidas mediante los juegos tradicionales pueden constituir una base formativa que facilite posteriormente el desarrollo de comportamientos responsables tanto en contextos presenciales como virtuales.

En conjunto, la fuerte relación estadística entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa, sumada a los aportes de Jiménez et al. (2024) y Berru (2023), permite afirmar que las prácticas lúdicas tradicionales representan un recurso pedagógico relevante para promover el cumplimiento de normas, la autorregulación y la convivencia pacífica. Sin embargo, estos hallazgos deben interpretarse dentro de una realidad educativa caracterizada por la coexistencia de espacios presenciales y digitales de interacción. En consecuencia, la incorporación de juegos tradicionales en el currículo no debería entenderse únicamente como una estrategia para fortalecer la convivencia escolar tradicional, sino también como una oportunidad para desarrollar competencias vinculadas con la responsabilidad, el respeto por las normas y la

participación ética que demanda la ciudadanía digital contemporánea. De esta manera, las instituciones educativas podrán contribuir al desarrollo de estudiantes capaces de desenvolverse responsablemente tanto en las comunidades escolares presenciales como en los entornos digitales que forman parte de su vida cotidiana.

CAPÍTULO VI – CONCLUSIONES

1. Se determinó que existe una relación significativa muy alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la socialización ($Rho = 0,987$; $p = 0,000$), lo que demuestra que una mayor participación en estas actividades favorece la interacción, la cooperación y la construcción de vínculos positivos entre los estudiantes. Este hallazgo evidencia que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la convivencia escolar. Desde una perspectiva de gestión educativa, se recomienda institucionalizar programas permanentes de juegos tradicionales dentro de los planes de tutoría, convivencia escolar y desarrollo socioemocional, garantizando su continuidad más allá de iniciativas aisladas o temporales.
2. Se determinó que existe una relación significativa alta entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa ($Rho = 0,717$; $p = 0,000$), indicando que la práctica lúdica tradicional favorece el desarrollo de habilidades de expresión oral, escucha activa y diálogo. En consecuencia, las instituciones educativas deberían incorporar metodologías lúdicas en las áreas curriculares y espacios de convivencia, promoviendo estrategias que fortalezcan la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo. Asimismo, resulta pertinente generar bancos institucionales de actividades lúdicas y recursos pedagógicos abiertos que faciliten la transferencia de estas prácticas a otros docentes y contextos educativos.
3. Se determinó que existe una relación significativa moderada entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva ($Rho = 0,519$; $p = 0,000$), evidenciando que estas actividades contribuyen al fortalecimiento de la autoestima, la empatía y el reconocimiento emocional. Este resultado sugiere la necesidad de integrar los juegos tradicionales dentro de programas institucionales de bienestar socioemocional, promoviendo entornos escolares que favorezcan la inclusión, el sentido de pertenencia y el desarrollo de habilidades emocionales necesarias para la convivencia en escenarios presenciales y digitales.
4. Se determinó que existe una relación significativa alta entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa ($Rho = 0,700$; $p = 0,000$), mostrando que estas prácticas facilitan la interiorización de reglas, la autorregulación de la conducta y el respeto por los acuerdos colectivos. En tal sentido, los juegos tradicionales pueden constituirse en herramientas de formación ciudadana que contribuyan al fortalecimiento de la

convivencia democrática y al desarrollo de competencias relacionadas con la responsabilidad, la participación y el respeto por las normas, tanto en espacios presenciales como en entornos digitales.

5. De manera prospectiva, los hallazgos permiten plantear la necesidad de desarrollar modelos de gestión educativa sostenibles que articulen las experiencias lúdicas tradicionales con las oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales. Se propone que las instituciones educativas implementen repositorios digitales institucionales de Recursos Educativos Abiertos (REA), diseñados bajo criterios de accesibilidad y usabilidad, donde los docentes puedan almacenar, compartir y adaptar guías metodológicas, secuencias didácticas y recursos tecno-lúdicos relacionados con los juegos tradicionales. Esta estrategia favorecería la transferencia del conocimiento generado por la investigación, facilitaría la replicabilidad de las experiencias exitosas en otros contextos educativos de Ayacucho y contribuiría a la sostenibilidad de las acciones pedagógicas sin depender exclusivamente de recursos económicos adicionales o de plataformas propietarias.

