

Revoló, Rojas Serna

Los Juegos Ancestrales para el Desarrollo de la Toma de Decisiones en los Niños de 05 Años de la Institución Educativa...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3568410238

Fecha de entrega

12 may 2026, 10:37 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

13 may 2026, 8:05 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

JUEGOS_ANCESTRALES_FINAL_1_CORREGIDO.docx

Tamaño del archivo

2.8 MB

147 páginas

32.687 palabras

176.231 caracteres

15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 10%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
24 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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

Fuentes principales

12%	Fuentes de Internet
10%	Publicaciones
5%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	3%
2	Internet	repositorio.upla.edu.pe	1%
3	Internet	renati.sunedu.gob.pe	1%
4	Publicación	Ramos Rojas, Agueda Adela. "El PNI como estrategia para desarrollar la toma de ...	1%
5	Internet	repositorio.unia.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo	<1%
7	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
8	Internet	hdl.handle.net	<1%
9	Internet	repositorio.usil.edu.pe	<1%
10	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
11	Publicación	ORIZANO ALCEDO RICHARD JOSUE. "PMR de la Municipalidad Distrital de Ticlacay...	<1%

12	Publicación	Lourdes Janeth Ramírez Bautista, Gladys Verónica Cayancela Cayancela, Janeth M...	<1%
13	Publicación	Quispe Calsin, Raquel. "La práctica de juegos tradicionales en el desarrollo de la p...	<1%
14	Internet	repositorio.uancv.edu.pe	<1%
15	Publicación	Karina Michelle Fonseca Naranjo, Maria José Araus Veliz, Maria Gabriela Loor Pin...	<1%
16	Publicación	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na do...	<1%
17	Publicación	Ayala-Villamil, Luis-Alfonso. "Caracterización de les Concepciones Sobre Naturale...	<1%
18	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
19	Trabajos del estudiante	Area eped	<1%
20	Publicación	Cruz, Amy Andrea Arteaga Guerra, María Claudia Patricia Delgado. "Conocimient...	<1%
21	Publicación	Choquehuanca Roque, Dany Irene. "Juegos andinos y desarrollo de habilidades d...	<1%
22	Trabajos del estudiante	Universitas Katolik Widya Mandala	<1%
23	Internet	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com	<1%
24	Trabajos del estudiante	Universidad Técnica De Cotopaxi	<1%
25	Trabajos del estudiante	unsaac	<1%

26	Internet	1library.co	<1%
27	Publicación	Bejarano Carrión, Dennis Yohana. "Actividad tecnológica escolar en el contexto d...	<1%
28	Internet	repositorio.udh.edu.pe	<1%
29	Publicación	María de las Mercedes Romero Alegre. "Protective Environments, Growing Comm...	<1%
30	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%
31	Publicación	Apaza Andrea, Lucero. "Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de l...	<1%
32	Publicación	Huayllani Champi, Noemí. "Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de l...	<1%
33	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	<1%
34	Trabajos del estudiante	PREGRADO	<1%
35	Internet	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe	<1%
36	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	<1%
37	Publicación	Chura Allca, Mayda. "Circuitos motores para el desarrollo de la psicomotricidad g...	<1%
38	Publicación	Robles Murphy, Lucy Annie. "Eficacia del juego didáctico como estrategia para de...	<1%
39	Publicación	Armando Isaías Patajalo Guambo, Juan Carlos Bayas Machado. "La danza como es...	<1%

MINISTERIO ³ EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GAMANIEL BLANCO MURILLO” PASCO
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

Los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús” del Distrito de Ticslacayán, provincia y región Pasco – 2025.

Línea de Investigación: Desarrollo Integral y Educación

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autoras:

Br. REVOLO PINTO, Nancy Judith

Br. ROJAS BONIFACIO, Katherine Belén

Br. SERNA HUAMÁN, Grasly Jhosehp Gregoria

Asesor: Mg. Jorge Solís Cóndor

Cerro de Pasco, Perú - 2026

DEDICATORIA

Dedicamos nuestro trabajo principalmente a Dios, por darnos fuerzas necesarias para alcanzar nuestra meta. A nuestros padres por su amor, apoyo constante y por motivarnos en todo momento a seguir adelante y, finalmente a nuestras familias por acompañarnos en esta vía de esfuerzo y sacrificio que consolida nuestra formación profesional.

**PRESENTACIÓN SEÑOR
PRESIDENTE DEL JURADO CALIFICADOR
SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO CALIFICADOR**

Con la venia y la consideración a ustedes y con el respeto a su alta representada señores miembros del jurado calificador permítanos presentar nuestra investigación para su valoración respectiva. La investigación desarrollada cuyo título es *Los Juegos Ancestrales para el Desarrollo de la Toma de Decisiones en los Niños de 05 Años de la Institución Educativa Inicial “Corazón De Jesús” del distrito de Tíclacayán, provincia y región Pasco – 2025*, desarrollada con el propósito de optar el grado de bachiller en Educación el programa de estudios de Educación Inicial, en el marco de la Ley N° 30512 y su Reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y los procesos de la reforma de la formación docente que ha emprendido nuestro sistema educativo para la mejora de la Formación Docente Inicial en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica, instituciones que tienen la obligación de implementar y cumplir las Condiciones Básicas de Calidad (CBC), las cuales son evaluados para acceder a la condición de instituciones licenciadas, en cumplimiento a dichas normas vigentes y demás exigencias a la que nuestra institución se ha sometido siendo evaluada con los criterios correspondientes siguiendo los criterios de calificación para que nuestra institución alcance, logrando el año 2020 su licenciamiento,

que lo ha elevado al nivel de Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gamaniel Blanco Murillo” y junto a ello nuestro programa de estudios de Educación Inicial que también logró ser licenciada, mérito que nos permite acceder al grado de bachiller y posteriormente obtener el título profesional de licenciados. Por tal razón, presentamos el presente informe de nuestra investigación enmarcado en la normatividad institucional expresados en su visión, misión y sus objetivos estratégicos para el desarrollo como Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública.

Durante nuestras prácticas preprofesionales hemos vivenciado la realidad educativa y pedagógica en las instituciones educativas del nivel inicial, donde los estudiantes no tiene autonomía que conlleve a tomar decisiones en diversos actos y acciones de los estudiantes, siempre mantenían su naturaleza de dependencia del otro, ello a decir de los psicólogos a la edad de los 5 años deben transitar de la etéreo dependencia a la autonomía en la toma de sus decisiones, si ello no se forma en dicha etapa, sino ha de tener consecuencias en su desarrollo formativo de la personalidad de los estudiantes muy dependientes, visto ello nuestro equipo de investigación ha tomado la decisión de emprender la investigación centrada en la temática cómo desarrollar la toma decisiones de nuestros estudiantes en la etapa del nivel inicial en la edad de 05 años.

Por tanto, el equipo de investigación tomamos la decisión de asumir los juegos ancestrales como estrategia para desarrollar la capacidad en la toma de decisiones en educandos de 05 años matriculados en el nivel inicial. Asumimos esta decisión referidos a los juegos ancestrales porque son actividades ligadas permanentemente a los niños y niñas, puesto que se practican en el contexto escolar y comunitario, pero llevado al aula se convierte en una estrategia pertinente y situada para los aprendizajes significativos de forma lúdica favorables para estudiantes del nivel inicial, que su vez, son propios de su edad cronológica y su innata actividad.

Hoy presentamos cómo los juegos ancestrales, que en muchos casos, han sido asumidos en las instituciones educativas, de manera empírica, para competencias de padres y estudiantes en actividades festivas, pero que muy poco se han sistematizado y escasamente llevado al aula para ser utilizado como estrategia metodológica que contribuye en desarrollar y alcanzar las competencias y capacidades, como es el caso de la capacidad la toma de decisiones, un componente socioemocional muy importante en el desarrollo de las personas para asumir roles con autonomía y pertinencia en el momento oportuno.

Su aplicación de los juegos ancestrales de forma situada y colectiva con los estudiantes de 05 años, nos han demostrado su eficacia en el logro de los procesos formativos de los estudiantes de forma significativa como en la toma de decisiones, cuyas evidencias y resultados presentamos en el presente informe, las mismas que se ha organizado en capítulos para su mejor entendimiento y desarrollo.

Asumiendo la estructura normada por nuestra Escuela presentamos nuestro informe que consta IV capítulos, que se organiza de la siguiente manera:

El capítulo I que se refiere al Problema de Investigación, consta del Planteamiento del problema, la Formulación del problema que se expresan a través del problema general y los problemas específicos, Justificación de la investigación, Objetivos de la investigación desarrollado en el Objetivo general y los Objetivos específicos.

El capítulo II que consiste el Marco Teórico Conceptual, en la que desarrollamos los Antecedentes de estudio, las Bases teóricas de la variable y la Definición de términos básicos.

El capítulo III en ella se desarrolla la Metodología de Investigación, que consta del tratamiento del Tipo de investigación, Método, Población y muestra, Técnicas e instrumentos de recolección de datos y el Análisis de datos.

El capítulo IV que asume el Marco Práctico, se presenta el Diagnóstico del Contexto, Sistematización de la información con el proceso de Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados, Evaluación de los resultados con la Discusión de Resultados

Finalmente presentamos las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos respectivos.

Señores miembros del Jurado Examinador y a todos los interesados sobre nuestro tema investigativo dejamos a su juicio el presente informe de investigación fruto de nuestro denodado trabajo. Estamos seguras de que nuestros aportes merecerán las expectativas y sugerencia en su marco respectivo sobre lo que nos hemos planteado y con el aporte de ustedes, seguramente se van a enriquecer en las próximas investigaciones; a su vez, somos conscientes que se presentan ciertas limitaciones efecto mismo de su causa, por las que agradecemos nos comprendan, comprometiéndonos a seguir mejorando en el transcurrir de los días.

LAS AUTORAS

RESUMEN

Nuestra tesis titulada Los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús” del Distrito de Ticslacayán, Provincia y Región Pasco – 2025, fue realizada orientada desde el objetivo general para determinar la influencia de los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños sujetos de investigación, para lo cual se desarrolló del enfoque cualitativo de tipo aplicado y con un diseño de investigación acción participativo, aplicando lista de cotejo, cuestionario de entrevista a los involucrados a una muestra de 10 estudiantes, 10 padres de familia y 4 docentes, recolectado los datos y con un análisis priorizando la triangulación, se evidencia que los estudiantes, luego del estudio pueden organizarse y planificar acuerdos del cómo y para qué jugar, reglas del proceso y orden con demostraciones de formación de su autonomía que genera tomar decisiones básicas para su edad, también una formación de la actitud lúdica ancestral para desarrollar competencias con desempeños que alcanzan niveles de logro destacado y para los docentes la mejora de las estrategias pedagógicas y didácticas para desarrollar la autonomía en la toma de decisiones de forma reflexiva y colectiva a través de una actividad lúdica.

Palabras claves: Juegos ancestrales, toma de decisiones.

ABSTRACT

Our thesis, entitled *Ancestral Games for the Development of Decision-Making in 5-Year-Old Children at the 'Corazón de Jesús' Early Childhood Education Institution in the district of Ticlacayán, province and region of Pasco – 2025*, was conducted with the general objective of determining the influence of ancestral games on the development of decision-making in the children participating in the research. This was achieved through a qualitative, applied approach and a participatory action research design. Data was collected using a checklist and interview questionnaire with a sample of 10 students, 10 parents, and 4 teachers. The data, collected and analyzed using triangulation, revealed that, after the study, the students were able to organize and plan agreements regarding how and why to play, establishing rules for the process and order. This demonstrated the development of their autonomy, enabling them to make basic decisions appropriate for their age. Furthermore, the study fostered an ancestral playful attitude, leading to the development of competencies and performances that reached outstanding levels of achievement. For the teachers, the study also highlighted the benefits of the game. Improving pedagogical and didactic strategies to develop autonomy in reflective and collective decision-making through play-based activities.

Keywords: Traditional games, decision-making.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág
CARÁTULA	i
HOJA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
PRESENTACIÓN	iv
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xv
ÍNDICE DE FUGIRAS	xvi
CAPITULO I	
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Caracterización de la práctica pedagógica	1
1.2. Deconstrucción de la práctica pedagógica	3
1.3. Formulación del problema acción	4
1.3.1. Problema general	4
1.3.2. Problemas específicos	5
1.4. Objetivos de la investigación	5
1.4.1. Objetivo general	5
1.4.2. Objetivos específicos	5
1.5. Justificación de la investigación	6
1.6. Limitaciones	7

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1.1. Antecedentes Internacionales	09
2.1.2. Antecedentes Nacionales	12
2.1.3. Antecedentes Locales	16
2.2. Bases teóricas	19
2.2.1. Los juegos ancestrales	19
2.2.1.1. Juegos	19
2.2.1.2. Dimensiones del juego	20
2.2.1.3. Características del juego	22
2.2.1.4. El juego según diversas teorías o enfoques	24
a. Teoría de Jean Piaget	24
b. Teoría de Lev Vygotsky	26
c. El enfoque del método Montessori	28
d. El método Reggio Emilia	29
e. El método Aucouturier	30
f. El método Waldorf	30
2.2.1.5. Tipos de juegos	31
2.2.1.5.1. Según el número de jugadores:	31
a. Juegos individuales.	31
b. Juegos grupales	31
2.2.1.5.2. Por la relación entre los jugadores	31
a. Juegos competitivos	31
b. Juegos cooperativos	31
2.2.1.5.3. Juegos según la dinámica de juego	31
a. Juegos deportivos	31
b. Juegos de mesa	32
c. Juegos de azar	32
d. Juegos mentales	32
e. Videojuegos	32
2.2.1.5.4. Juegos tradicionales	33
2.2.1.5.5. Juegos Contemporáneos y/o actuales	33
2.2.1.6. Juegos ancestrales	34

2.2.1.7. Características de los juegos ancestrales	35
2.2.1.8. Comparación de los juegos ancestrales y juegos moderno o actuales	38
2.2.1.9. Algunos juegos ancestrales	39
a. Canicas	40
b. Chapas	40
c. Trompo	41
d. Escondidas	41
e. Saltar la cuerda	41
f. Juego del Pañuelo	42
g. El tres en raya	42
h. Yan ken pó	42
i. El hilo	43
j. Las cuatro esquinas	43
k. Aviones de papel	44
l. El aro	44
m. Ponerle la cola al burro	44
n. La rayuela	44
o. La mancha	45
p. El gato y el ratón	45
q. La sogá	46
r. La gallinita ciega	46
s. La carretilla	46
2.2.2. Toma de decisiones	47
2.2.2.1. Definición	47
2.2.2.2. Características	50
2.2.2.3. Tipos o modelos de la toma de decisiones	54
a. Toma de decisiones intuitiva	50
b. Toma de decisiones personal	50
c. Toma de decisiones de rutina	50
d. Toma de decisiones de emergencia	50
e. Toma de decisiones grupal	51
f. Toma de decisiones individual	51
g. Toma de decisiones organizacional	51

	h. Decisiones programadas	52
	i. Decisiones no programadas	52
	2.2.2.4. Procesos de la toma de decisiones	53
	a. Analiza la situación y Definir el problema	53
	b. Diagnóstica el problema y reunir información relevante	53
	c. Determina criterios de elección y Detectar las alternativas posibles	54
	d. Define y sopesa las alternativas eligiendo la mejor	54
	e. Controlar, monitorear y evaluar	54
	2.2.2.5. Importancia y evaluación de la toma de decisiones	55
2	2.2.2.6. Los juegos ancestrales y la toma de decisiones en el aula de 05 años de la Institución Educativa	56
	a. Los juegos ancestrales en el aula	56
	b. La toma de decisiones en el aula	58
5	c. Importancia de los juegos ancestrales y el desarrollo cognitivo de la toma de decisiones	61
	2.3. Conceptualización de las categorías	64
	2.3.1. Autoestima	64
	2.3.2. Juegos Ancestrales	64
	2.3.3. Psicomotricidad fina	64
	2.3.4. Toma de Decisiones	65
	CAPÍTULO III	
	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	
45	3.1. Hipótesis de acción	66
	3.1.1. Hipótesis General	66
	3.1.2. Hipótesis específicas	66
	3.2. 74 Plan de acción	67
14	3.3. Tipo y enfoque de investigación	68
	3.4. Diseño de investigación	69
	3.5. Población y muestra	70
	3.5.1. Población	70
	3.5.2. Muestra	71
5	3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	71
	3.7. Técnicas de análisis de datos	73

