



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y
PEDAGÓGICAS**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**“LOS JUEGOS ASHÁNINCA Y EL APRENDIZAJE EN
NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL NIVEL INICIAL EN LA
LOCALIDAD DE SATIPO AÑO 2023”**

PRESENTADO POR

BACH. EVODIA HERHUAY LOPEZ

ASESOR

MAG. VERONICA ISABEL PINTO JUAREZ

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

MOQUEGUA – PERÚ

2023



Universidad José Carlos Mariátegui

CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, en calidad de Jefe de la Unidad de Investigación de la _FACULTAD DE NCIAS JURIDICAS, EMPRESARIALES Y PEDAGOGICAS (FCJEP), certifica que el trabajo de investigación () / Tesis (X) / Trabajo de suficiencia profesional () / Trabajo “LOS JUEGOS ASHÁNINCA Y EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL NIVEL INICIAL EN LA LOCALIDAD DE SATIPO AÑO 2023”

Presentado por el(la):

BACH. EVODIA HERHUAY LOPEZ

Para obtener el grado académico () o Título profesional (x) o Título de segunda especialidad () LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL asesorado por el/la MAG. VERONICA ISABEL PINTO JUAREZ, como asesor con Resolución de _____ N° _____, fue sometido a revisión de similitud textual con el software TURNITIN, conforme a lo dispuesto en la normativa interna aplicable en la UJCM.

En tal sentido, se emite el presente certificado de originalidad, de acuerdo al siguiente detalle:

Programa académico	Aspirante(s)	Trabajo de investigación	Porcentaje de similitud
EDUCACION	BACH. EVODIA HERHUAY LOPEZ	“LOS JUEGOS ASHÁNINCA Y EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL NIVEL INICIAL EN LA LOCALIDAD DE SATIPO AÑO 2023”	16%

El porcentaje de similitud del Trabajo de investigación es del 16%, que está por debajo del límite **PERMITIDO** por la UJCM, por lo que se considera apto para su publicación en el Repositorio Institucional de la UJCM.

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los trámites respectivos para la obtención de grado académico o título profesional o título de segunda especialidad.

Moquegua, 18 de MARZO de 2024

D. Teófilo Lauracio Ticona

Jefe Unidad de Investigación FCJEP

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	1
RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I.....	8
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	8
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	8
1.2. Definición del problema.....	10
1.2.1. Problema General.....	10
1.2.2. Problemas Específicos.....	10
1.3. Objetivo de la Investigación.....	10
1.3.1. Objetivo General.....	10
1.3.2. Objetivos específicos.....	10
1.4. Justificación e importancia de la investigación.....	11
1.5. Variables y Operacionalización.....	12
1.5.1. Variable independiente.....	12
1.5.2. Variable dependiente.....	13
1.6. Hipótesis de la Investigación.....	14
1.6.1. Hipótesis general.....	14
1.6.2. Hipótesis Específicos.....	14
CAPÍTULO II.....	15
MARCO TEÓRICO.....	15
2.1. Antecedentes de la investigación.....	15
2.2. Bases Teóricas.....	18
2.2.1. Juegos Ashaninca.....	18
2.2.2. Aprendizaje.....	21
2.3. Marco conceptual.....	23
CAPÍTULO III.....	25
MÉTODO.....	25

3.1. Tipo y diseño de investigación	25
3.2. Población, muestra y muestreo.....	26
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5. Método análisis de datos.....	28
3.7. Aspectos éticos	28
CAPÍTULO IV	29
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	29
4.1. Presentación de resultados por variables	29
4.2. Contrastación de Hipótesis	30
4.3. Discusión de Resultados.....	35
CAPITULO V	39
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
5.1. Conclusiones.....	39
5.2. Recomendaciones	40
BIBLIOGRAFÍA	41
ANEXOS.....	44
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	45
CUESTIONARIO.....	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	13
Juego Ashaninca.....	13
Tabla N° 2	14
Aprendizaje.....	14
Tabla 3.....	26
Muestra del Estudio.....	26
Tabla 4.....	29
Prueba de normalidad V1-V2.....	29
Tabla 5.....	31
Correlación entre Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023	31
Tabla 6.....	32
Correlación entre se incrementa el aprendizaje mediante los juegos asháninca en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023	32
Tabla 7.....	33
Correlación entre el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023	33
Tabla 8.....	34
Correlación entre juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.....	34

RESUMEN

El estudio ejecutado tiene el objetivo general. Establecer la relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, de metodología tipo básico, Nivel descriptivo correlacional, diseño no experimental, , en este estudio se estableció el muestreo por conveniencia que es una habilidad de muestreo no probabilístico, dentro de las técnicas de recolección de datos, se utilizó la observación y la encuesta llevándose a cabo como instrumento el cuestionario conformado por 12 ítems para ambas variables que son Juegos Asháninca y Aprendizaje, que fue ejecutado a 10 docentes de nivel inicial de la localidad de Satipo, posterior para la aplicabilidad del instrumento ha sido resuelto y desarrollado mediante tablas utilizando el paquete estadístico SSPS V 25. a su vez incluye la prueba de Normalidad con Kolmogorov Smirnov y la correspondiente prueba de hipótesis generales y específicas con pruebas no paramétricas de correlación Rho de Spearman, que me permitió alcanzar los resultados de la investigación **Conclusión general:** El valor de significancia $0.00 < \text{menor que } 0.05$, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, consta una relación directa significativa entre los juego Asháninca y el Aprendizaje en niños de 04 años en el nivel inicial en la localidad de Satipo año 2023. **Conclusiones específicas:** Valor de significancia $0.00 < \text{menor que } 0.05$, accede la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, consta una relación directa significativa entre los juego Asháninca y el Aprendizaje, valor de significancia $0.001 < \text{menor que } 0.05$, acepta la hipótesis alterna y se refuta la hipótesis nula, existe una correlación directa significativa entre juego Asháninca y el Aprendizaje, Valor de significancia $0.001 > \text{mayor que } 0.05$, accede la hipótesis nula y se impugna la hipótesis alterna, esto pretende decir que existe una correlación positiva alta, a mayor nivel de juego Asháninca mayor será con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

Palabras claves: Juegos asháninca, aprendizaje, niños.