CAPÍTULO VII – RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director de la institución incorpore de manera sistemática y planificada los juegos tradicionales en la programación anual, no solo como recreo, sino como parte de proyectos pedagógicos orientados a fortalecer la convivencia. Asimismo, es aconsejable diseñar talleres y jornadas lúdicas integrados con familias y comunidad para ampliar los espacios de interacción, reforzar los vínculos socioafectivos y consolidar redes de apoyo entre estudiantes.
2. Se recomienda a la plana jerárquica, utilicen estos juegos como recursos didácticos en áreas de comunicación, tutoría y trabajo en equipo, privilegiando dinámicas que exijan diálogo, explicación de reglas, negociación y resolución verbal de conflictos. Además, se sugiere elaborar guías pedagógicas que orienten a los docentes en el uso de consignas claras, rondas de reflexión antes y después del juego y espacios de metacomunicación (hablar sobre cómo se comunicaron), para potenciar la expresión oral, la escucha activa y la comunicación asertiva.
3. Se recomienda a los docentes complementar estos juegos con actividades explícitas de educación socioemocional, como momentos de verbalización de emociones, reconocimiento de logros y estrategias de apoyo entre pares. Igualmente, se aconseja que el equipo directivo y de tutoría incluya sesiones lúdicas periódicas orientadas a fortalecer la autoestima, la empatía y el sentido de pertenencia, priorizando que la participación sea inclusiva y respetuosa de los ritmos de cada estudiante.
4. Se recomienda a los padres utilizar los juegos tradicionales como escenario de aprendizaje de normas, reglas y consecuencias, articulando explícitamente las reglas del juego con las normas de convivencia del aula y del reglamento escolar. Asimismo, se sugiere capacitar al profesorado en el diseño y conducción de juegos que promuevan el respeto de turnos, la responsabilidad, la resolución pacífica de desacuerdos y la reflexión posterior sobre la importancia de cumplir las normas en el juego y en la vida escolar cotidiana.

Referencias

- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*, 8(1).
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arrieta, F., López, D., y Pico, J. (2025). Juegos tradicionales como medio para mejorar la integración familiar y escolar en contexto rural. *Areté*, 25(1), 65–75.
<https://doi.org/10.33881/1657-2513.art.25107>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall. http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personalidad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf[1]
- Barrios, E. (2022). Práctica del juego y socialización en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, 2021. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94735>
- Berru, M. (2023). Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Borbor, B., Zambrano, Y., Zambrano, J., Palma, A., y Guamán, C. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10665–10675.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13211

Cano, B. y Herrera. D. (2023). *El juego tradicional como potencializador del desarrollo cognitivo*. Uniminuto.edu.

<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/0ba4011b-7443-44e5-b4db-19d1ea557526/content>

Ccancapa, M. (2024). Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni- Azángaro – Puno, 2022 [Tesis, Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez]. <https://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/2685>

Chinchay, L. (2022). Juegos tradicionales en el nivel inicial. [Tesis, Escuela Superior de Educación Pública, Piura]. <https://repositorio.eespppiura.edu.pe/bitstream/handle/EESPPPIURA/81/CHINCHAY%20CAMPOVERDE%20LEA%20-%20REPOSITORIO%20EESPPP.pdf>

Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., y Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(1–1), 66–81. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>

Chocce, J. (2025). Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa “Callao N° 392”, Ayacucho, 2023 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <https://repositorio.unsch.edu.pe/items/b747a943-1967-4975-92d9-c36d5d477026>

Cid, Z. (2024). *juegos tradicionales: una propuesta didáctica basada en la autoconstrucción de materiales y el aprendizaje intergeneracional*. Uva.es. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/76415/TFG-B.%202380.pdf?sequence=1>