- Clasificación y codificación	73
- Organización y triangulación.	73
- Graficación y consolidación.	73
- Tratamiento, análisis e interpretación	73

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.1. Fundamentación de la propuesta pedagógica	75
4.2. Matriz de acciones	79
4.3. Matriz de evaluación	80
4.4. Descripción de la propuesta	80

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Descripción de resultados	83
5.2. Triangulación de involucrados	85
* Conocimiento del uso de los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de desiciones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús”, distrito de Ticslacayán, provincia y región de Pasco	92
* El impacto que tienen los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de desiciones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” del Distrito de Ticslacayán Provincia y Región de Pasco	92
* Nivel de logro en los estudiantes con la aplicación de los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de desiciones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” Distrito de Ticslacayán, Provincia y Región	94
5.3. Reflexiones sobre la práctica pedagógica	98
5.4. Lecciones aprendidas	

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1	
Comparación de los juegos ancestrales y juegos modernos o actuales	38
Tabla 2	
Juego del Yan ken pó	43
Tabla 3	
Plan de acción	67
Tabla 4	
Población escolar de la I.E.I. “Corazón de Jesús” 2024, Ticlacayán, Pasco	71
Tabla 5	
Matriz de acciones	79
Tabla 6	
Matriz de evaluación	80
Tabla 7	
Interpretación de resultados triangulación de involucrados	86
Tabla 8	
Interpretación de resultados: Impacto que tienen los juegos ancestrales	88
Tabla 9	
Interpretación de resultados: Nivel de logro	90
Tabla 10	
Lista de Cotejo de Evaluación del Desarrollo de la Capacidad de la Toma de Decisiones en Niños de Inicial de 05 Años Luego de la Aplicación del Juego Ancestral	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Pág.

Figura 1

Conocimiento del uso de los juegos ancestrales para la toma de decisiones 87

Figura 2

Impacto de los juegos ancestrales para la toma de decisiones 89

Figura 3

Nivel de logro en los estudiantes con los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones 91

2

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Caracterización de la práctica pedagógica

Nuestra vida diaria nos conlleva asumir retos para resolver problemas en diversos contextos y ser ciudadanos proactivos, para lo cual, se requiere que las personas desde temprana edad hayan desarrollado la capacidad de la toma de decisiones como actitud positiva y comunitaria, pero la sociedad asiste a una generación cada vez más conformista, pasiva e indiferente a asumir retos y resolver problemas que agrava las aspiraciones del desarrollo de una sociedad del siglo XXI, que cada día es una gran incertidumbre y muy complejo para el hombre y la sociedad, por lo que, se hace de gran importancia buscar una nueva forma de desarrollar la capacidad de desarrollo de la toma de decisiones desde temprana edad en el nivel inicial, pilar para cimentar la actitud reflexiva y crítica que conlleve a lograr los propósitos de personas que asuma retos y responsabilidades con autonomía, todos ello con una educación, pedagogía y estrategias situadas o contextuales.

Muchos países desarrollados como los japoneses y los chinos le han dado mucha importancia a la formación de sus ciudadanos la toma de decisiones comunitarias y colectivistas. El japonés y el chino asume el reto de la toma de decisiones desde la visión

12

10

cultural comunitaria, pensado desde el equipo y la autonomía personal pensando en los demás, no como el americano individualistas y de espaldas a su comunidad o pueblo, ejemplo el congreso de la república, que norma o toman decisiones pensando en sus intereses personales o grupos minoritarios para servirse de los demás, que tal contraste entre los que son los japoneses y los chinos con actitud de toma de decisiones pensando en su cultura comunitaria y social, ella se forma desde la etapa muy temprana en sus generaciones que asumen roles autónomos y la toma de decisiones con la seguridad y autoestima valorado por sus grupo y comunidad.

2 En China el desarrollo de la toma de decisiones es de gran importancia, ello ha permitido que su país se desarrolle económicamente y hoy constituyéndose en una potencia mundial. En China la formación y la gestión del talento humano ha logrado mayor progreso, porque desde muy temprana edad inciden en la autonomía y autoestima para la toma de decisiones, centrada en un clima organizacional comunitaria es una cultura sociocomunitaria centrada en los valores culturales con obediencia irrestricta y respeto a la ética y las costumbres sociales del bien común y del Estado. La educación en China ha incidido en la formación y desarrollo de las competencias sociales e individuales de la toma de decisiones con el propósito de que los individuos puedan asumir su papel en la sociedad con gran responsabilidad resolviendo retos desde las instituciones educativas, para ello se preparan a los estudiantes intelectual y moralmente, entonces educan basado en la cultura, los conocimientos y realizaciones de la antigua China fortalecidas desde las familias, el sector público y privado bajo el pensamiento de la filosofía confuciana y la estructura del Partido Comunista Chino, dando importancia a la toma de decisiones desde la práctica comunitaria y social llevado a los centros escolares desde la infancia.

8

67

47

1.2. Deconstrucción de la práctica pedagógica

En nuestro país con una sociedad en crisis por la alta desinformación, violencia social y corrupción con gobernantes y representantes congresistas que toman decisiones equivocadas y de espaldas al país, donde la credibilidad se ha degradado, nadie cree en nadie, donde las taras indeseables se han normalizado afirmando “roba pero hace obras” o “es buena gente aunque roba”, quienes ven reflexivamente y críticamente dichos actos anormales son tildados como “tontos, quedados, etc.”, ante todo ello la educación se ha mantenido con políticas impuestas por éstos gobernantes, por ello tenemos una currícula de la desinformación, porque no construye la verdadera historia, que nos debe enorgullecer por la riqueza cultural que hemos heredado, más por el contrario nos han forma para sentir vergüenza de nuestras tradiciones y costumbres ancestrales, llamándonos folclóricos o prácticas viejas, no forma en la verdadera ciencia que desarrollaron nuestros ancestros y la ciencia occidental, se han centrado en una formación extrema de conformismo y pasividad de las generaciones, para que no reaccionen ante la realidad social que se viven, entonces seguimos siendo un país empobrecidos económicamente y socialmente, lo más grave en lo cognitivo y **el desarrollo integral de las personas.**

Por ello **las** instituciones educativas **de** todos los niveles han vivido con prácticas pedagógicas y estratégicas pasivas academicistas que no desarrolla el pensamiento crítico reflexivo y complejo para tomar decisiones ante los retos de la vida y de la sociedad, las docentes han centrado la vida escolar en actividades descontextualizadas y de imposición de culturas ajenas que muchas de ellos no motivan, ni forma y ni educan, por tanto, los estudiantes solo lo hacen todo por repetición y cumplimiento.

Ante la realidad crítica vivenciada en nuestras prácticas e investigación, nos ha conllevado a plantearnos, porque no llevar nuestras aulas las pedagogías situadas y

socioculturales que asuma la diversidad de actividades ancestrales que los estudiantes lo viven en sus familias y en su comunidad, con la que se divierten y forman jugando con sus pares, en grupos y en su barrio o comunidad, pero la institución educativa no le ha dado valía e importancia, estamos convencidos que su ejecución de las actividades como los juegos ancestrales en el aula desarrollan las competencias y capacidades de forma integral en los niños y niñas desde temprana edad, específicamente en la toma de decisiones en todos los juegos que realizan.

Las actividades y juegos ancestrales son estrategias situadas y pertinentes para retomar el protagonismo renovado del centro escolar y el rol del docente, con dichas tácticas y recursos de los juegos ancestrales permiten el desarrollo y la formación de los estudiantes de forma motivada en la práctica de nuestro lema del nivel de que se aprende y desarrolla “todo por amor y nada por la fuerza” en el logro integral de nuestros propósitos educativos, en dicho marco nos hemos planteado la presente investigación titulado: los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” del distrito de Ticslacayán, provincia y región Pasco – 2024 - 2025. El desarrollo de la presente investigación estamos seguros de su aporte a la práctica educativa y la gestión pedagógica con estrategias situadas y pertinentes para la formación integral de forma sociocultural en la nueva institución educativa del siglo XXI que asume los nuevos fundamentos epistémicos y pedagógicos en la educación en el nivel inicial. Por estas razones y en virtud a las bondades de los juegos ancestrales surge la presente investigación que, desde nuestro punto de vista, será relevante para el trabajo en educación inicial.

1.3. Formulación del problema acción

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones

consecuencias de sus decisiones dentro del juego, lo cual fortalece progresivamente su autonomía.

Los autores concluyen que el juego tradicional no solo tiene un valor cultural, sino también formativo, al propiciar espacios donde los niños ejercitan la toma de decisiones de manera espontánea y significativa. Este estudio aporta evidencia sobre la importancia de incorporar prácticas lúdicas contextualizadas en la educación inicial para el desarrollo de competencias clave.

Silva Oliveira, R. y Pereira Santos, L. (2024). *Brincadeiras tradicionais e desenvolvimento da tomada de decisão na educação infantil*. Universidade de São Paulo (Brasil). Llevaron a cabo una investigación centrada en el análisis de las contribuciones de las brincadeiras (juegos tradicionales brasileños) en el desarrollo de la toma de decisiones en niños de educación infantil. El estudio se sustenta en la premisa de que el juego constituye un espacio privilegiado para el aprendizaje activo, donde los niños enfrentan situaciones que requieren planificar y actuar.

La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando la observación sistemática con instrumentos de evaluación del comportamiento infantil. Durante la intervención, se aplicaron juegos tradicionales como “pique-esconde”, “amarelinha” y dinámicas colectivas que implican reglas y toma de decisiones constante. Los resultados mostraron que los niños desarrollaron mayores niveles de iniciativa, capacidad de anticipación y resolución de conflictos, evidenciando avances en su pensamiento decisional.

Los autores destacan que los juegos tradicionales, al estar arraigados en la cultura local, facilitan un aprendizaje significativo y contextualizado, promoviendo no solo habilidades cognitivas, sino también sociales. Este antecedente refuerza la relevancia de integrar prácticas lúdicas tradicionales en el currículo de educación

infantil como medio para potenciar la toma de decisiones desde edades tempranas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Reyes Tineo, E. y Tineo Morante, C. (2025). *Juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E. Newton Kids, Chiclayo*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (Perú). La investigación tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la resolución de problemas en niños de cinco años del nivel inicial. Este estudio se fundamenta en la necesidad de fortalecer habilidades cognitivas superiores desde edades tempranas, especialmente aquellas relacionadas con la toma de decisiones, entendida como la capacidad de analizar situaciones, elegir alternativas y actuar frente a problemas concretos.

Metodológicamente, la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con un diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 22 niños, a quienes se les aplicó una evaluación diagnóstica inicial (pretest) y una evaluación final (postest), utilizando como instrumento una lista de cotejo orientada a medir el nivel de resolución de problemas. La intervención consistió en la aplicación sistemática de juegos tradicionales que implicaban reglas, toma de decisiones y de situaciones lúdicas.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en los niveles de resolución de problemas, confirmadas estadísticamente mediante pruebas inferenciales ($p < 0,05$). Esto demuestra que los juegos tradicionales favorecen procesos cognitivos vinculados directamente con la toma de decisiones, ya que los niños deben elegir estrategias, anticipar consecuencias y resolver situaciones dentro del juego.

Este estudio aporta evidencia empírica sobre el valor pedagógico de los

juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer habilidades decisionales en la educación inicial, destacando su pertinencia en contextos educativos peruanos.

Aivar del Pino, C. (2024). *Juegos tradicionales en el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38379/MX-P, Ayacucho, 2022*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (Perú). La

investigación realizada tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años. Este estudio parte del reconocimiento de que el pensamiento lógico constituye una base fundamental para la toma de decisiones, ya que permite a los niños analizar, comparar, clasificar y seleccionar alternativas frente a diversas situaciones.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y diseño preexperimental, considerando una muestra de 17 niños. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo que permitió evaluar los niveles de desarrollo lógico matemático antes y después de la intervención. La propuesta incluyó la aplicación de juegos tradicionales estructurados que promovían la participación activa y la resolución de situaciones problemáticas.

Los resultados evidenciaron un progreso significativo en el nivel de pensamiento lógico matemático, pasando de un nivel inicial en proceso a un nivel de logro esperado tras la intervención. Este avance demuestra que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la toma de decisiones, al implicar procesos de análisis, selección y ejecución de acciones dentro del contexto lúdico.

3 Este antecedente confirma que los juegos tradicionales no solo fortalecen aprendizajes académicos, sino que también potencian habilidades cognitivas complejas vinculadas a la toma de decisiones, siendo una estrategia pertinente en la educación inicial peruana.

32 En la Universidad Antonio Ruiz de Montoya en su Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas se ha desarrollado la tesis sobre Juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de las habilidades sociocognitivas en los niños y niñas de 2do grado de nivel primaria en una Institución Educativa de Andahuaylillas- Lima – Perú Febrero de 2022, presentado con fines de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria Intercultural Bilingüe por el egresado el bachiller Maycol Franklin Garay Huacho Presidente: Oscar Heerbert Marín García, Asesor: Italo Jaime Quispe Pérez y Lector: Georgette de las Mercedes Vargas Huanca. La cual se resumen en que la investigación se titula “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de segundo grado de nivel primaria en una institución educativa de Andahuaylillas”. El objetivo principal fue explorar la manera en que la práctica de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de habilidades sociocognitivas en los niños de 2do grado del nivel primario en una Institución Educativa de Andahuaylillas. Se utilizó el enfoque cualitativo de la investigación de tipo empírica con nivel descriptivo. Los instrumentos utilizados fueron la ficha de observación y la entrevista semiestructurada, los cuales fueron aplicados en una IE periurbana del distrito de Andahuaylillas, Cusco, durante el mes de junio de 2021. Los resultados muestran que la práctica de juegos tradicionales influye en el desarrollo de habilidades sociocognitivas, porque los juegos exigen la comprensión de las reglas para lidiar con conflictos que emergen en la competencia. Las reglas de los juegos

14

tradicionales, que han sido interiorizados por los niños desde su infancia más temprana, permiten que los niños asimilen emociones y hagan ajustes sociales a su comportamiento. Palabras clave: EIB, estrategias pedagógicas, juegos tradicionales, habilidades sociocognitivas.

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

Por ende, ayuda a generar mutuo respeto y un clima escolar positivo. Las principales características de los juegos tradicionales que los docentes puedan emplear para desarrollar habilidades sociocognitivas en los niños son: populares, implica que a los niños le gusta jugar en cualquier espacio sin la necesidad de que le instruyan las reglas, ya que son actividades de su contexto y de su cultura. Y son grupales, donde los niños se integran para jugar, ya que cualquier juego tradicional siempre es necesario de dos integrantes a más. Por ello, se desarrollan habilidades sociocognitivas como negociar las reglas entre pares y comprender al otro. Entre los juegos tradicionales más practicados por los niños son: la rayuela y canica. Estos juegos requieren de la participación mínima de dos integrantes y las reglas son negociables entre los participantes. Por ello, antes de jugar los niños se ponen de acuerdo, donde fijan reglas básicas para continuar o el retiro del juego. Dichas prácticas desarrollan habilidades de resolución de problemas interpersonales, ya

que cuando un niño incumple con las reglas fijadas, recibe críticas de sus pares, ante ello, tiene que saber justificar y algunos de sus pares tendrán compasión por aquel que incumple con las reglas. Finalmente, en los salones de segundo grado de la Institución Educativa “Fe y Alegría 44”, se ha empezado por una naturalización del desarrollo de estos juegos que combinan el entretenimiento y la convivencia pacífica en el aula.