- Córdova, B. (2022). El juego como estrategia para la socialización en niños del Programa no Escolarizado de Educación Inicial "Soldaditos de Cristo", Jaén. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/87469>
- Dávila, S. (2022). *Autonomía y socialización en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Huánuco*, 2022. Lareferencia.info. https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_5439c7caea2730d2e2fe6fa69c5b4c93
- Dodoo, S. (2022). Traditional Games: Socialization and Culture in Kabylie. IntechOpen. doi: 10.5772/intechopen.98929
- Garay, M. (2022). Juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de habilidades sociales. [Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. <https://repositorio.uarm.edu.pe/bitstreams/44d14ebf-5627-4f9d-a609-3de5b7a9bef4/download>
- García, S., Villamares, M., Gaytan, S., y Silva, Y. (2025). Juegos tradicionales: una herramienta poderosa para fortalecer las habilidades sociales en la infancia temprana. En *Revista InveCom / ISSN en línea: 2739-0063* (Vol. 6, Número 2, pp. 1–10). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.17066579>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Huamán, E. Anicama, E., González, E. y Félix, H. (2021). *Metodología de la investigación científica*. Universidad Autónoma de Ica, Fondo Editorial. <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/20.500.14441/2558/2/METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>

- Jiménez, M., Villarreal, M., Valero, J., Yirley, Z., y Sandoval, Á. (2024). Estrategia de Juegos Tradicionales para el Fortalecimiento de la Convivencia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 7128–7146.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12887
- Luvalo, L. (2025). Reinventar la enseñanza de la socialización a los estudiantes en la Era Tecnológica. *Universidad y Sociedad*, 17(4), e5119–e5119.
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/5119>
- Malik, F., & Marwaha, R. (2022). Developmental Stages of Social Emotional Development In Children. StatPearls, 1-14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK534819/>
- Martínez, M. (2025). Espacios educativos. Juegos tradicionales: recreos escolares y convivencia. [TFG, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/77316/TFG-L4245.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.
<https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Meza, K. (2023). *Juegos tradicionales y desarrollo de la socialización en niños de 4 años de edad, del Centro de Investigación, Jean Piaget, San Juan Pampa*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3156>
- Monar, M., Pozo, F., y De Los Ángeles, M. (2025). Importancia del juego en el desarrollo social y emocional en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*. ISSN 2737-

6354., 8(15),

463–483.

<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/404>

Mondragón, G., Moscol, J., y Uriarte, E. (2023). *Habilidades sociales en el contexto de la educación básica en Perú*. (s/f). Revistahorizontes.org. Recuperado el 22 de noviembre de 2025, de

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1145/2133>

Ochoa, E. R., Castro, I. S., & Lobaina, I. A. (2025). Socialización desde la integración entre familias, escuelas y comunidades: retos en la sociedad cubana actual. *Revista de Investigación Latinoamericana en Competitividad Organizacional*, 6(24), 53–64.

<https://doi.org/10.51896/rilco.v6i24.767>

Prado, M. (2023). *La socialización como proceso ético en niños en edad escolar*

<https://propuestaseducativas.org/index.php/propuestas/article/view/1002/2317>

Quiñones, A., Sotelino, A., y Rodríguez, J. (2025). Pedagogía y juego tradicional en la actualidad: una revisión sistemática. *Retos digital*, 66, 628–642.

<https://doi.org/10.47197/retos.v66.111127>

Rengifo, P. (2023). Socialización a través del juego en niñas y niños de cinco años. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Cayetano

Heredia]. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8543/Socializacion_RengifoVasquez_Pilar.pdf

Ruiz, C., y Valenzuela, M. (2021). *Metodología de la investigación*. Universidad Nacional Autónoma de Tayacaja Daniel Hernández Morillo (UNAT) - Fondo Editorial.

<https://fondoeditorial.unat.edu.pe/index.php/EdiUnat/catalog/book/4>

- Solís, F. (2025). Importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las emociones en infantes. *e-Revista Multidisciplinaria del Saber*, 1–9. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.196>
- Sullca, J. (2023). Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños de primaria. [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/index.php/Record/UCVV_3e545ddf7033ca996de58f6e58b17dac
- Vizcaíno, P., Cedeño, R., y Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723–9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

Anexos

Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales y desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025

Pregunta General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable / Dimensión	Metodología
¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025?	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025	Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025	Variable Juegos tradicionales Dimensiones • Cognitiva • Motriz • Social • Emocional	Tipo: Básico Enfoque: Cuantitativo Alcance; Correlacional Diseño: No experimental, trasversal Técnica: Encuesta. Instrumento: Cuestionario. Población: 93 estudiantes Muestreo: No probabilístico. Muestra: 76 estudiantes
Pregunta Específicos • ¿Cómo se relaciona los juegos	Objetivo Específicos • Determinar la relación entre los	Hipótesis Específicos • Existe relación directa y	Variable Desarrollo de socialización	

tradicionales y la dimensión comunicativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025? • ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y la dimensión afectiva en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025?	juegos tradicionales y la dimensión comunicativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025 • Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025	significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión comunicativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025 • Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión afectiva	Dimensiones • Comunicativa • Afectiva • Normativa	
--	---	--	---	--

• ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales y la dimensión normativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025?	• Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025	en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025 • Existe relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión normativa en los estudiantes del nivel primaria de una institución		
---	--	---	--	--

		educativa - Ayacucho, 2025		
--	--	-------------------------------	--	--

Cuestionario: Juegos tradicionales

Estimado (a) estudiante, el presente instrumento tiene como objetivo determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025, para la cual se le invita a leer atentamente cada ítem, seleccione una de las alternativas y márcalo con un aspa (X) en un solo recuadro. Asimismo, no existen respuestas “correctas” o “incorrectas”, ni respuestas “buenas” o “malas”. Solo se solicita honestidad y sinceridad de acuerdo a su percepción. Finalmente, la respuesta que vierta es totalmente reservada, se guardará confidencialidad y marque todos los ítems.

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Nº	Dimensione/ Ítems	ESCALAS				
Dimensión 1: Cognitiva		1	2	3	4	5
1	¿Entiendes las reglas de los juegos tradicionales que practicamos?					
2	¿Comprendes qué se debe hacer para ganar o terminar el juego tradicional?					
3	¿Pides que te expliquen una regla cuando no la entiendes?					
4	¿Recuerdas fácilmente las reglas de los juegos tradicionales que ya has jugado?					
5	¿Puedes explicar a tus compañeros las reglas de un juego tradicional?					
Dimensión 2: Motriz		1	2	3	4	5
6	¿Puedes correr sin chocar con tus compañeros durante los juegos tradicionales?					
7	¿Puedes saltar con seguridad cuando el juego lo necesita?					
8	¿Lanzas pelotas u otros objetos del juego con buena dirección?					
9	¿Coordinas bien tus brazos y piernas al participar en los juegos tradicionales?					

10	¿Controlas tus movimientos para no lastimar a tus compañeros mientras juegas?					
Dimensión 3: Social		1	2	3	4	5
11	¿Cooperas con tus compañeros para que el juego funcione bien?					
12	¿Respetas tu turno cuando estás jugando un juego tradicional?					
13	¿Aceptas el rol que te toca en el juego (por ejemplo, perseguidor, defensor, líder)?					
14	¿Escuchas las ideas de tus compañeros sobre cómo jugar mejor?					
15	¿Compartes materiales y espacios de juego con los demás?					
Dimensión 4: Emocional		1	2	3	4	5
16	¿Te sientes contento(a) cuando participas en juegos tradicionales?					
17	¿Disfrutas jugar con tus compañeros en los juegos tradicionales?					
18	¿Mantienes la calma cuando pierdes en un juego tradicional?					
19	¿Respetas a tus compañeros cuando ganas, sin burlarte de ellos?					
20	¿Controlas tu enojo cuando algo no sale como quieres en el juego?					

Cuestionario: Desarrollo de la socialización

Estimado (a) estudiante, el presente instrumento tiene como objetivo determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025, para la cual se le invita a leer atentamente cada ítem, seleccione una de las alternativas y márcalo con un aspa (X) en un solo recuadro. Asimismo, no existen respuestas “correctas” o “incorrectas”, ni respuestas “buenas” o “malas”. Solo se solicita honestidad y sinceridad de acuerdo a su percepción. Finalmente, la respuesta que vierta es totalmente reservada, se guardará confidencialidad y marque todos los ítems.

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Nº	Dimensione/ Ítems	ESCALAS				
Dimensión 1: Comunicativa		1	2	3	4	5
1	¿Expresas tus ideas con claridad cuando hablas con tus compañeros?					
2	¿Dices cómo te sientes cuando estás con tus compañeros?					
3	¿Te esfuerzas por que tus compañeros entiendan lo que quieres decir?					
4	¿Escuchas con atención cuando tus compañeros hablan?					
5	¿Miras a la persona que habla cuando estás escuchando?					
6	¿Esperas tu turno para hablar cuando están conversando en grupo?					
7	¿Pides la palabra antes de hablar en clase o en el juego?					
Dimensión 2: Afectiva		1	2	3	4	5
8	¿Tratas con respeto a tus compañeros cuando estás con ellos?					
9	¿Compartes tus materiales o juguetes cuando un compañero lo necesita?					
10	¿Compartes el espacio de juego sin empujar ni molestar a los demás?					

11	¿Ofreces ayuda a un compañero cuando ves que tiene dificultades?					
12	¿Preguntas a un compañero si necesita algo cuando está solo o callado?					
13	¿Evitas burlarte de tus compañeros cuando se equivocan?					
14	¿Te alegras cuando a tus compañeros les va bien en un juego o actividad?					
Dimensión 3: Normativa		1	2	3	4	5
15	¿Cumples las normas de convivencia en el aula y en el patio?					
16	¿Sigues las indicaciones del docente durante los juegos?					
17	¿Respetas el resultado del juego aunque pierdas?					
18	¿Cumples los acuerdos que el grupo hace antes de empezar a jugar?					
19	¿Aceptas las decisiones del grupo aunque no siempre te gusten?					
20	¿Das buen ejemplo a tus compañeros cumpliendo las normas del juego y de convivencia?					

Validador 1



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Gutiérrez García, Erik Arthur
 1.2 Cargo e institución donde labora: Docente - Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga
 1.3 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guionario de validación
 1.4 Autor del instrumento: Larrosa Torres, Joni

	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente Inf. de 79	Regular 80 a 85	Bueno 86 - 90	Muy bueno 91 - 95	Excelente 96-100
1	Relevancia	Los ítems abordan aspectos pertinentes y adecuados para medir el constructo o concepto que se pretende evaluar				X	
2	Claridad y precisión	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades.				X	
3	Coherencia	Los ítems guardan relación con los indicadores, las dimensiones, las variables y/o hipótesis.			X		
4	Organización	La estructura es adecuada. Contiene de manera coherente todos los elementos de un instrumento de medición.				X	
5	Consistencia	En su conjunto, el instrumento responde a los objetivos de la investigación.				X	
6	Marco de referencia	Los ítems han sido redactados de acuerdo al marco de referencia del evaluado: lenguaje, nivel de instrucción, cultura.				X	
7	Extensión	El número de ítems son suficientes para lograr el objetivo de la investigación.				X	
8	Inocuidad	Los ítems no constituyen ningún riesgo para el sujeto evaluado.				X	

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95

III. OBSERVACIONES DE ÍTEMS ESPECÍFICOS: Ninguna



Número de ítem	Observación	Recomendación

IV. VEREDICTO DE APLICABILIDAD:

Yo, Erik Arthur Gutiérrez García, con Documento Nacional de Identidad N° 70021279, de profesión Doc. Educación Primaria, grado académico Doctor, labor que ejerzo actualmente en Docente Universitario.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento denominado Guionario cuyo propósito es medir la apropiación de los estudiantes en la participación de los juegos tradicionales.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyó en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Universidad para el
Desarrollo Andino

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DR. ERIK ARTHUR GUTIÉRREZ GARCÍA
DOCENTE
Firma del experto evaluador

Lugar y fecha:

Aguaosha, 02 de diciembre de 2025

DNI:

70021279

Teléfono (celular):

927145534

Validador 2



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Sandoval Palomino, Paul
 1.2 Cargo e institución donde labora: Docente en la UNSEH
 1.3 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario
 1.4 Autor del instrumento: Casanova Torres, José

	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente Inf. de 79	Regular 80 a 85	Bueno 86 - 90	Muy bueno 91 - 95	Excelente 96-100
1	Relevancia	Los ítems abordan aspectos pertinentes y adecuados para medir el constructo o concepto que se pretende evaluar				X	
2	Claridad y precisión	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades.				X	
3	Coherencia	Los ítems guardan relación con los indicadores, las dimensiones, las variables y/o hipótesis.				X	
4	Organización	La estructura es adecuada. Contiene de manera coherente todos los elementos de un instrumento de medición.				X	
5	Consistencia	En su conjunto, el instrumento responde a los objetivos de la investigación.				X	
6	Marco de referencia	Los ítems han sido redactados de acuerdo al marco de referencia del evaluado, lenguaje, nivel de instrucción, cultura.				X	
7	Extensión	El número de ítems son suficientes para lograr el objetivo de la investigación.				X	
8	Inocuidad	Los ítems no constituyen ningún riesgo para el sujeto evaluado.				X	