A su vez alcanza las siguientes recomendaciones: 1. La teoría inacaba de la EIB debe asumir el recurso de los juegos tradicionales como herramienta o estrategia en los procesos de enseñanza aprendizaje, pues donde falte comunicación expresa intercultural, recurrir a elementos lúdicos pudiera ser la última línea de comunicación; reproduciendo en la sociedad el buen clima escolar. 2. Lo mismo que la teoría, habría de buscar una manera que los docentes interioricen las posibilidades de la práctica juegos tradicionales como herramienta. Al mismo tiempo que la EIB debe considerar la apreciación de los padres de familia sobre los recursos que aquella emplea.

2.1.3. Antecedentes Locales

Llanos López, D. M. (2024). *Importancia y beneficios de los juegos tradicionales y ancestrales en niños de 5 años de la I.E.B. N.º 687 – Junín, 2022*. Universidad José Carlos Mariátegui (Junín). La investigación tuvo como propósito analizar la relevancia de los juegos tradicionales y ancestrales en el desarrollo integral de niños de cinco años en un contexto educativo intercultural de la región Junín. El estudio parte de la necesidad de revalorar prácticas lúdicas propias de la comunidad como medios pedagógicos que fortalecen no solo la identidad cultural, sino también habilidades cognitivas y sociales asociadas a la toma de decisiones.

Metodológicamente, la investigación se desarrolló bajo un enfoque

21 cualitativo, con un diseño de investigación acción y paradigma hermenéutico. Se emplearon técnicas como entrevistas semiestructuradas y cartografía social para identificar los juegos tradicionales más representativos, seguido de la implementación de talleres lúdicos orientados a su práctica. Los resultados evidenciaron que la interacción social generada por los juegos permitió a los niños desarrollar habilidades como la elección de roles, la resolución de conflictos y la toma de decisiones en situaciones grupales.

9 Asimismo, se concluye que los juegos tradicionales constituyen un recurso pedagógico significativo, ya que promueven aprendizajes contextualizados y favorecen procesos cognitivos relacionados con la toma de decisiones, al implicar análisis, selección y qnrðnn de alternativas dentro del juego.

Ramírez Espinoza, J. (2023). *Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el desarrollo de la autonomía en niños de educación inicial en instituciones educativas de Huánuco*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán (Huánuco).

28 La investigación realizada tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en niños del nivel inicial en la región Huánuco. El estudio se sustenta en la premisa de que la autonomía constituye un componente esencial de la toma de decisiones, ya que permite a los niños actuar de manera independiente, elegir alternativas y asumir consecuencias dentro de su entorno.

54 El enfoque metodológico fue cuantitativo, con diseño preexperimental, aplicando un pretest y posttest a un grupo de estudiantes de cinco años. La intervención consistió en la aplicación de una serie de juegos tradicionales estructurados que promovían la participación activa, la toma de decisiones y la resolución de situaciones dentro del juego. Los resultados mostraron un incremento

61

significativo en los niveles de autonomía de los niños, evidenciando mayor capacidad para elegir, organizarse y tomar decisiones durante las actividades lúdicas.

El estudio demuestra **que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de** habilidades decisorias desde edades tempranas, al propiciar espacios donde los niños ejercen la elección, la planificación y la autorregulación, consolidándose como una estrategia pertinente en la educación inicial.

Sánchez Torres, M. y Pinedo Ríos, L. (2022). *Aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales y toma de decisiones en niños de educación inicial en instituciones educativas de Ucayali*. Universidad Nacional de Ucayali (Ucayali). La investigación **tuvo como finalidad analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de** habilidades sociales y **la toma de** decisiones en **niños de** educación **inicial** en la región Ucayali. El estudio reconoce que el juego constituye un medio fundamental para el aprendizaje, especialmente en contextos amazónicos donde las prácticas culturales tienen un fuerte arraigo comunitario.

El diseño metodológico **fue de tipo** aplicado, **con** enfoque **cuantitativo y** **diseño** cuasi **experimental**. Se implementaron sesiones basadas en juegos tradicionales propios de la región, los cuales implicaban interacción grupal, establecimiento de reglas y producción de situaciones conflictivas. Los resultados evidenciaron mejoras **en la capacidad de los niños para tomar decisiones** en contextos sociales, tales como elegir estrategias de juego, negociar con sus pares y resolver conflictos.

Los autores concluyen que los juegos tradicionales no solo fortalecen la convivencia y las habilidades sociales, sino que también promueven el

desarrollo de la toma de decisiones, al situar al niño en escenarios donde debe analizar, elegir y actuar de manera autónoma dentro del contexto lúdico.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Los juegos ancestrales

2.2.1.1. Juegos

La expresión de la palabra juego deriva del latín iocus, que significa algo así como broma, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje.

El juego son acciones compartidas entre una o más personas, tienen la finalidad de entretener y divertir. También se puede utilizar los juegos para desarrollar las competencias, capacidades, habilidades y destrezas intelectuales, motoras y sociales.

El juego constituye una actividad fundamental en el desarrollo infantil y en los procesos educativos contemporáneos, especialmente en el nivel inicial. Desde una perspectiva pedagógica actual, el juego no solo se entiende como una actividad recreativa, sino como un medio privilegiado para el aprendizaje significativo. En este sentido, investigaciones recientes sostienen que el juego es un eje central en la educación, ya que promueve el desarrollo integral del niño en dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y físicas.

Así mismo, se reconoce que a través del juego los niños exploran su entorno, construyen conocimientos y desarrollan habilidades esenciales como la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Desde el enfoque teórico contemporáneo, el juego se caracteriza por su naturaleza libre, espontánea y motivada intrínsecamente. En palabras de diversos autores, el juego es una actividad que se realiza por el placer mismo de participar,

siendo “una actividad espontánea... cuyo objetivo es la satisfacción personal”. Esta característica lo diferencia de otras actividades dirigidas, aunque en contextos educativos puede ser intencionado pedagógicamente sin perder su esencia lúdica.

De igual manera, estudios recientes destacan que el juego cumple una función clave en el aprendizaje, al facilitar la construcción activa del conocimiento. En este marco, se afirma que no debe considerarse únicamente como entretenimiento, sino como una estrategia metodológica, ya que “no son solo una forma de entretenimiento, sino una metodología de enseñanza”. Esta concepción se refuerza con investigaciones que evidencian que el juego favorece tanto el desarrollo cognitivo como las competencias socioemocionales, fundamentales para la adaptación social y el desempeño académico.

El juego se configura como un proceso esencial en la educación inicial, al integrar aprendizaje, desarrollo y cultura en una misma experiencia. Su valor radica en que permite al niño aprender de manera activa, significativa y contextualizada, constituyéndose en una herramienta pedagógica indispensable para el desarrollo de habilidades complejas como la toma de decisiones.

2.2.1.2. Dimensiones del juego

El juego, como actividad esencial en la infancia, se manifiesta en diversas dimensiones que contribuyen de manera integral al desarrollo del niño. Entre las principales se encuentran la dimensión motora, social, cognitiva y simbólica, las cuales interactúan entre sí y favorecen aprendizajes significativos en el nivel inicial.

En primer lugar, la dimensión motora del juego está vinculada al desarrollo físico y al control corporal del niño. A través del movimiento, los niños fortalecen habilidades como la coordinación, el equilibrio y la motricidad gruesa y fina. En este sentido, el juego permite que el niño explore su cuerpo y su entorno de manera activa,

facilitando el desarrollo psicomotor. Como señalan diversos estudios, el juego “favorece el desarrollo físico al estimular el movimiento y la coordinación” (Paredes & Castro, 2023). De esta manera, actividades como correr, saltar o manipular objetos contribuyen no solo al crecimiento físico, sino también a la autonomía del niño en su interacción con el entorno.

En segundo lugar, la dimensión social del juego se relaciona con la interacción del niño con sus pares y adultos. Mediante el juego, los niños aprenden a comunicarse, compartir, respetar normas y resolver conflictos. Esta dimensión resulta fundamental para la construcción de habilidades sociales y emocionales, ya que el juego colectivo promueve la cooperación y la empatía. En este marco, se afirma que el juego es “un espacio privilegiado para la socialización y la construcción de relaciones interpersonales” (Gómez & Rincón, 2022). Así, el niño no solo se integra al grupo, sino que también desarrolla la capacidad de tomar decisiones en situaciones sociales.

De otro lado, la dimensión cognitiva del juego está asociada al desarrollo del pensamiento y los procesos mentales. A través del juego, los niños experimentan, exploran, resuelven problemas y construyen conocimientos. Esta

dimensión favorece habilidades como la atención, la memoria, el razonamiento y la toma de decisiones. En este sentido, se sostiene que el juego “estimula procesos cognitivos esenciales como la resolución de problemas y el pensamiento crítico” (Arosquipa et al., 2023). Por lo tanto, el juego se convierte en un medio efectivo para el aprendizaje significativo, ya que permite al niño aprender haciendo.

La dimensión simbólica del juego se refiere a la capacidad del niño para representar la realidad mediante la imaginación y el uso de símbolos. En el juego simbólico, el niño recrea situaciones de la vida cotidiana, asume roles y expresa

normas y reglas colectivistas de gran amistad con entusiasmo y festivo. A partir de las características indicadas desde la experiencia de nuestra práctica e investigación en las II.EE. del nivel inicial.

Los juegos ancestrales llevados al aula constituyendo una estrategia situada y autentica desde nuestro rol pedagógico mediador y facilitador de aprendizajes con procesos de enseñanzas lúdicas. Estas prácticas lúdicas recreativas, además de fortalecer la identidad

cultural, favorecen habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, gracias a su valor pedagógico desarrollan en los estudiantes las capacidades de autonomía y autoestima para tomar decisiones personales y colectivas de forma compartida que encaminadas al desarrollo integral de los estudiantes de todo con amor y agrado lúdico y nada oír la fuerza.

De todo lo descrito podemos añadir las características:

- Los juegos de ancestrales no causaron daño, son muy recreativos y de formación integral como buenos ciudadanos.
- Se desarrollan sin necesidad de tecnologías complicadas.
- No requiere juguetes modernos.
- Se usan materiales naturales, contextuales y de fácil acceso, como maderas, cuerdas y piedras.
- Son actividades situadas y creativas.
- Se adaptan a las épocas, pero mantienen su esencia.
- Son prácticas festivas y de gran importancia de la comunidad.
- Fortalecen las relaciones sociales
- Contribuyen a mantener viva la cultura y la identidad de la sociedad

local

- Desarrollan habilidades como la resolución de problemas, la creatividad, la empatía y la cooperación

Por todo lo descrito hace de gran importancia preservar y transmitir estos juegos a las nuevas generaciones para recuperar nuestra sociedad con armonía y buen vivir manteniendo nuestra buenas costumbres lúdicas que se expresan en la vida y convivencia social con competencias de asumir retos de tomar decisiones pensando en base a nuestra cultura y tradiciones comunitarias y colectivistas, contraria a las personas individualistas y egoístas de las escuelas que han negado a los saberes y prácticas ancestrales.

Necesitamos tomar mayor conciencia los docentes de la gran trascendencia de los juegos ancestrales porque aplicados en la formación de los niños son muy importantes, porque nos enseñan forman la identidad personal y socioculturalmente, porque los juegos ancestrales son un espejo de la historia y la cultura de nuestros pueblos. Su estudio y preservación son esenciales no solo para entender nuestro pasado, sino también para apreciar la riqueza y diversidad de nuestras culturas y con ella formar las competencias como en nuestro caso toma de decisiones en los estudiantes y futuros ciudadanos.

Valorar las actividades lúdicas y utilizarlos como estrategia metodológica sería una buena alternativa en estos tiempos donde la tecnología consume el tiempo de los niños con juegos que los mantiene estáticos sin posibilidades de desarrollar sus potencialidades corporales,

mentales y obviamente sin lo posibilidades de tomar decisiones autónomas porque las tecnologías so automática y mecanizadas en los que el niño solo consume los contenidos.

2.2.1.8. Comparación de los juegos ancestrales y juegos modernos o actuales

Tabla 1

Nos permite el modelo de sociedad que refleja las estructuras sociales y las prácticas comunitarias, como la agricultura, la caza, ganadería, eventos festivos y virtuales. Su impacto en el crecimiento y aprendizaje es muy profundo y multifacético, abarcando aspectos cognitivos, físicos, sociales y emocionales. Son muy significativas como soporte o motivación a las actividades de psicomotrices, deportivas o de educación física.	Aumento del tiempo a dedicar a jugar llevando a vicios o dependencias para satisfacer la necesidad, hasta masiva de ludopatía. Abusan de los juegos o internet llevando a sobre pesos. Utilizan los videojuegos como un medio de escapar de la realidad.
---	---

Nota: Elaborado por las investigadoras 14-06-24

2.2.1.9. Algunos juegos ancestrales

A continuación presentaremos algunos juegos que recordamos desde la practicas de juegos que jugaban nuestros abuelos o nuestros pueblos ancestrales y dependían del contexto geográfico, productivo y del tipo de sociedad que predominaban entre muchas de ellas tenemos como: el escondite, las canicas, las chapas, las chapadas, el pañuelo, la canica, el trompo, cartas, el mundo, la rayuela, los palitroques, las escondidas, el aro, el inti watanan, las actividades familiares y productivas: mamá y papá, el sembrío, el hilo o la lana, el pastoreo, entre otras más, que se han transmitido oralmente y su práctica de generación en generación a la que pertenezcan, que hasta hoy en muchos contextos se practican, pero peligran con desaparecer por el avance tecnológico y la vida de las personas y la sociedad. Por lo que es importante llevar al aula para desarrollar competencias y capacidades como la toma de decisiones desde la actividad lúdica.

Estos juegos pueden seguir sonándose.

Describiremos algunos juegos ancestrales recopilados a través de nuestra investigación:

- a. **Canicas:** Es un juego que perdura en nuestros tiempos y generalmente se practican en los recreos y en la comunidad. Consiste en golpear entre las canicas de tus oponentes o del suyo con propósitos establecidos. Lo interesante era que al golpear una canica contraria, esta era tuya, otorgándole aún más emoción al juego, o golpear la tuya para llegar a una meta. Por ejemplo se tenía una de ellas es marca un círculo en el suelo y se colocan unas cuantas canicas en el medio y tratar de golpear a las canicas de dentro del círculo y sacarlas de este, ayudándose de otra canica lanzados desde una distancia acordada, o también tirar con los dedos desde fuera del círculo. El que más canicas consiga sacar, gana. Se puede establecer un sistema de puntos, ya que las canicas consisten en un conjunto de esferas de vidrio decoradas con colores, diversos tamaños y formas en su interior de diferentes colores.

También puede jugarse abriendo agujeros en los que se deben introducir las canicas en orden (pueden usar un palo tipo golf o golpear con los dedos), o también se puede introducirse la canica arrojándola de lejos. Se trata de un juego muy diverso, en el que antiguamente se acostumbraba a apostar las canicas de juego, de modo que el vencedor se llevaba una canica del vencido.