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95



Número de ítem	Observación	Recomendación
—	—	—
—	—	—

IV. VEREDICTO DE APLICABILIDAD:

Yo, Paul Sandoval Palomino, con Documento Nacional de Identidad N° 43299748, de profesión profesor, grado académico Maestría, labor que ejerzo actualmente en Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento denominado Cuestionario cuyo propósito es medir la socialización de los estudiantes en la participación de los juegos tradicionales.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyó en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Universidad para el
Desarrollo Andino

Firma del experto evaluador

Lugar y fecha:

Ayacucho, 2 de septiembre de 2025

DNI:

43299748

Teléfono (celular):

917 709 001

Validador 3

UDEA POSGRADO
Universidad para el Desarrollo Andino

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del experto: YACCA POMA, HEBER

1.2 Cargo e institución donde labora: DOCENTE

1.3 Nombre del instrumento motivo de evaluación: CUESTIONARIO

1.4 Autor del instrumento: _____

	INDICADORES	CRITERIOS	Insuficiente 00 - 29	Regular 30 a 59	Bueno 60 - 79	Muy bueno 80 - 99	Excelente 100 - 100
1	Relevancia	Los ítems abordan aspectos pertinentes y adecuados para medir el constructo o concepto que se pretende evaluar			90		
2	Claridad y precisión	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades			88		
3	Coherencia	Los ítems guardan relación con los indicadores, las dimensiones, las variables y/o hipótesis			80		
4	Organización	La estructura es adecuada. Contiene de manera coherente todos los elementos de un instrumento de medición			80		
5	Consistencia	En su conjunto, el instrumento responde a los objetivos de la investigación			90		
6	Marco de referencia	Los ítems han sido redactados de acuerdo al marco de referencia del evaluado: lenguaje, nivel de instrucción, cultura			90		
7	Extensión	El número de ítems son suficientes para lograr el objetivo de la investigación			90		
8	Inocuidad	Los ítems no constituyen ningún riesgo para el sujeto evaluado			90		

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90%

III. OBSERVACIONES DE ÍTEMS ESPECÍFICOS:

UDEA POSGRADO
Universidad para el Desarrollo Andino

Número de ítem	Observación	Recomendación

IV. VEREDICTO DE APLICABILIDAD:

Yo, HEBER YACCA POMA, con Documento Nacional de Identidad N° 42671688, de profesión DOCENTE - PRIMARIA, grado académico DOCTOR, labor que ejerzo actualmente en DOCENCIA EN EDUCACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento denominado CUESTIONARIO cuyo propósito es medir el nivel socialización de los estudiantes.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyó en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐


 Firma del experto evaluador

Lugar y fecha: Ayacucho, 03 de Setiembre 2025

DNI: 42671688

Teléfono (celular): 921661455

Base de datos: Juegos tradicionales

	Juegos tradicionales																			
	Cognitiva					Motriz					Social					Emocional				
E1	3	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2
E2	2	2	3	3	1	1	3	3	3	2	1	3	1	2	2	1	2	2	2	2
E3	2	3	3	2	3	1	1	1	1	2	2	3	1	3	3	2	1	1	2	2
E4	1	2	3	3	3	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1
E5	2	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	1	1	3	1	2
E6	3	1	1	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	1	3	2	1	1	3
E7	1	3	2	3	1	1	3	1	1	2	1	1	2	3	3	3	2	1	3	2
E8	3	1	2	2	3	2	3	1	2	1	3	2	1	3	3	3	3	1	2	2
E9	1	3	3	1	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2
E10	1	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	3	1	2	2	3
E11	3	1	1	2	3	2	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	2	2	1
E12	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	1	3	1	1
E13	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	1	3	2	2	2	3	3
E14	1	1	1	2	1	3	2	3	1	1	2	3	3	1	3	1	2	2	3	1
E15	1	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	3	1	1	3	3	3	3	3	1
E16	2	3	2	2	1	3	3	2	1	2	2	2	3	1	1	1	3	3	1	3
E17	3	1	1	3	2	2	2	1	3	2	2	3	1	3	2	2	3	1	3	1
E18	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
E19	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
E20	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2
E21	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2
E22	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2
E23	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2
E24	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
E25	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
E26	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3

E27	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
E28	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3
E29	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3
E30	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3
E31	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2
E32	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3
E33	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2
E34	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2
E35	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
E36	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
E37	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2
E38	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2
E39	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
E40	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3
E41	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3
E42	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2
E43	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2
E44	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
E45	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2
E46	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2
E47	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3
E48	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2
E49	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3
E50	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3
E51	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2
E52	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
E53	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3
E54	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
E55	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3
E56	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2

E57	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2
E58	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2
E59	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3
E60	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3
E61	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
E62	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3
E63	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3
E64	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4
E65	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3
E66	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4
E67	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3
E68	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3
E69	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4
E70	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3
E71	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3
E72	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3
E73	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3
E74	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3
E75	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	4	4	4	5	4
E76	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO JUEGOS TRADICIONALES

Tabla 1 – Confiabilidad de la variable juegos tradicionales

Estadística de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,936	20

El resultado del alfa de Cronbach para la variable juegos tradicionales fue de ,936, en base a los 20 ítems del cuestionario.

Según Touriñán (2022) En términos generales, los valores entre 0 y 0.3 (o -0.3) se consideran una correlación débil, entre 0.3 (o -0.3) y 0.7 (o -0.7) se consideran una correlación moderada, y por encima de 0.7 (o por debajo de -0.7) se consideran una correlación fuerte; por lo cual el instrumento de desempeño docente es fuerte.

Tabla 2 - Resumen de procesamiento de datos

Resumen del procesamiento de los casos			
		N	%
Casos	Válido	76	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	76	100,0

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

El total de encuestados de la variable juegos tradicionales fueron 76 estudiantes.

Tabla 3 - Fiabilidad de responsabilidad familiar

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	49,3947	95,069	,634	,932
P2	49,3684	95,916	,610	,933
P3	49,4342	96,329	,589	,933
P4	49,3158	96,406	,600	,933
P5	49,4342	93,929	,649	,932
P6	49,4474	96,571	,622	,933
P7	49,3421	97,055	,599	,933
P8	49,3684	95,062	,653	,932
P9	49,4211	94,274	,685	,931
P10	49,3421	96,708	,607	,933
P11	49,3421	96,921	,610	,933
P12	49,3026	95,814	,629	,932
P13	49,4737	93,426	,694	,931
P14	49,5395	97,265	,524	,934
P15	49,2500	95,150	,657	,932
P16	49,3816	95,599	,630	,932
P17	49,4079	94,005	,674	,932
P18	49,3421	96,815	,599	,933
P19	49,3816	94,639	,664	,932
P20	49,4605	96,305	,606	,933

Base de datos: Desarrollo de la socialización

	Desarrollo de la socialización																			
	Comunicativa							Afectiva							Social					
E1	3	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2
E2	2	2	3	3	1	1	3	3	3	2	1	3	1	2	2	1	2	2	2	2
E3	2	3	3	2	3	1	1	1	1	2	2	3	1	3	3	2	1	1	2	2
E4	1	2	3	3	3	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1
E5	2	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	1	1	3	1	2
E6	3	1	1	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	1	3	2	1	1	3
E7	1	3	2	3	1	1	3	1	1	2	1	1	2	3	3	3	2	1	3	2
E8	3	1	2	2	3	2	3	1	2	1	3	2	1	3	3	3	3	1	2	2
E9	1	3	3	1	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2
E10	1	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	3	1	2	2	3
E11	3	1	1	2	3	2	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	2	2	1
E12	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	1	3	1	1
E13	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	1	3	2	2	2	3	3
E14	1	1	1	2	1	3	2	3	1	1	2	3	3	1	3	1	2	2	3	1
E15	1	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	3	1	1	3	3	3	3	3	1
E16	2	3	2	2	1	3	3	2	1	2	2	2	3	1	1	1	3	3	1	3
E17	3	1	1	3	2	2	2	1	3	2	2	3	1	3	2	2	3	1	3	1
E18	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
E19	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
E20	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2
E21	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2
E22	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2
E23	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2
E24	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
E25	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
E26	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3