- b. **Chapas:** para jugar a las chapas se utiliza material reciclado de chapas de botellas u otros. Se pueden jugar las chapas trazando un camino o circuito, carreteras y llegar a ciudades, y hacer avanzar las chapas dentro de

este sin que se salgan se puede mover apoyando con las tiradas de los dedos, una piedra, una bola o el trompo, etc. Gana quien llega antes a meta. Se ponen normas de que si se sale del circuito puede volver a empezar o pierde. Se puede jugar por equipos o individualmente.

- c. **Trompo:** Se utiliza una cuerda y trompo de madera creativamente, es uno de los juegos más tradicionales y ancestrales perdura hasta nuestros tiempos.
- d. **Escondidas:** el escondite es otro de los juegos más populares y a los que muchos hemos jugado. Se juega nominado quien busca y el resto se esconden. El que va buscar se tiene los ojos cubiertos y de cara a la pared, mientras los demás corren a esconderse donde puedan. El propósito es que no te encuentren y se no te encuentran se salvan y ganan más juegos. Existen expresiones y consignas para salvarse ¡salvar a todos!, o se dice ¡Por mí! o ¡Por mí, por todos mis compañeros, y por mí primero! La consigna para iniciar se empieza con la cuenta para dar tiempo a esconderse. Si te encuentra el buscador, le tomas el relevo a este y empieza de nuevo el juego. Tiene carácter de toma de decisiones, el escondite, el desarrollo cooperativo o de grupo.
- e. **Saltar la cuerda:** El favorito para las niñas e infantes es cuando se promueve en pares, en equipos, etc. Se mueve una cuerda o sogas y tienes que brincar la cuerda durante el mayor tiempo posible. Podías pasar horas saltando la cuerda. El salto sobre la cuerda haciéndola girar sobre su eje para que uno o varios niños ubicados en el medio salten la cuerda, sin tocarla con ninguna parte del cuerpo. Esta dinámica puede hacerse de distintas maneras: individual para ver quién salta más veces la sogas o grupal para ir eliminando a quienes cometan un error.

- f. **Juego del Pañuelo:** consiste en establecer un campo de juego con una línea central, y dos de salida a los lados, en las cuales se situarán los componentes de cada uno de los 2 equipos. La persona que dirige el juego se sitúa en un extremo de la línea central sosteniendo un pañuelo. A cada uno de los integrantes del equipo se le asigna un número en secreto. La persona que sostiene el pañuelo dice un número en voz alta y salen los jugadores que tienen asignado ese número a intentar llevarse el pañuelo a su equipo. Gana el que consigue llevárselo. El adulto o un jugador mayor sostiene en el aire posiblemente en cierta distancia alta. Esta competencia se dará por turnos: cada equipo saltando buscan coger el pañuelo suspendido, pueden hacerse midiendo el tamaño de cada participante, ello lo hace el adulto. Todos los jugadores de ambos equipos que hayan competido, el equipo que más veces se haya quedado con el pañuelo será el ganador.
- g. **El tres en raya:** se conoce ordenando en líneas objetos o trazos para ganar. Es un juego de competencia entre dos jugadores que consiste en trazar dos líneas verticales y dos líneas horizontales que se cortan entre sí, logrando así nueve espacios (ocho externos y uno central), en cada uno de los cuales cada jugador deberá dibujar un círculo o una cruz respectivamente o poner objetos. Quien logre juntar tres círculos o tres cruces o ubicar objetos en línea recta, ganará la partida.
- h. **Yan ken pó (Piedra, papel o tijera):** se requiere de dos jugadores enfrentados, se hacen tres repeticiones, en cada una de las cuales deberá esconder su mano en su espalda y luego en pares o entre oponentes dicen “piedra, papel o tijera, 1, 2, 3, ¡ya!”. Entonces cada uno sacará la mano y mostrará una de las tres formas disponibles: piedra (puño cerrado), tijera

(puño con el índice y dedo medio extendidos) o papel (palma abierta).

Dependiendo de la combinación obtenida, uno de los dos jugadores vencerá:

Tabla 2

Juego del Yan ken pó

	Piedra	Papel	Tijera
Vence a	Tijera	Piedra	Papel
Es vencido por	Papel	Tijera	Piedra

Nota: Quien gane dos de las tres partidas, será el ganador definitivo.

- i. **El hilo:** Cada jugador debe tomar el hilo o un pedazo de lana amarrados en los extremos, el jugador entrelaza en sus dedos para lograr diferentes figuras geométricas, figuras, la competencia es quien puede hacer más representaciones con el hilo ola lana, pero va de uno en uno. Gana el hace o representa la mayor cantidad de figuras posibles sin que el hilo se anude.
- i. **Las cuatro esquinas:** se juega dibujando en el suelo un rombo de dos o tres metros por lado y se ubica en cada vértice un jugador y un quinto jugador en el centro. Un adulto o un jugador que no esté participando dará entonces la señal preparados, listos, conteo 1, 2 y 3 ¡fuera!, los jugadores en los vértices rotan en sus posiciones en un sentido acordado. El propósito es que los jugadores de los vértices deben moverse antes de que el jugador central o el quinto participante se interponga o se ubique en uno de los vértices. Por tanto, el jugador central, entonces, deberá intentar llegar a un

vértice antes que cualquier otro jugador. Si lo logra, lo desplazará de su lugar y lo hará ocupar la posición central en el rombo. El juego entonces puede repetirse.

- k. **Aviones de papel:** Cada jugador elabora sus aviones, para ello tendrá una hoja con la que hará un avión plegado o con dobleces, luego se pondrá a competir contra los aviones de los demás competidores. Los aviones se arrojarán desde un punto marcado con una línea en el suelo, y los jugadores no podrán tomar carrera ni cruzar la línea con el cuerpo. El avión que llegue más lejos o el que haga más piruetas o vueltas o giros ganará la competencia. Se repetirá la dinámica hasta que haya un único ganador.
- l. **El aro:** se tiene un aro de metal, de plástico u otro y un objeto tipo palo recto o creativo para apoyar el desplazamiento. Este juego consiste en hacer rodar el aro en el suelo, ayudándose con una varita o guía u objeto preparado para sostenerlo derecho. Normalmente se juega como una carrera, a ver quién llega más lejos sin que el aro pierda el equilibrio y caiga.
- m. **Ponerle la cola al burro:** se requiere de un dibujo de un burro (o cualquier otro animal) pero debe que le falte la cola. El dibujo se colgará en algo plano o en la pizarra, el participante se ubica al frente se le pone un pañuelo en los ojos y se le jira 2 o 3 vueltas y con una tiza o colores u otro material dibuja o completa la cola, también puede hacerse ubicando el dibujo sobre un corcho o cualquier otro material que permita fijar una cola de tela mediante un alfiler, cosa que los jugadores deberán intentar por turnos, con los ojos vendados. Quien le ponga la cola al burro correctamente ganará.
- n. **La rayuela:** consiste en trazar en el piso o sobre cartones con una tiza una

serie de recuadros contiguos, enumerados del 1 al 10 (o al número que se desee), los recuadros deben ser lo suficientemente grandes como para saltar sobre ellos usando un solo pie. Se puede hacer el trazo como “el avión” u otros modelos. Cada jugador deberá arrojar por turnos una rayuela o piedra o teja pequeña que debe quedar dentro de alguna casilla y luego saltar las casillas en orden, de una en una y con un pie en el aire (excepto cuando haya dos casillas juntas, en las que se deberán poner ambos pies), hasta llegar a donde está su piedra, recogerla y emprender el recorrido de vuelta. Si la piedra se le cae o utiliza ambos pies, el jugador perderá el juego.

- o. La mancha:** conocido como la pilla y pilla, la pinta, el juego requiere de un espacio abierto y de varios jugadores, uno de los cuales comenzará siendo la mancha (o como se le llame: pilla y pilla, la tinta) y deberá correr tras los demás para tocarlos y que ocupen su lugar. Es decir, quien sea tocado tendrá “la macha” y deberá entonces perseguir a los demás. Debe acordarse el modo de juego, puede haber un refugio o lugar seguro o una consigna o frase, en el que la mancha no puede entrar o no puede transmitirse.

- p. El gato y el ratón:** Se eligen a un gato (perseguidor) y los demás hacen de ratón (perseguidos). Los jugadores **cantan:**

Ratón que te pilla el gato ratón

que te va a pillar

si no te pilla esta noche mañana te

pillará.

Puede jugarse en un círculo, puede utilizarse alguna otra canción similar, dependiendo de las variantes locales del juego. Mientras el grupo

canta, el gato deberá intentar capturar al ratón, entrando y saliendo del círculo por debajo de los brazos de los niños, que podrán cerrar y abrir los espacios para impedirlo. Cuando el ratón sea atrapado, el gato pasará a ser el ratón y un niño de la ronda ocupará la posición del gato, y la dinámica se repite.

- q. La sogá:** es un juego en el que **se** forman dos equipos a los extremos de una sogá, que tiene al medio una pañoleta o banderilla atada. Cada equipo tira de la cuerda intentando llevar la banderilla a su terreno, y ganará el que lo logre, arrastrando en su dirección al equipo contrario. Es importante que los equipos sean parejos en edad y altura, para que exista un reto real en el juego.
- r. La gallinita ciega:** Este juego grupal requiere de un pañuelo que le será atado cubriendo los ojos a un jugador escogido, quien será la “gallinita ciega”. Luego se le dará vueltas sobre su eje, para desorientarlo, y se le dejará libre para que intente capturar a los demás jugadores, que podrán moverse a su alrededor, esconderse o permanecer quietos (dependiendo de las normas de juego elegidas). A quien la gallina ciega logre capturar primero, pasará a ocupar su lugar.
- s. La carretilla:** Para este juego se necesitan parejas de jugadores: uno se apoyará en sus manos mientras el otro le sostiene las piernas, de modo que parezca una carretilla humana. Las parejas deberán ubicarse en una línea de partida y tras recibir la señal, avanzar lo más rápido posible hacia la meta. Quienes lleguen en primer lugar ganarán la carrera y quienes lleguen últimos serán eliminados. Luego se repetirá la dinámica, pero invirtiendo las posiciones de cada equipo, hasta que haya una sola pareja ganadora. Este

tipo de juego son competencias que los niños, sobre su inocencia, los demuestran en espacios planos, generalmente.

2.2.2 Toma de decisiones

2.2.2.1. Definición

La toma de decisiones en educación inicial constituye una habilidad fundamental en el desarrollo integral del niño, ya que implica la capacidad de elegir entre diversas alternativas en función de sus intereses, necesidades y experiencias previas. Este proceso no solo involucra aspectos cognitivos, sino también dimensiones emocionales y sociales, lo que lo convierte en un componente clave para la formación de la autonomía desde edades tempranas. En el contexto de la educación inicial, la toma de decisiones se manifiesta en situaciones cotidianas, como la elección de juegos, materiales, compañeros o estrategias para resolver problemas. Estas experiencias permiten al niño desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, la anticipación de consecuencias y la autorregulación. En este sentido, se sostiene que la toma de decisiones es un proceso mediante el cual el niño “selecciona una alternativa entre varias posibilidades en función de sus experiencias y aprendizajes previos” (García & Llull, 2022).

Desde un enfoque pedagógico, fomentar la toma de decisiones en los niños implica ofrecer oportunidades reales de elección dentro de un ambiente estructurado y seguro. Esto supone que el docente debe generar espacios donde el niño pueda participar activamente en su aprendizaje, promoviendo su autonomía y responsabilidad. En este marco, se reconoce que los niños no solo aprenden contenidos, sino también a decidir, lo cual es esencial para su desarrollo personal y social.

44 Así mismo, la toma de decisiones en la primera infancia está estrechamente vinculada al desarrollo de funciones ejecutivas, tales como la planificación, la memoria de trabajo y el control inhibitorio. Estas habilidades permiten al niño evaluar opciones, prever resultados y actuar de manera intencional. Diversos estudios señalan que el desarrollo de estas capacidades en edades tempranas favorece un mejor desempeño académico y social en etapas posteriores.

68 Por otro lado, el entorno social juega un papel determinante en la formación de esta habilidad. La interacción con pares y adultos permite al niño aprender a negociar, respetar normas y considerar diferentes puntos de vista, lo que enriquece su proceso de toma de decisiones. En este sentido, se afirma que la toma de decisiones “se construye en la interacción social y en la experiencia cotidiana del niño” (Ministerio de Educación del Perú, 2023).

43 Además, el juego cumple un rol fundamental en el desarrollo de la toma de decisiones, ya que ofrece un espacio dinámico donde el niño enfrenta situaciones que requieren planificar y resolver problemas. A través del juego, el niño experimenta las consecuencias de sus elecciones en un entorno seguro, lo que fortalece su capacidad de juicio y su confianza.

7 En síntesis, la toma de decisiones en educación inicial es una competencia clave que se desarrolla progresivamente mediante la experiencia, la interacción social y el acompañamiento pedagógico. Su promoción en el aula contribuye a la formación de niños autónomos, críticos y capaces de desenvolverse de manera efectiva en diversos contextos, consolidándose como un elemento esencial en la educación integral.

2.2.2.2. Características

Presentamos algunas características de la toma de decisiones:

- Es personal o grupal a razón de propósitos y metas.
- Refleja la personalidad de la persona y del grupo
- Es intencional orientada a objetivos y flexibles contextuales trascendentes.
- Requiere evaluar opciones, considerar sus consecuencias y reflexionar sobre ellas
- Implica adaptarse a nuevas circunstancias o a nueva información
- Es racional, intuitiva, personal, de rutina, de emergencia, individual u organizacional
- Se activa cuando hay un conflicto, necesidad o situaciones en varios ámbitos de la vida
- Estimula la creatividad, la innovación y transformación.
- Es resultado de proceso cognitivo complejo y operativo.
- Implica evaluar opciones, considerar sus consecuencias y reflexionar sobre ellas.
- Es la capacidad de adaptarse a las nuevas circunstancias o a nueva información.
- Existe diferentes tipos de toma de decisiones, que varían según el contexto y el enfoque. Pueden ser racionales, intuitivas, personales, de rutina, de emergencia, individuales u organizacionales.
- Comprende en una serie de pasos que implican: definir el problema, reunir información relevante, explorar las alternativas, elegir la opción más adecuada e implementarla.
- Es fundamental controlar y evaluar los resultados de la toma de decisiones.

2.2.2.3. Tipos o modelos de la toma de decisiones

Sabemos que la toma de decisión se da forma permanente y casi en todo momento de nuestra vida, utilizando el razonamiento lógico y los procesos cognitivos complejos, en diferentes situaciones, por lo que, no es un proceso único; en la realidad se dan diferentes tipos de decisiones que se toman en función de la situación y el contexto. Tenemos desde decisiones rutinarias hasta aquellas que requieren un análisis profundo, ellas se pueden reconocer cual es cuál en tu vida diaria, a las cuales se han llamado tipos o modelos de toma de decisiones como:

- a. **Toma de decisiones intuitiva.** Es lógico y secuencial. Se realiza a través de la intuición y la experiencia personal, sin realizar un análisis exhaustivo. Por ejemplo, un juego como el mundo y el trompo, en la ya se tienen experiencias y pueden innovar o incorporar con la seguridad de continuar el juego.
- b. **Toma de decisiones personal.** Es la realización de toma de decisiones de un individuo dentro sus propios retos, necesidades o dificultades en su vida personal y social comunitaria. del ámbito privado. Por ejemplo, una persona que toma la decisión de hacer un viaje según sus preferencias y acorde a sus circunstancias.
- c. **Toma de decisiones de rutina.** Son las decisiones que realiza un individuo o grupo de manera periódica. Suelen ser situaciones que no requieren un análisis profundo. Por ejemplo, un docente que comienza todas sus clases pasando lista de asistencia.
- d. **De Toma de decisiones de emergencia.** Se da cuando es necesario tomar una decisión rápida frente a una situación nueva y excepcional. Por ejemplo, un equipo médico que se organiza para atender un gran número de pacientes

involucrados en un accidente.