E27	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
E28	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3
E29	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3
E30	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3
E31	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2
E32	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3
E33	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2
E34	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2
E35	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
E36	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
E37	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2
E38	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2
E39	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
E40	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3
E41	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3
E42	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2
E43	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2
E44	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
E45	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2
E46	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2
E47	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3
E48	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2
E49	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3
E50	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3
E51	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2
E52	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
E53	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3
E54	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
E55	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3
E56	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2

E57	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2
E58	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2
E59	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3
E60	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3
E61	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
E62	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3
E63	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3
E64	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4
E65	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3
E66	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4
E67	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3
E68	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3
E69	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4
E70	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3
E71	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3
E72	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3
E73	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3
E74	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	5	4	3	5	4	4	3
E75	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	4	4	4	5	4
E76	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN

Tabla 1 – Confiabilidad de la variable desarrollo de la socialización

Estadística de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,940	20

El resultado del alfa de Cronbach para la variable desarrollo de la socialización fue de ,940, en base a los 20 ítems del cuestionario.

Según Touriñán (2022) En términos generales, los valores entre 0 y 0.3 (o -0.3) se consideran una correlación débil, entre 0.3 (o -0.3) y 0.7 (o -0.7) se consideran una correlación moderada, y por encima de 0.7 (o por debajo de -0.7) se consideran una correlación fuerte; por lo cual el instrumento de desempeño docente es fuerte.

Tabla 2 - Resumen de procesamiento de datos

Resumen del procesamiento de los casos			
		N	%
Casos	Válido	76	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	76	100,0

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

El total de encuestados de la variable desarrollo de la socialización fueron 76 estudiantes.

Tabla 3 - Fiabilidad de responsabilidad familiar

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	49,5789	103,847	,639	,937
P2	49,5263	103,453	,656	,937
P3	49,6184	105,092	,599	,938
P4	49,4737	103,959	,649	,937
P5	49,6184	102,692	,652	,937
P6	49,6184	104,532	,654	,937
P7	49,5263	105,853	,610	,938
P8	49,5526	104,224	,633	,938
P9	49,5789	101,794	,723	,936
P10	49,5263	105,506	,616	,938
P11	49,5132	105,266	,636	,938
P12	49,4868	104,626	,634	,938
P13	49,6447	101,379	,716	,936
P14	49,6974	104,747	,577	,939
P15	49,4342	103,982	,658	,937
P16	49,5658	104,756	,611	,938
P17	49,5658	101,529	,712	,936
P18	49,5132	105,160	,625	,938
P19	49,5658	103,422	,668	,937
P20	49,6447	105,432	,591	,938

Autorización de la institución educativa

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

San Francisco, 05 de noviembre del 2025

Señor:

José Casanova Torres

Egresado de la Maestría en docencia universitaria y gestión educativa, de la Universidad para el desarrollo andino – Huancavelica – Perú

Presente.-

De mi consideración:

Por medio de la presente, yo, **kely Rosario Villanueva Galvan**, Directora de la IEPN 38387 Mx P "San Agustín" - Miraflores - San Francisco - Ayna - La Mar – Ayacucho, autorizo la **aplicación del cuestionario** correspondiente al estudio titulado “Juegos tradicionales y desarrollo de socialización en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa - Ayacucho, 2025”, el cual será aplicado a estudiantes del nivel primaria, en nuestras instalaciones.

Esta autorización se brinda considerando que la investigación tiene fines estrictamente académicos y que se garantiza la confidencialidad, anonimato y protección de los datos de los participantes, así como el respeto a la normativa institucional y al bienestar de la comunidad educativa.

La aplicación del instrumento se realizará en la fecha acordada, 11 y 12 de diciembre del 2025, sin afectar el normal desarrollo de las actividades escolares.

Sin otro particular, reitero nuestra disposición a colaborar en iniciativas que contribuyan al fortalecimiento académico y científico.

Atentamente,


DIRECCIÓN DE LA MAR
I.E. N° 38387 - "SAN AGUSTÍN"
MIRAFLORES
AYACUCHO

Mg. Kely Rosario Villanueva Galvan
DIRECTORA

kely Rosario Villanueva Galvan,
Directora

IEPN 38387 Mx P "San Agustín" - Miraflores - San Francisco - Ayna - La Mar –
Ayacucho

Fotos de aplicación del instrumento