- e. **Toma de decisiones grupal.** involucran la participación de varias personas, se realiza en conjunto entre los miembros de un grupo, cada una aportando su propia perspectiva y conocimiento. Es un proceso en el que se busca alcanzar un consenso y se elige la alternativa que cuenta con mayor adhesión. Este tipo de decisiones es común en entornos de trabajo colaborativo o en situaciones familiares donde el consenso es importante. Aunque las decisiones grupales pueden tomar más tiempo debido a la necesidad de llegar a un acuerdo, suelen beneficiarse de una mayor diversidad de ideas y enfoques. Por ejemplo, en los juegos colectivos o grupales.
- f. **Toma de decisiones individual.** puede ser un proceso solitario o colaborativo, dependiendo de la situación. Son aquellas que tomamos por nuestra cuenta, confiando en nuestro propio juicio y experiencia. Es el proceso de toma de decisiones que realiza una persona de manera autónoma dentro de un contexto como una organización o empresa. Estas decisiones son rápidas y directas, pero también llevan la carga completa de responsabilidad. Por ejemplo, un reto para jugar en pares por voluntad propia, decidir si aceptar una oferta de trabajo. En ellas tienes que considerar tus metas personales, tus valores y cómo la nueva posición en tu vida. Estas decisiones pueden ser empoderadoras, pero también pueden ser estresantes, ya que no tienes a nadie más con quien compartir la responsabilidad.
- g. **Toma de decisiones organizacional.** Se trata del proceso que realiza uno o varios individuos dentro de una organización para tomar una decisión que repercute en el futuro de la institución. Por ejemplo, directivos de una empresa que establecen un plan estratégico para expandir el negocio a otros

países.

- h. Decisiones programadas:** son aquellas que tomamos casi de manera automática, porque se encuentran en los procesos planificados y se cumplen de acuerdo a reglas establecidas, rutinas o procedimientos ya conocidos. Como las de responder en los juegos ya conocidos donde hay reglas conocidas, como qué ruta tomar para ir al trabajo, cómo responder un documento, ellos son más repetidos tantas veces que se convierten en regla o proceso permanente. Esta decisión es fundamentales para gestionar la vida diaria de manera eficiente. Sin embargo, también pueden llevarnos a caer en la monotonía si no somos conscientes de ellas. Es importante, de vez en cuando, cuestionar estas decisiones automáticas para asegurarnos de que siguen siendo las mejores opciones y también innovarlos.
- i. Decisiones no programadas:** son aquellas que nos sacan de nuestra zona de confort o se realizan muy espontáneamente, surgen cuando enfrentamos situaciones nuevas o inusuales que no pueden resolverse mediante un enfoque rutinario. Aquí es donde entran en juego la creatividad, la intuición y asumir riesgo. Hay juegos por su misma evolución en el tiempo requiere innovar o aplicar otras reglas. No hay un camino claro a seguir, y debes evaluar las opciones disponibles, tal vez incluso crear nuevas estrategias desde cero. Estas decisiones son más complejas porque involucran más incertidumbre y requieren un análisis más exhaustivo. Son cruciales en momentos de cambio o cuando se enfrentan desafíos únicos,
- nos obligan a pensar fuera **de** lo común y a considerar diferentes perspectivas, también ofrecen la oportunidad de aprender y crecer, sin embargo, la espontaneidad que se presentan en la toma de decisiones puede ser favorable o

no también, aunque, generalmente las disposiciones son más favorables.

2.2.2.4. Procesos de la toma de decisiones

Hasta aquí hemos entendido la importancia de la toma de decisiones las cuales nos comprometen en promover una dinámica de toma de decisiones cada vez más eficiente, por lo que, los docentes debemos incorporar en el aula y formar la toma de decisiones desde temprana edad, para mejorar su toma de decisiones, entonces debemos enseñar paulatinamente a seguir procesos o etapas para mejorar las decisiones, por ello los estudios nos plantean los siguientes pasos:

- a. **Analiza la situación y Definir el problema.** Identificar claramente la situación o la pregunta que debe resolverse. El análisis del entorno y de la circunstancia que originó el proceso depende en gran medida de la recolección y el procesamiento de datos valiosos. Esto implica que los gestores deberán considerar a detalle factores tanto externos como internos que puedan incidir en la calidad de las decisiones que toma. Después de recabarlos y cruzarlos para obtener una visión más amplia y holística, debe clasificar la información y comparar los resultados reales con los valores predeterminados —planificados y previstos.
- b. **Diagnóstica el problema y reunir información relevante.** Cuando formulas el problema correctamente, aclaras el panorama e identificas los factores que pueden acarrearlo. Ello es importante, porque, no puedes solucionar algo que no conoces. Por tanto, recopilar datos sobre el contexto, es también encontrar las posibles soluciones, utilizando métodos como encuestas, observación, entrevistas, entre otros. Así, al observar con atención el inconveniente o la oportunidad de mejora, tomas las riendas del asunto y puedes encontrar una solución de forma más rápida y acertada.

c. Determina criterios de elección y Detectar las alternativas posibles.

Definir y reconocer las opciones disponibles, teniendo en cuenta los beneficios y las desventajas de cada una. Esta etapa, aparecerán una serie de alternativas para solucionar el problema detectado en el paso anterior. Para definir la mejor opción, es esencial que conozcas indicadores que sirvan como referencia y apoyen tu decisión final, especialmente si, por su naturaleza, no puede modificarse. Vale la pena asociar factores de ponderación a cada indicador, así, puedes tener una óptica más amplia de la importancia de cada uno.

- d. Define y sopesa las alternativas eligiendo la mejor:** En este proceso ya debemos conocer profundamente el problema y sabes cómo identificar una buena opción considerando ciertos criterios, por lo tanto, es momento de centrarte en reunir buenas alternativas. Optar por alguna de las opciones e implementarla. Haz una lista con las diferentes formas de resolver el problema, incluyendo los recursos, el plazo y la cantidad de profesionales que cada medida involucra. Selecciona la alternativa que mejor se ajuste a la realidad, los objetivos y a las proyecciones de tu equipo, familia, gestión o empresa, en las etapas superiores puedes considerarlo la aplicación de las siguientes técnicas: Lista con las ventajas y desventajas de cada posible solución; matriz de decisiones de análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades; Amenazas).

- e. Controlar, monitorear y evaluar:** Sabemos que los pasos cumplidos es altamente recomendable seguirlos, recuerda: la eficiencia **del proceso de toma de decisiones** no depende **del** cumplimiento **de** este número de pasos, sino de la calidad de la información y de las técnicas que empleamos para monitorear, controlar los resultados de la opción elegida y evaluar sus ventajas y

con la confianza de que la decisión se alinea con nuestros valores y objetivos a largo plazo.

La toma de decisiones se debe evaluar para lo cual debe generarse un plan para determinar las posibles consecuencias, calculando riesgos y beneficios. Finalmente se comparan los resultados obtenidos con los que se esperaban, otorgándole un valor a esta experiencia, ya que éstos ayudarán para futuras tomas de decisiones.

2.2.2.6. Los juegos ancestrales y la toma de decisiones en el aula de 05 años de la Institución Educativa

a. Los juegos ancestrales en el aula

Es importante que los docentes desarrollen actividades de aprendizajes desde los juegos ancestrales, ya que, como hemos visto, son imprescindibles para la formación de los estudiantes de forma lúdica desarrollen las habilidades cognitivas, psicomotoras, socioafectivas y espirituales como el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones, a través de ellos se consigue un aprendizaje significativo y una formación integral. Los juegos ancestrales en el aula y en el ámbito educativo se han centralizado únicamente para desarrollar la acción motriz de los estudiantes, pero se ha dado poca importancia para engranar al desarrollo de las capacidades cognitivas complejas como la toma de decisiones desde el juego ancestral.

Ya hemos señalado llevar los juegos ancestrales al aula aporta un gran número de beneficios como la desarrollar y fortalecer la identidad sociocultural y el conocimiento del patrimonio cultural de la sociedad y el desarrollo psíquico, físico, afectivo y social de los estudiantes.

3

Por ello promueve las ventajas de los juegos ancestrales en el aula que son:

- Conocimiento de la cultura de su localidad, región y país.
- Fomenta el compañerismo entre los estudiantes del aula.
- Favorece al desarrollo de la sociabilización y comunicación entre todos los estudiantes del aula y su docente.
- Favorece la participación activa individual y en equipo de los estudiantes.
- Fortalece el desarrollo de la autoestima y la autonomía base para la toma de decisiones del niño.
- Desarrolla la imaginación, innovación y la creatividad en los estudiantes.
- Ayuda a desarrollar la personalidad de cada niño y del grupo con una identidad.
- Fortalece el pensamiento en equipo y comunitario con los juegos colectivos.

Por tanto, los juegos ancestrales son recursos y estrategia muy importante para los docentes, porque a través de ellos pueden transmitir muchos valores, ética y conocimientos a los estudiantes.

Los docentes, las instituciones educativas y la sociedad debe fomentar la práctica y transmisión de los juegos ancestrales con el objetivo de que los estudiantes conozcan sus características como su evolución, origen, que los comprendan y se sigan transmitiendo de generación en generación, y lo más importante como fuente para seguir aprendiendo y desarrollando a los niños de forma integral desde la acción lúdica.

Superar las miradas muy limitadas de muchos maestros centradas en los juegos contemporáneos u otros que suman únicamente el desarrollo tecnológico o la virtualidad, pero no podemos olvidarnos de incluir nuestros juegos ancestrales en la planificación y ejecución dentro del currículo. Porque los juegos ancestrales se encuentran en ese currículo oculto que se practican en la familia, en el barrio o en la comunidad donde desarrollan aprendizajes espontáneos en los estudiantes y es de forma colectiva y creativa. De acuerdo con Eugenia Trigo (1995),

“es, pues, la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (p.1).

Apoyándonos en esta afirmación, tenemos que resaltar la importancia de la institución educativa y del rol del docente para enseñar o transmitir una serie de valores y conocimientos a los estudiantes a través de los juegos ancestrales. Nuestra función como maestros es recuperar no solo los juegos ancestrales los que jugaban nuestros abuelos o padres sino que también, debemos tener en cuenta las canciones populares que son parte de nuestra cultura. Tanto los juegos como las canciones deben de permanecer con nosotros para que no se pierdan nunca, que se vayan transmitiendo y pasando de generaciones en generaciones. Nuestra función como maestros es intentar conseguir que esto vayan al aula a través de una nueva pedagogía situada desde el contexto sociocultural.

b. La toma de decisiones en el aula

Es muy importante aprender a tomar decisiones, es por ello que debemos enseñar a los niños y niñas desde un primer momento y

desarrollar su capacidad de tomar decisiones. Los niños toman decisiones de manera frecuente al tomar sus alimentos, sus vestidos, sus juguetes, juegos, etc., y ello vinculado cercanamente con la solución de situaciones, conflictos, la regulación del mismo aprendizaje que sucede en el aula, como la decisión de tomar la motivación del docente, etc.

Las decisiones que se toman en el día a día en nuestros estudiantes van ligado a los sentimientos, emociones, certezas e incertidumbre. En la etapa de la infancia, el niño tiene muy poca oportunidad para sus propias tomas de decisiones, cuando es un periodo muy importante para la formación y desarrollo de la tomar de decisiones, pero los mayores como los padres y maestros son quienes deciden por ellos, limitando una capacidad de autonomía e independencia de los niños, son los últimos en la lista para ser consultados para su opinión o punto de vista.

Por tanto, reiteramos la importancia de enseñar la toma de decisiones en los niños y niñas que es un aprendizaje básico y fundamental que determinará su vida futura personal, familiar, social y profesional.

Enseñar a tomar decisiones a los niños debemos enseñarles desde un primer momento en la familia y luego en las aulas de 03 a 05 años, se trata de enseñarles poco a poco de manera gradual para que puedan ir tomando pequeñas decisiones, como lo haces los niños de forma natural, sino lo que el adulto debe hacer canalizar y orientar la toma de decisiones con criterio socializador y comunitario. En un primer momento nos centraremos en decisiones sencillas y sin mucha importancia, pero así podrán decidir cuando sean adultos sobre cosas más importantes.

En el aula enseñarles a tomar decisiones, es dejarles decidir a los estudiantes y aprenderán ante sus aciertos y errores. Muchas veces

nos quejamos de que no saben decidir, pero nunca les dejamos hacerlo.

Es muy importante dejar que decidan, primero pequeñas cosas, como la

ropa que van a llevar, los amigos que invitan a su cumpleaños, la

chuchería que quieren comprar en la tienda, en los juegos, etc. para luego

dejarles que tomen decisiones más importantes.

Los niños en el aula y en el jardín deben aprender a valorar los pros

y los contras de cada una de las opciones. Podemos pedirles que lo anoten

en un papel y que una vez anotado tomen la decisión más acertada para

cada situación, a pesar de ello es complicado tomar una decisión, lo que

decidan sea lo que quieran y que sean consecuentes con su decisión.

Enseñarles a ser consecuentes con su decisión forma parte del hecho de

decidir. Porque muchas veces, nos arrepentimos, volvemos atrás o no

terminamos de decidir.

Por lo que, nuestro planteamiento investigativo es desarrollar los juegos ancestrales para poder practicar la toma decisiones en los que se exponen a diversas situaciones naturales que vienen por tradición y costumbre en suma de su cultura asumir retos individuales y grupales desde una toma de decisión cooperativo, solidario y comunitario que permita desarrollar la socialización armónica e integral por el buen vivir de donde proceden nuestros juegos ancestrales. Hacer sentir que la vida es de toma de decisiones, seguirás tomando muchas decisiones y esperamos que, con la ayuda de tus padres, tus compañeros y tu tutor, así como otras personas.

25

Por todo lo descrito, reiteramos la importancia de **ayudar a los niños a desarrollar su capacidad para la toma de decisiones desde pequeños, al darles muchas oportunidades para practicar de un modo apropiado para su desarrollo.** Nuestros expertos describen cómo ofrecerles un andamiaje o apoyo apropiado cuando lo necesitan, y cuándo dejarlos que ejerciten sus músculos para tomar decisiones por sí mismos.

5

c. **Importancia de los juegos ancestrales y el desarrollo cognitivo de la toma de decisiones**

El aula debe asumir un nuevo reto para incorporar los juegos ancestrales haciendo uso la pedagogía situada y autentica con estrategias que propician la formación **en la toma de decisiones en los estudiantes** que desarrollen su propia capacidad y mejoren su inteligencia emocional y los procesos cognitivos complejos desde el entorno escolar y comunal. A menudo, la toma de decisiones está asociada con las experiencias que se han tenido en el pasado.

4

16

La formación de **la toma de decisiones** en **la** niñez **del nivel** inicial desde **los** juegos ancestrales es un proceso basado en el trabajo y la convivencia escolar, donde niñas y niños tienen la oportunidad de reconocer la importancia de principios y valores que contribuyen a la convivencia democrática y la socialización armónico para su desarrollo pleno como individuos de una sociedad.

1

Los juegos ancestrales y **el desarrollo cognitivo de los estudiantes** radican **en** una comprensión profunda **de** cómo las actividades del juego ancestral influyen **en la formación de la** toma **de** decisiones de **los niños.** Asumiendo que los juegos ancestrales estimulan

3

las habilidades cognitivas básicas, incluida la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad (Fajn, 2020).

La planificación del docente va determinar la voluntad de incorporar los juegos ancestrales para desarrollar las habilidades para la toma de decisiones, las estrategias metodológicas y el modelo la pedagogía situada permitirán que se pueda operativizar la relación entre el juego ancestral y el desarrollo de capacidad de la toma de decisiones.

Cabe resaltar, que el niño desde los tres años de vida aprende aptitudes y actitudes que le permiten convivir mejor y llegar a una buena socialización (Gilari y Rafael, 2019), ayudados por la estrategia metodológica situada de asumir actividades desde los juegos ancestrales.

Los beneficios del juego ancestral en el desarrollo cognitivo complejo hacia la capacidad de la toma de decisiones. Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, los juegos ancestrales son sanos y propios de su comunidad que ayudan a desarrollar los hábitos y actitudes positivas al momento de jugar, ya sea en el trabajo grupal o individual.

Por otra parte, es necesario plantear nuevas estrategias donde los juegos ancestrales ayuden a desarrollar la capacidad crítica de cada estudiante. El juego, les permite que practiquen los valores y

las normas tanto individual como grupal desarrollando la capacidad del pensamiento crítico, el razonamiento, la creatividad, al mismo tiempo desarrollan el lenguaje y la capacidad de solucionar problemas (Mamani y García, 2019). Además, están atentos y motivados hasta que termine el juego. No todos los juegos ancestrales se practican hoy, muchos de ellos se están perdiendo su valor debido a la influencia de los juegos modernos

y las TIC. Los niños ya no juegan estos juegos porque se dedican más a los videojuegos, celulares, etc.

Por tanto, el juego ancestral es una actividad fundamental para el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones en los niños, ya que les permite explorar, experimentar y resolver problemas. Todo ello hace que el juego ancestral beneficia al desarrollo del pensamiento complejo de la toma de decisiones de los niños, desarrollando las habilidades siguientes:

- Los juegos desarrollan habilidades de resolución de problemas con ello la toma de decisiones.
- Fortalecen habilidades de toma de decisiones y reacción.
- Desarrollan capacidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas.
- Aprenden a esperar turnos, regular su conducta, a confiar en sí mismos y compartir.
- Desarrollan sensibilidad ante las percepciones, las destrezas de resolución de problemas, las habilidades de análisis y síntesis, la comprensión y el razonamiento espacial.

Es importante el juego ancestral en la educación inicial, porque es una forma en que niños y niñas puedan imaginar, explorar, representar distintas situaciones personales y colectivos, les permite adquirir conocimientos de manera natural y divertida a través de actividades lúdicas que les permite experimentar, explorar y resolver problemas de forma creativa.

En dicho contexto el rol de los adultos en el desarrollo de la autonomía para la toma de decisiones, para ello padres cumplen un rol fundamental durante la infancia para el desarrollo de la autonomía y la

toma de decisiones. Por tanto, el papel de todo adulto es significativo para el niño a través de un acompañamiento empático y amable que construya seguridad con la autoestima y autonomía para ser independiente progresivamente y pueda tomar decisiones, por lo que, el docente y el aula debe asumir responsablemente de incorporar los juegos ancestrales para el desarrollo de la cognición complejo de la capacidad de la toma de decisiones en los niños desde temprana edad y con mayor incidencia en los 5 años del nivel inicial, etapa fundamental para pasar a otro nivel educativo que le exigirá mucha independencia en su socialización y asumir retos o situaciones que le obligará tomar decisiones. La toma de decisiones constantemente se debe inculcar en los niños.

2.3. Conceptualización de las categorías

2.3.1. Autoestima: En los juegos tradicionales se presenta la posibilidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales e innovadoras que a la vez permite el desarrollo de la autoestima, estimulando capacidades del cerebro como los son la inteligencia y la memoria.

2.3.2. Juegos Ancestrales: Los juegos ancestrales son definidos como aquellos que son típicos de una región o país, que han pasado de generación a generación y que no requieren de tecnologías complicadas, por lo general se llevan a cabo con materiales nobles y naturales y de fácil acceso tales como: maderas, cuerdas, piedra, entre otros.

2.3.3. Psicomotricidad fina: Es aquella que influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos,

estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, secuencialmente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

2

2.3.4. Toma de Decisiones: El proceso de toma de decisiones es un método que consiste en reunir la información y evaluar alternativas para luego, en definitiva, tomar la decisión final. El siguiente paso del proceso está previsto para decisiones complicadas.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis acción

3.1.1. Hipótesis General

La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús” del distrito de Ticlacayán, provincia y región Pasco – 2025.

3.1.2. Hipótesis específicos

- a) La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en la dimensión cognitiva de la toma de decisiones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús”, distrito de Ticlacayán, provincia y región Pasco – 2025.
- b) La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en la dimensión social de la toma de decisiones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús”, distrito de Ticlacayán, provincia y región Pasco – 2025.
- c) La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en la

dimensión emocional de la toma de decisiones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús”, distrito de Ticlacayán, provincia y región Pasco – 2025.

- d) La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en la dimensión conductual de la toma de decisiones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús”, distrito de Ticlacayán, provincia y región Pasco – 2025.

3.2

Nota: Elaborado por las investigadoras el 11 – 11- 2024

3.3 Tipo y enfoque de investigación

2 A la luz de los nuevos planteamientos en investigación social y por ende la educativa, nuestro modelo, enfoque y tipo de investigativo es la investigación cualitativa, entendiendo que la investigación cualitativa nos permite comprender, reflexionar e interpretar los hechos y actos de nuestra investigación emprendida centrada en los juegos ancestrales para el desarrollo de la capacidad cognitiva compleja de la toma de decisiones.

1 La presente investigación se enmarca en el tipo de investigación aplicada, ya que tiene como propósito fundamental dar solución a un problema concreto
4 identificado en el contexto educativo, específicamente relacionado con el desarrollo de la toma de decisiones en niños de educación inicial. A diferencia de la investigación básica, que busca generar conocimiento teórico, la investigación aplicada se orienta a la intervención directa en la realidad para mejorar prácticas y resultados. En este sentido, se afirma que la investigación aplicada “tiene como finalidad resolver problemas prácticos mediante la utilización del conocimiento científico” (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2022).

39 Así mismo, el estudio adopta el enfoque de investigación acción, el cual se caracteriza por la participación activa del docente-investigador en la transformación de su propia práctica pedagógica. Este enfoque permite identificar problemáticas en el aula, implementar estrategias de mejora y evaluar sus resultados de manera sistemática. Según diversos autores, la investigación acción es un proceso cíclico que integra planificación, acción, observación y reflexión, orientado a la mejora continua.

En este marco, se sostiene que este tipo de investigación “busca comprender y transformar la práctica educativa desde la acción reflexiva” (Kemmis & McTaggart, 2014).

En el contexto de la educación inicial, la investigación aplicada bajo el enfoque de investigación acción resulta especialmente pertinente, ya que permite diseñar e implementar estrategias pedagógicas contextualizadas, como el uso de juegos ancestrales, para fortalecer habilidades en los niños. De este modo, el docente no solo investiga, sino que también interviene activamente en el proceso educativo, generando cambios significativos en el aprendizaje. Este tipo de investigación se caracteriza por su carácter práctico, participativo y transformador, orientado a la mejora de la calidad educativa.

3.4 Diseño de investigación

El presente estudio adopta el diseño de investigación acción, el cual se caracteriza por ser un proceso sistemático, reflexivo y participativo orientado a la mejora de la práctica educativa. Este diseño permite al docente-investigador intervenir directamente en su contexto, con el propósito de transformar una problemática identificada, en este caso, el desarrollo de la toma de decisiones en niños de educación inicial mediante la aplicación de juegos ancestrales.

La investigación acción se desarrolla a través de un proceso cíclico que integra diversas fases interrelacionadas. Según Stephen Kemmis y Robin McTaggart, este diseño comprende etapas de planificación, acción, observación y reflexión, las cuales se repiten de manera continua para perfeccionar la práctica pedagógica. En este sentido, los autores señalan que la investigación acción es “un proceso espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión” (Kemmis & McTaggart, 2014), lo que permite una mejora progresiva y

contextualizada.

Así mismo, este diseño se distingue por su carácter participativo, ya que involucra al docente como agente activo en el proceso de cambio. A través de la reflexión crítica sobre su práctica, el docente puede identificar fortalezas y debilidades, implementar estrategias innovadoras y evaluar sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes. En este marco, se afirma que la investigación acción “combina la generación de conocimiento con la acción transformadora” (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2022).

En el ámbito de la educación inicial, este diseño resulta pertinente, ya que facilita la aplicación de estrategias pedagógicas contextualizadas y significativas, como los juegos ancestrales, promoviendo el desarrollo de habilidades en los niños. En síntesis, la investigación acción se configura como un diseño dinámico y flexible que articula la teoría y la práctica, orientado a la mejora continua de los procesos educativos.

3.5 Población y muestra

3.5.1. Población

La población está conformada por a la comunidad educativa en plena, es decir, docentes, padres de familia y niños o de todos que forma los componentes y el territorio de nuestra investigación, por lo que nuestra población investigativa son los 48 estudiantes de la Institución Educativa “Corazón de Jesús” distrito de Ticlacayán, provincia y región de Pasco, que se encuentra ubicada en la parte central del país que tiene un clima cálido. La mayoría de los compueblanos se dedican a la agricultura y otros a la ganadería y transportes que les generan utilidades para su sostén familia.

Tabla 4

Población escolar de la I.E.I. “Corazón de Jesús” 2024, Ticlacayán, Pasco

Nº	Aula	Varones	Mujeres	Total
1	3 años	9	8	17
2	4 años	11	8	19
3	5 años: Semillitas de alegría	5	5	10
4	5 años: Semillitas de felicidad	5	5	10
Total		25	23	48

Nota: Elaboración de las investigadoras, 06-050-2025

3.5.2. Muestra

En la investigación cualitativa los procedimientos de muestreo son de un carácter intencional (Coyne, 1997, p. 623). Además, en la investigación cualitativa es el investigador quien decide, no únicamente qué individuos formarán parte de la muestra, sino, también, cuál será el tamaño de la misma (Hammersley y Atkinson, 1994, p. 61). En dicha concepción descrita se ha definido nuestra muestra que lo constituyen 10 estudiantes, 10 padres de familia y los 4 docentes.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En nuestro proceso investigativo de tipo cualitativo utilizaremos las técnicas e instrumentos investigativos como el registro, análisis e interpretación del contexto educativo del jardín de niños, a su vez de las personas, familias y comunidad a través de la observación, encuestas, entrevistas y el registro etnográfico.

Por tanto, para la recolección de datos se utilizará:

- ✓ La observación: para conocer el comportamiento de las docentes, niños y

6

niñas, padres de familia, así mismo para describir el desenvolvimiento de los hechos y acontecimientos dentro y fuera del aula.

- La observación participante. Hay que distinguir entre lo que es “observación” y “observación participante”. La primera es una técnica para la recogida de datos sobre comportamiento no verbal, mientras que la segunda hace referencia a algo más que una mera observación, es decir, implica la intervención directa del observador, de forma que el investigador puede intervenir en la vida del grupo. Se entiende por observación participante aquella en la que el observador participa de manera activa dentro del grupo que se está estudiando; se identifica con él de tal manera que el grupo lo considera uno más de sus miembros.

6

- ✓ La entrevista: para obtener información que nos hemos propuesto.
- La encuesta: para recoger opiniones, actitudes, comportamiento, prácticas y sugerencias sobre el tema motivo de nuestra investigación.
- El fichaje: Para la elaboración del marco teórico y las encuestas.

Los instrumentos de evaluación son formatos de registro de información que poseen características propias basadas en el planteamiento de criterios e indicadores. el material registrado comprende lo que los investigadores observan por sí mismos y lo que pueden conseguir que los participantes mismos registren además de lo que ambos, en colaboración, escriben, fotografían, graban o filman. De esta manera el instrumento que se realizó para esta investigación en los registros diarios en donde nosotros los investigadores desarrollamos de manera escrita todos los hechos y acontecimientos que sucedieron en toda la jornada de clases como son:

- ❖ Lista de cotejo

- ❖ Ficha de observación
- ❖ Cuaderno de campo
- ❖ Entrevistas
- ❖ encuestas

56

3.7. Técnicas de análisis de datos

La técnica de análisis de datos se utilizará la hermenéutica y la fenomenología desde la investigación etnográfica y de la investigación acción participativa complementada por la categorización, estructuración, contrastación, teorización.

El estudio, análisis y procesamiento de los datos desde la investigación cualitativa nos permitirá comprender las percepciones de los actores, perspectivas e interpretaciones de una situación particular investigado desde la realidad situada de la investigación.

En esta perspectiva cualitativa se complementarán los procesos siguientes:

- **Clasificación y codificación:** de las referencias registradas en los diversos instrumentos de investigación y procesar las categorías de datos e informaciones.
- **Organización y triangulación:** en tablas u otras estrategias que nos permita realizar la contrastación de los datos e información a través de la triangulación. Nos sustentaremos en la base de interpretación y generación de teorías y conclusiones a través de la triangulación:
 - Triangulación de instrumentos de recolección de datos.
 - Triangulación Temporal y Espacial.
 - Triangulación de informantes.
 - Organización de conclusión parcial y formal.

- **Graficación y consolidación:** a través de diagramas, gráficos y otras representaciones nos permitirá concluir en una categorización las hipótesis de acción u operativas y las conclusiones de cada una de ellas.
- **Tratamiento, análisis e interpretación:** siguiendo la interpretación fenomenológica y heurística se concluirá con el análisis del caso investigado.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.1 Fundamentación de la propuesta pedagógica

El que hacer educativo es muy complejo y diverso, es así que en el cumplimiento hemos identificado muchos problemas educativos y de forma especial pedagógicas, luego de analizar diversas circunstancias de nuestra práctica como docente en el nivel inicial, asumimos la prospectiva de centrar nuestra misión investigativa centrada en el aspecto del proceso de aprendizaje de nuestra practica e investigación en el centro de ejecución de nuestras prácticas en la institución educativa del nivel inicial “Corazón de Jesús” Distrito de Tlclacayán Provincia y Región de Pasco, durante el periodo 2024, nos encontramos en las dificultades en el proceso del desarrollo de la autonomía en su esencia de toma de decisiones en las actividades de los estudiantes de 5 años, visto que la autonomía y la capacidad de toma de decisiones esto es necesario desarrollarlos dentro de la etapa preescolar y constituye el fundamento importante para el éxito escolar futuro de los estudiantes.

Nuestra preocupación centrada en el proceso formativo de la capacidad de toma de decisiones, bajo los estudios de diversos autores y los

planteamientos de diversos psicopedagogos como Lev Vygotsky (1978), sostiene que la capacidad de decidir en los niños no surge de manera aislada, sino en interacción con otros (padres, maestros, pares), por lo que, la capacidad de decidir se forma en un contexto social, por tanto, nos ha conllevado a pensar que estrategia y actividad implementar para estimular y fortalecer el desarrollo de la toma de decisiones en los niños y niñas, luego de un análisis diagnóstica del contexto de los estudiantes y su desarrollo socio cultural surgió la propuesta de desarrollo estrategias situadas de los juegos ancestrales que son prácticas cotidianas en la familia y de los estudiantes entre sus pares.

Entendiendo que nuestro diagnóstico contextual de los juegos ancestrales como actividad social y cultural de los estudiantes y asumiendo los planteamientos pedagógicos como es una vez más Lev Vygotsky (1978), bajo su enfoque psicopedagógico sociocultural, destaca que el juego es un espacio de interacción social donde los niños aprenden a tomar decisiones autónomas dentro de un marco cultural, por los planteamientos vistos asumimos desde nuestro diagnóstico contextual nuestra temática investigativa uso de los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” Distrito de Ticslayán Provincia y Región de Pasco, seguros de que los juegos ancestrales transmiten saberes, valores y formas de convivencia, fortaleciendo la autonomía para la toma de decisiones desde sus juegos que guardan identidad sociocultural y que llevado al aula fue muy importante y trascendente.

Reconociendo que el contexto del distrito de Ticslayán comprendido en la provincia y región Pasco.

Ticslayán está asentada sobre la población de una comunidad

originaria o ancestral de los Tichahuanca del ayllu los Yaru Yanayacu y de los guerreros tribus Calachas que nos han heredado su sabiduría vigente en su población y en las expresiones de sus restos arqueológicos y parajes ancestrales de CANCHAS como: Pumacancha, Marcacancha, Matacancha, Atogcancha, Antacancha, Urushcancha, Chachagrocancha, Huincuycancha y Chuchucancha.

El significado de Tichahuanca proviene de la palabra quechua de la variante Yaru de forma cultural del ayllu Yaru Yanayacu, que es una palabra compuesta de dos expresiones:

TICLA: rojizo con manchas

negras HUANCA: piedra

Po lo que, su significado es PIEDRA ROJIZA CON MANCHAS NEGRAS.

Con el tiempo ha ido variando su expresión de Huanca a cayán, cuyo significa es:

CAYAN: ahí está o lugar donde se encuentra

Actualmente significa:

Ticlacayán= Ahí se ubica o se encuentra el Huanca sagrado de Piedra

Rojisa con Manchas Negras.

Seguro ha sido un lugar sagrado donde nuestros pueblos originarios desarrollaban grandes ceremonias festivas, productivas y espirituales propios de su cosmovisión de la vida y devenir de los pueblos. Hoy es un pueblo pujante de paraje denominado el paraíso escondido de la región Pasco, que tiene todo un enigma para seguir conociendo nuestra historia y geográfica regional.

Como distrito fue creado por Ley del 14 de junio de 1958, durante

el gobierno del presidente Manuel Prado Ugarteche. Su primer alcalde fue el ciudadano Eugenio Torres Santos.

Es uno de los trece distritos que conforman la provincia de Pasco situada en la parte suroccidental de la región Pasco. Se ubicado a una altitud de 2868 m.s.n.m., cuenta con un territorio de 585,1 kilómetros cuadrados de superficie y una población aproximada de 4 309 habitantes.

Sus barrios son: Plaza, Huancapucro, Marcahuashán, Cushpi, Huarín y Chihuanhuay, además tiene cuatro centros poblados: El centro poblado de San Isidro de Yanapampa, San Juan de Yanacachi, Malauchaca y Pucurhuay.

Sus límites geográficos son:

- Por el Norte: con el distrito de Huariaca y las provincias de Ambo y Pachitea (dpto. de Huánuco)
- Por el Sur: con el distrito de Ninacaca.
- Por el Este: con el distrito de Huachón.
- Por el Oeste: con el distrito de Yanacancha.

El distrito de Ticlacayán, es un pueblo originario con reserva histórica y sabiduría que a la fecha resiste a pesar de haber pasado siglos de dominación e imposición de las culturas y la educación colonial, en dicho contexto se han desarrollado nuestra investigación centrada en el estudio de los juegos ancestrales que han son herencia sociocultural que se transmiten de generación en generación a pesar de ser que en estos tiempos de invasión y prevalencia de las nuevas tecnologías y las redes sociales los niños y niñas mantienen sus juegos colectivos entre sus pares los juegos ancestrales, de ella nuestra investigación su significancia e importancia para el desarrollo

integral desde la

autonomía para la toma de decisiones que es muy importante para su formación futura. Cuyos estudios y resultados pasaremos a presentarlos.

2

12

35

69

2

58

implementación de una estrategia basada en los

6

con el de en los niños de años de la
Institución Educativa Inicial de del distrito
provincia y región Pasco.

1

el desarrollo de habilidades sociales en la
educación inicial,

2

en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este

participación activa del niño en situaciones lúdicas que implican planificar, interactuar y resolver problemas. La propuesta se fundamenta en enfoques pedagógicos

contemporáneos que reconocen el valor del juego como medio para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral. Asimismo, se sustenta en la investigación acción, lo que permite al docente intervenir de manera reflexiva y sistemática en su práctica educativa.

La propuesta contempla el diseño de sesiones de aprendizaje estructuradas en torno a juegos tradicionales propios del contexto andino, tales como rondas, juegos de persecución y dinámicas con reglas. Estas actividades están organizadas de manera progresiva, considerando las características del desarrollo infantil y los objetivos de aprendizaje vinculados a la toma de decisiones. Cada sesión promueve la participación activa de los niños, la interacción social y la autonomía, permitiendo que experimenten diversas situaciones donde deben elegir entre alternativas, asumir roles y enfrentar consecuencias.

El rol del docente en esta propuesta es el de mediador y facilitador del aprendizaje, encargado de generar un ambiente propicio que estimule la exploración, la creatividad y la toma de decisiones. Asimismo, se promueve un entorno educativo inclusivo y respetuoso, donde los niños puedan expresarse libremente y construir sus aprendizajes a partir de la experiencia.

La implementación de la propuesta se desarrolla en fases, que incluyen la planificación, ejecución, observación y reflexión, en coherencia con el enfoque de investigación acción. Durante el proceso, se utilizan instrumentos de evaluación como listas de cotejo y fichas de observación para registrar el progreso de los niños en relación con la toma de decisiones.

La propuesta plantea una intervención pedagógica innovadora y contextualizada que integra los juegos ancestrales como estrategia didáctica para el desarrollo de la toma de decisiones en la educación inicial. Su aplicación busca no solo mejorar el desempeño de los niños en esta habilidad, sino también revalorar las prácticas culturales como parte fundamental del proceso educativo.

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Descripción de resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la aplicación de los juegos ancestrales como estrategia pedagógica tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús” del distrito de Ticlacayán, región Pasco. La comparación entre los resultados del pretest y postest permitió verificar un avance sustancial en los niveles de desempeño de los estudiantes, confirmando la validez de la hipótesis general planteada.

En términos generales, antes de la intervención pedagógica, la mayoría de los niños se ubicaban en niveles iniciales o en proceso en relación con la toma de decisiones, evidenciando dificultades para elegir alternativas, resolver situaciones problemáticas y actuar con autonomía. Sin embargo, tras la implementación sistemática de sesiones basadas en juegos ancestrales, se observó un incremento significativo en el número de niños que alcanzaron el nivel de logro esperado. Este progreso se manifestó en conductas como la selección consciente de opciones durante el juego, la participación activa en actividades grupales y la capacidad

de anticipar consecuencias de sus decisiones.

En cuanto a las dimensiones específicas de la variable, los resultados muestran mejoras consistentes. En la dimensión cognitiva, los niños lograron identificar y evaluar alternativas con mayor claridad, demostrando habilidades incipientes de análisis y resolución de problemas. En la dimensión social, se evidenció un fortalecimiento de la interacción con sus pares, el respeto por normas y la capacidad de tomar decisiones en contextos grupales. Asimismo, en la dimensión emocional, los estudiantes mostraron mayor seguridad y control de sus emociones al enfrentar situaciones de pensar y actuar. Finalmente, en la dimensión conductual, se observó un incremento en la autonomía, reflejado en la ejecución de decisiones sin dependencia constante del adulto.

Estos resultados permiten afirmar que los juegos ancestrales constituyen una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de la toma de decisiones en la educación inicial, ya que generan entornos de aprendizaje dinámicos donde los niños participan activamente, experimentan y construyen conocimientos de manera significativa. La naturaleza lúdica y contextualizada de estas actividades favorece la integración de aspectos cognitivos, sociales y emocionales, promoviendo un aprendizaje integral.

Los hallazgos de la investigación confirman que la intervención pedagógica implementada no solo contribuyó al fortalecimiento de la toma de decisiones, sino que también evidenció la pertinencia de incorporar prácticas culturales como los juegos ancestrales en el proceso educativo. De esta manera, se valida la hipótesis general y las hipótesis específicas, reafirmando la importancia de estrategias lúdicas contextualizadas en la mejora de los aprendizajes en la educación inicial, sin embargo, se presentan algunas

dificultades que deberán ser superadas a futuro.

5.2. Triangulación

Nuestro estudio práctico desarrollado desde la práctica e investigación en la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús” de Tíclacayán en el aula de 05 años en la interacción de con los estudiantes, docentes y padres de familia, por lo que, bajo los propósitos planteados para nuestra investigación presentaremos el análisis e interpretación de los resultados de nuestro estudio investigativo que es el siguiente: **Conocimiento del uso de los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” Distrito de Tíclacayán Provincia y Región de Pasco.**

Tabla 7

Interpretación de resultados triangulación de involucrados

Conocimiento del uso de los juegos ancestrales para la toma de decisiones

DOCENTE	PADRES	ESTUDIANTES
Los docentes en su gran mayoría refieren que la competencia sobre construye su identidad y la competencia, capacidad y en el desempeño se refiere a la “toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza ... y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses...”, pero que como estrategia no se han aplicado los juegos ancestrales, una docente refiere que si jugó, pero no tenía el propósito sobre el desarrollo de la toma de decisiones. Por lo que, es un tema novedoso que desconocía aplicar con el propósito de desarrollar la toma de decisiones de los estudiantes a través de los juegos ancestrales.	Los padres entrevistados en su mayoría referían que muchos de los juegos que ellos habían jugado, muy poco se practican hoy en día, porque ahora juegan más con sus celulares los niños, por lo que, nunca decía la mayoría que las docentes aplicaban los juegos ancestrales para que aprendan los estudiantes, solo han visto en actuaciones, pero con el propósito que aprendan sus hijos casi no han podido ver y ni tampoco les refería sus hijos. Por lo tanto, también los padres refieren que no se usaron con fines de la formación de sus hijos como se puede hacer, sugieren deben jugar más los niños en esa edad los juegos que padres también jugaron en su tiempo	Los estudiantes entrevistados en su conversación tímida y sincera, propias de su natural crecimiento y desarrollo nos refieren que juegan poco en el recreo juegan entre todos, en la clase hacen sus tareas y luego todavía juegan, por lo que, podemos concluir que mayoritariamente desconocen que con el juego se aprende, sino es una diversión o recreación, ello es un reflejo del modelo de educación en todos niveles que poco se valora lo ancestral y que supuestamente lo mejor es la modernidad. Por lo tanto, también los estudiantes afirman que desconocen los juegos ancestrales para aprender.

Nota Elaboración Propia

Interpretación

Debemos poner en su consideración la presente tabla es el resultado del

pretest o la entrevista realizada antes de la aplicación de nuestra propuesta investigativa del uso de los juegos ancestrales para el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones en los estudiantes de 5 años.

Figura 1

Conocimiento del uso de los juegos ancestrales para la toma desiones

La figura 1, de la triangulación de la tabla 7, nos conlleva a interpretar que los docentes en su mayoría, los padres y estudiantes en sus unanimidad refieren que desconocen el uso de los juegos ancestrales con fines y propósitos de aprendizaje como es la toma de decisiones y la autonomía de los estudiantes, que es una capacidad fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, por lo que, la institución educativa debe dar una nueva aplicación o uso de los juegos como los ancestrales con propósitos de desarrollar diversos aprendizajes en los estudiantes,

no utilizar únicamente en juegos para aniversario o competencias recreativas sin propósitos formativos.

El impacto que tienen los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de desiciones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” del Distrito de Ticalacayán Provinciy Región de Pasco

Tabla 8

Interpretación de resultados: Impacto que tienen los juegos ancestrales

Impacto de los juegos ancestrales para la toma de decisiones		
DOCENTE	PADRES	ESTUDIANTES
La entrevista desarrollada luego de la aplicación de los juegos ancestrales para el desarrollo de los estudiantes del aula de 5 años bajo nuestra responsabilidad investigativa. Los docentes por unanimidad manifiestan que es muy significativa aplicado para desarrollar la autonomía en la toma de decisiones, por lo que, es necesario seguir aplicando con mayor frecuencia centrada en los aprendizajes de competencias y capacidades de nuestros estudiantes. Por lo tanto, podemos categorizar su conclusión que tiene un impacto altamente positivo y significativo por los resultados en los estudiantes.	Los padres de familia entrevistados luego de la aplicación de los juegos ancestrales para desarrollar la capacidad de la toma de decisiones en sus hijos, refieren que ha creado mucha motivación y entusiasmo en sus hijos, porque primero deben organizar y ver su equipo, les hace más reflexionar, ello esta muy bien, porque antes jugaban por jugar pero veo que ahora ya van cambiando, por lo que, la actividad ha sido muy significativa o de muy alto impacto para nosotros refieren los padres, solicitan que también deben seguir aplicando otros juegos que ellos también jugaron y están muy deseoso de enseñarlos a los niños. Por ello, también tiene un impacto altamente significativo.	Nuestros estudiantes con quienes compartimos la actividad de los juegos ancestrales para el desarrollo de la capacidad de la toma decisiones nos refieren que les ha sido muy bonito y alegre, en su gran mayoría, porque han jugado pensando y sin pelearse compartiendo entre todos, se han alegrado y es muy bonito, porque debemos unirnos y conversar, refieren ellos. Por lo Tanto, de lo manifestado por los estudiantes de que ha sido muy bonito y alegre, podemos concluir categorizando que el impacto en nuestros estudiantes también es un nivel alto y muy significativo en su proceso formativo compartido y socializado.

Nota: Elaboración Propia

Interpretación

después
Como podemos apreciar la Tabla 2 es un postets o la entrevista
de la aplicación de los juegos ancestrales en el aula de 5 años para desarrollar la capacidad de la toma de decisiones que es muy importante en la formación integral y su futuro desempeño formativo en los siguientes niveles educativos.

Figura 2

Impacto de los juegos ancestrales para la toma de decisiones

La figura 2, como consecuencia del análisis de la triangulación de la categorización de los resultados del análisis de la tabla, de ella podemos concluir indicando que el nivel de impacto tanto para el docente, los padres y estudiantes es muy alto y significativo, por lo que, deberíamos seguir promoviendo su uso en el aula con el propósito de desarrollo de aprendizajes, como es nuestro caso del uso del juego ancestral para desarrollar la capacidad de la toma de decisiones en los estudiantes de 5 años. Esta figura nos ilustra con claridad la importancia que tienen los juegos ancestrales en la toma de decisiones que debemos inculcar en los niños.

Nivel de logro en los estudiantes con la aplicación de los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” Distrito de Ticslacayán, Provincia y Región de Pasco.

Tabla 9

Interpretación de resultados: Nivel de logro

Nivel de logro en los estudiantes con los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones		
DOCENTE	PADRES	ESTUDIANTES
Con la aplicación de los juegos ancestrales para el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones solicitado a los docentes la valoración del nivel de logro en los estudiantes reconociendo las evidencias del comportamiento y los cambios alcanzados luego de la actividad lúdica para el aprendizaje, donde ya no juegan por jugar, sino se organizan, toman decisiones en diversas acciones como el número de juego, las sanciones, el premio, etc., los niños ya iniciaron en dicha acción, por lo que, debe seguir reiterándose los juegos ancestrales con los propósitos de aprendizaje. Por lo tanto, la docente evaluó entre nivel de logro de Logrado y Logro Destacado.	La apreciación de los padres en razón al nivel de logro o de lo aprendido o del desarrollo de sus hijos luego de la aplicación de los juegos ancestrales para el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones por las docentes investigadoras, ellos aprecian que sus hijos evidencian cambios o tienen otras formas de jugar de forma más organizadas y pensando, refieren los padres, por lo que, ellos nos dicen que el logro calificativo o logro apreciativo en sus hijos es bueno y muy bueno. Por lo tanto, concluyendo la categorización apreciativa de los padres llevados a la valoración de los niveles de logro del sistema educativo se relaciona con el nivel de Logrado y de Logro Destacado.	En la referencia de haber compartido el juego ancestral con los estudiantes del 05 años y se le llevo reflexivamente para que toma decisiones básicas como el organizarse y planificar como va ser el juego, las sanciones, el ganador y los procesos, ellos luego de haber vivenciado y seguir asumiendo en sus juegos les lleve a a reflexionar para tomar decisiones y asumir responsablemente, visto entre todos y valorándose o una autoevaluación y la coevaluación a sus colegas, nos refieren que bueno y muy bueno. Por lo tanto, concluyendo la categorización respectiva nos lleva a relacionar con los niveles de logros del sistema educativo es de Logrado y Logro destacado.

Fuente: Elaboración Propia

Interpretación

La presentación de la tabla, es una apreciación valorativa que nos permitió reflexionar sobre la importancia de nuestra temática investigativa sobre la influencia de los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en

los niños de 05 años por los niveles de logro alcanzado en los estudiantes valorados por los diversos actores de nuestra investigacion como los docentes, padres y los estudiantes, cada uno desde su formacion y entendimiento del caso del nivel logrado, de lo aprendido o la valoracion del aprendizaje podemos concluir refiriendo existe coincidencia entre la valoracion entre ellos del nivel logro alcanzados por los estudiantes.

Figura 3

Nivel de logro en los estudiantes con los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones

La figura 3 nos permite evidenciar la valoración del nivel de logro de los estudiantes bajo la técnica de la triangulación, bajo la valoración de los cambios actitudinales y axiológicos de los estudiantes evidenciados luego de la aplicación de los juegos ancestrales para el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones, correlacionando los resultados apreciativos por cada actor

investigativo se puede concluir en la categorización del nivel de logro de los estudiantes de Logrado y de Logro Destacado.

Tabla 10

Lista de Cotejo de Evaluación del Desarrollo de la Capacidad de la Toma de Decisiones en Niños de Inicial de 05 Años Luego de la Aplicación del Juego Ancestral

Criterios / Indicadores	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
1. El niño elige un juego ancestral, sus actividades y materiales sin esperar que el adulto decida.			
2. Expresa con seguridad y toma decisiones de lo que desea hacer y sostiene su decisión.			
3. Acepta las consecuencias de su toma de decisión y elección (Como con la actividad elegida, esperar su turno).			
4. Participa en la toma de decisiones colectivas respetando reglas y acuerdos del grupo.			

Nota: Adaptación Propia

Interpretación de puntajes

- **10–12 puntos** → Alto nivel de autonomía en la toma de decisiones.
- **7–9 puntos** → Nivel medio, en proceso de consolidación.
- **4–6 puntos** → Bajo nivel, requiere acompañamiento del adulto.

La tabla es una representación de la lista de cotejo que se aplicó para el análisis de los resultados evaluativos bajo el enfoque cualitativo del desarrollo de la capacidad de toma de decisiones con la aplicación de los juegos ancestrales, ello se realizó a la cantidad total de estudiantes que representan 10, se evaluó los criterios a cada estudiante valorando el nivel de indicador desarrollado:

Criterio: 1. El niño elige un juego ancestral, sus actividades y materiales sin esperar que el adulto decida. Podemos expresar lo consolidado

de forma cualitativa indicando la mayoría se ubica en el indicador siempre y una cantidad mínima en el indicador A veces. Ello nos permite afirmar que el logro alcanzado es muy satisfactorio para la edad de 5 años, estamos seguros de que han de

consolidarlo en los siguientes grados del nivel educativo de formación, esperando que los docentes sigan estimulando la capacidad de la toma de decisiones.

Criterio: 2. Expresa con seguridad y toma decisiones de lo que desea hacer y sostiene su decisión. El análisis del presente criterio nos conlleva a que la totalidad de los estudiantes van demostrando su responsabilidad con seguridad y la toma de decisiones con su propia naturaleza de un niño de 05 años, con los vaivenes del caso, pero superando a través del diálogo y el análisis con la confianza a cada estudiante lograron el indicador de siempre, que también estamos seguro de que lo han de consolidar en los siguientes niveles de formación educativa.

Criterio: 3. Acepta las consecuencias de su toma de decisión y elección (Como con la actividad elegida, esperar su turno). Del análisis del presente criterio podemos referir que la mayoría de los estudiantes se ubican en el indicador de siempre, habiendo también una cantidad mínima de estudiantes en el indicador de A veces. Lo presentado nos permite concluir que los juegos ancestrales han permitido estimular el desarrollo la toma de decisiones y elección de los estudiantes, seguro no de forma perfecta según la visión de los adultos, sino bajo el entendimiento a un niño de 5 años, con sus propias reacciones en proceso de desarrollo, esperemos también pueda seguir desarrollando en los otros niveles educativos, es una tarea de los docentes con

alta responsabilidad de la formación con sus estudiantes.

Criterio: 4. Participa en la toma de decisiones colectivas respetando reglas y acuerdos del grupo. Es un criterio muy importante que luego de varias acciones y juegos ancestrales los estudiantes han logrado todos respetar los acuerdos de los juegos, por lo que, su toma de decisiones colectivas y asumiendo responsable las reglas y acuerdos del grupo. Lo descrito nos permite referir que el desarrollo de nuestros estudiantes es muy satisfactorio para la edad de 5 años, nos compromete a seguir profundizando nuestra temática investigativa.

De lo vertido en las líneas y párrafos de cada criterio de análisis y los niveles logrados en relación a los indicadores, podemos concluir afirmando que la valoración consolidada del aula se ubica en el nivel de 10–12 puntos que significa el logro de Alto nivel de autonomía en la toma de decisiones, indicando que su desarrollo es considerando la edad de 5 años y sus propias características actitudinales y de valores en desarrollo, porque no podemos configurar una perfección como un adulto, sino de etarios propios de la infancia que se encuentran en proceso de desarrollo y esperemos que puedan consolidarlo su logro de forma más trascendente en los siguientes niveles educativos que van proseguir en su formación.

5.3. Reflexiones sobre la práctica pedagógica

Llegamos al final de contrastación de nuestros resultados investigativos, en esta parte sometiéndolo a la evaluación y discusión de nuestros resultados de nuestra temática investigativa del uso de los juegos ancestrales para desarrollar la capacidad de la toma de decisiones en los niños de 05 años que es el siguiente:

Nuestro primer propósito investigativo planteado es conocer el uso de los

juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” Distrito de Ticlacayán Provincia y Región de Pasco, luego de haber presentado nuestros resultados y su análisis bajo la triangulación se concluyo reconociendo que los actores en su totalidad refieren que no se hizo uso de los juegos diversos y de forma central de nuestra investigacion de los juegos ancestrales no se aplican con fines de aprendizaje, sino

refieren que el juego es en el recreo o luego de terminar la tarea, en dicho contexto podemos subrayar que los enfoque educativos centrados en el contenido y la muestra con paginas u hojas de aplicación, en el modelo de la educación pasiva y bancaria, que el estudiante repite contenidos o conocimiento. Por lo tanto, nos ha demostrado nuestra investigación que el juego es en la actuación, recreación sin propósito, se juega en recreo y luego de la tarea, entonces necesitamos sensibilizar y cambiar la actitud de los diversos actores educativos para que puedan darle un cambio dinámico de sus procesos de aprendizaje de los estudiantes como aplicando los juegos ancestrales con propósitos de aprendizaje, como es el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones.

Nuestra segunda contrastación de evaluación se realiza en razón al segundo propósito planteado que es describir el impacto que tienen los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” del Distrito de Ticlacayán y Provincia Región de Pasco, de ella podemos afirmar que impacto es el nivel de apreciación y valoración de la aplicación de los juegos ancestrales en el aula con propósitos de desarrollar capacidades y competencias, superando la visión de la aplicación tradicional del juego para las actuaciones o recreaciones sin propósitos,

o también como refieren nuestros investigados que el juego es para el recreo o para luego de terminar la tarea, superando ello, nuestra propuesta investigativa de incorporar el juego ancestral para el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones, estamos convencidos de que se requiere una renovación de la pedagogía tradicional por una nueva pedagogía situada y contextual a la realidad sociocultural que nos permite recurrir a recursos, actividades como los juegos ancestrales para ser llevados al aula con fines de desarrollo de capacidades y competencia, aplicados adecuadamente se logran

aprendizajes muy significativos, así lo expresaron en nuestra investigación los actores entrevistados indicando un nivel de impacto positivo y altamente positivo. Ello nos reafirma de la gran trascendencia de nuestra temática investigativa en la formación del desarrollo de capacidades y competencia en nuestros estudiantes de 5 años.

La evaluación consecuente en relación al tercer propósito planteado en nuestra investigación y es el siguiente: describir el nivel de logro en los estudiantes con la aplicación de los juegos ancestrales para el desarrollo de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Corazón de Jesús”, distrito de Ticslacayán, provincia y región de Pasco, sabemos toda acción de innovación y cambio tiene el propósito en el contexto de pedagógico mejorar los resultados en la formación de nuestros estudiantes, por lo que, luego de un largo tramo de nuestro internado como docentes practicantes y el desarrollo de la investigación nos permite evidenciar la trascendencia y alta significancia de nuestra temática investigativa para el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones a través de la aplicación de los juegos ancestrales. La valoración de los docentes y padres, a su vez de la autoevaluación o apreciación de los estudiantes

quienes de acuerdo a su nivel formativo y situacional coinciden en la categorización de los niveles de logro de los estudiantes como Logrado y Logro Destacado, ello es una apreciación por las evidencias mostradas en los estudiantes, quienes en el contexto de su edad de 5 años han demostrado el desarrollo de las capacidades de autonomía en la toma de decisiones, estamos seguro que ellos han de consolidarlo de la mejor manera en los próximos niveles educativos formativos. Por todo lo referido nuestra investigación es de gran trascendencia y de alta significancia para mejorar las estrategias de aprendizaje desde una pedagogía situada que atienda los intereses y necesidades de aprendizaje de forma lúdica y recreativa para el contexto del nivel inicial.

Finalmente podemos concluir la presente contrastación y evaluación de nuestros resultados afirmando que es muy significativo y pertinente para nuestro nivel básico de educación inicial el aporte de los juegos ancestrales que influyen muy significativamente en el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones en los niños de 05 años de la institución educativa inicial “Corazón de Jesús” del distrito de Ticlacayán, provincia y región de Pasco, esperando que nuestro aporte pueda seguir replicándose por el bien de nuestros niños en la formación básica y fundamental del pensamiento crítico reflexivo desde la toma de decisiones con autonomía y responsabilidad personal y social de los futuros ciudadanos, con ello estamos seguro tener una nueva generación sensible ante tantas situaciones de crisis social que atraviesa por una violencia y muerte sangrienta, humana con el individualismo, la indiferencia y la pérdida de valores y planetaria con la crisis del cambio climático y la contaminación, para asumir todos responsablemente la toma de decisiones ante dichos acontecimientos, caso contrario la sociedad, el planeta y el hombre corre el riesgo de vida.

5.4. Lecciones aprendidas

El desarrollo de la presente investigación permitió generar aprendizajes significativos tanto en el ámbito pedagógico como en el proceso investigativo. En primer lugar, se evidenció que la incorporación de juegos ancestrales como estrategia didáctica favorece de manera efectiva el desarrollo de la toma de decisiones en niños de educación inicial, al promover espacios de aprendizajes activos, participativos y contextualizados. Esta experiencia reafirma la importancia de utilizar recursos pedagógicos vinculados al entorno sociocultural del estudiante, ya que facilitan la comprensión y el aprendizaje significativo.

Asimismo, se reconoció el valor del rol docente como mediador del aprendizaje, siendo fundamental su capacidad para diseñar, adaptar e implementar actividades lúdicas que respondan a las necesidades e intereses de los niños. La investigación permitió comprender que la toma de decisiones no se desarrolla de manera espontánea, sino que requiere de un acompañamiento pedagógico intencionado que brinde oportunidades constantes de elección, interacción y reflexión.

Otra lección relevante fue la importancia del enfoque de investigación acción, el cual posibilitó una mejora continua de la práctica pedagógica a través de la reflexión sistemática. Este proceso permitió identificar debilidades, ajustar estrategias y valorar los avances logrados, fortaleciendo así la labor docente como investigador de su propia práctica.

De igual manera, se evidenció que el juego no solo cumple una función recreativo, sino que constituye un medio fundamental para el desarrollo integral del niño, integrando dimensiones cognitivas, sociales y emocionales. Finalmente, la investigación permitió reconocer la necesidad de seguir promoviendo

estrategias innovadoras que fortalezcan habilidades esenciales como la toma de decisiones desde edades tempranas, contribuyendo a la formación de niños autónomos y críticos.

CONCLUSIONES

Primero: El estudio sobre los juegos ancestrales como parte de las instituciones educativas del nivel inicial se han llevado al espacio educativo como actividades de celebraciones en actuaciones festivas y competencias sin propósitos centrados en el aprendizaje, o como referían los estudiantes muchos docentes el juego lo ven para el recreo luego de cumplir la tarea, cuya misión pedagógica necesita renovarse hacia el uso de dichas actividades de los juegos centrando el propósito para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias y capacidades como en el caso de nuestro estudio para el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones con autonomía.

Segundo: Hemos podido demostrar que los juegos ancestrales no se han valorado como estrategias de aprendizaje y se desconocía su importancia para el desarrollo de competencias y capacidades, luego de nuestra aplicación del uso del juego ancestral para desarrollar la capacidad de toma de decisiones se ha logrado impactar en todo los actores de nuestra investigación, por los cambios y evidencias en los estudiantes, quienes ahora jugaban teniendo presente que primero deben organizarse y planificar acuerdos el cómo, para qué jugar, reglas del proceso y orden con autonomía para tomar decisiones básicas para su edad, porque mantienen aun dependencia y orientación del adulto, pero como inicio a la capacidad de autonomía para tomar decisiones

asumimos que es muy significativo, seguro que en los siguientes niveles educativos deben consolidarlo de la mejor manera óptima y como parte de su actitud personal y ciudadana.

Tercero: La aplicación de los juegos ancestrales de forma organizada para promover aprendizaje como es para nuestro estudio **el desarrollo de la capacidad de la toma de decisiones**, resultan ser muy significativas y trascendentes para los estudiantes, porque a través de una actitud lúdica ancestral pueden aprender y desarrollar competencias y capacidades en los estudiantes de 05 años, evidenciando sus desempeños en **el nivel de logro** de Logrado y de **Logro Destacado**, ello desde **la** apreciación didáctica y pedagógica de las docentes, la valoración de los padres en la dimensión muy importante y bueno y en su categorización de la autoevaluación de los estudiantes aprendemos muy bonito y bueno, que consolidado sus categorizaciones nos conllevan a determinar el nivel de logro de Logrado y de Logro Destacado.

Cuarto: Finalmente podemos reafirmar la gran importancia de nuestra temática investigada para mejorar las estrategias pedagógicas y didácticas de los docentes en el aula para desarrollar competencias y capacidad como la autonomía para tomar decisiones de forma reflexiva y colectiva a través de una actividad lúdica que es muy significativa para los estudiantes de 05 años, que por su naturaleza de su edad les crea entusiasmo y activismos para desarrollarlo, mas si es un juego de su contextos familiar y comunitario como son los juegos ancestrales representa una oportunidad situada y autentica para aprender y desarrollar su capacidad de sumir responsabilidad y ser consciente de sus decisiones personales y respetarlos en el contexto colectivo.