ABSTRACT

The study carried out has the general objective. Establish the relationship between the Asháninca Games and learning in 4-year-old children at the initial level in the town of Satipo Year 2023, with a basic methodology, correlational descriptive level, non-experimental design, in this study convenience sampling was established. which is a non-probabilistic sampling skill, within the data collection techniques, observation and interview were used, carrying out as an instrument the questionnaire made up of 12 items for both variables, which are Asháninca Games and Learning, which was executed at 10 initial level teachers from the town of Satipo, later for the applicability of the instrument it has been resolved and developed through tables using the SSPS V 25 statistical package. It also includes the Normality test with Kolmogorov Smirnov and the corresponding test of general hypotheses and specific with non-parametric tests of Spearman's Rho correlation, which allowed me to achieve the results of the research General conclusion: The significance value $0.00 < \text{less than } 0.05$, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, there is a direct relationship significant difference between Asháninca games and Learning in 4-year-old children at the initial level in the town of Satipo in 2023. Specific conclusions: Significance value $0.00 < \text{less than } 0.05$, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, there is a significant direct relationship between the Asháninca game and Learning, Significance value $0.001 < \text{less than } 0.05$, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, there is a significant direct relationship between the Asháninca game and Learning, Significance value $0.001 > \text{greater than } 0.05$, the null hypothesis is accepted and the alternative hypothesis is rejected, this means that there is a high positive correlation, the higher the level of Asháninca play, the greater the motor area will be in children 4 years of the initial level in the town of Satipo Year 2023.

Keywords: Asháninca games, learning, children

INTRODUCCIÓN

Generalmente en ciudades lejanas en especial en la Selva Peruana, hay docentes que han visto la necesidad de integrar los conocimientos, habilidades y valores de su personal en su labor docente y facilitar su proceso de aprendizaje utilizando el juego asháninca, que es una alternativa metodológica que sirve para lograr la socialización entre sus pares, estudiantes y con la sociedad familiar, por ello en esta investigación se establecerá si existe relación entre los juegos ashánincas y el aprendizaje en niños de 4 años, en esa línea la tarea principal para los niños del nivel inicial es incentivar el estudio, desde la perspectiva experimental, el juego mejora en desarrollar las capacidades conceptuales, procedimentales y las actitudinales.

Del mismo modo los juegos y las competencias indígenas, y las destrezas sociales incentivan el crecimiento del conocimiento intelectual y social de los infantes, hoy en día el sistema educativo inicial está ejecutando una variedad de técnicas estratégicas para conseguir el aprendizaje por medio de sus actuaciones emocionales, opiniones de forma eficiente dentro en espacio social educativo y colateralmente aplica los valores de respeto con los otros integrantes de la formación educativa.

El presente estudio investigativo se ejecutó con el Establecer la relación que existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, en este estudio se concretó considerando cinco capítulos desarrollado como: Capítulo I, se despliega el Problema de la investigación: descripción de la realidad problemática, definición de problema, objetivos, justificación, variables y la hipótesis de investigación; el II Capítulo, describimos al Marco teórico: antecedentes de investigación, bases teóricas así como el marco conceptual, se continua con el Capítulo III, se desarrolla el

Método, se menciona el tipo, nivel, diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos; seguimos con el Capítulo IV, en el cual se desarrolla la presentación de análisis de resultados por variable, la contrastación de hipótesis y la discusión de los resultados; finalmente se culmina la Tesis con el Capítulo V, desarrollando las Conclusiones y recomendaciones, así mismo se menciona la Bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

Años atrás, muchos docentes se han dado cuenta de la necesidad de integrar los conocimientos, habilidades y valores de su personal en su labor docente con el fin de identificar a los niños y niñas y facilitar su proceso de aprendizaje. Aunque hay alguna evidencia de que funcionan en este sentido, se ha observado que habría sido más rico si se hubieran implicado más en la actividad favorita de los niños y niñas: jugar.

Este estudio se desarrolla para apoyar a los maestros del nivel inicial incentivar el juego Asháninca en esta labor y porque no también de promover su uso en el hogar. Para ello, se aporta una pequeña muestra de los juegos que se practican en sus pueblos y algunas herramientas utilizadas por los padres para estimular el desarrollo sensoriomotor en los niños desde el nacimiento hasta los dos años. Creemos que esta investigación inicial de los estudiantes de la I.E. Inicial Corazón de Jesús, inspirará a identificar otros juegos e incorporarlos a su trabajo. Además, esperamos que este estudio anime a los profesores de otras localidades y tradiciones culturales a integrar los juegos en el contexto cultural de su trabajo y les proporcione elementos suficientes para enseñar a los estudiantes los juegos Asháninca como parte de la práctica de orientación. Fomentar el conocimiento de nuestra diversidad cultural

El juego como método de enseñanza es muy antiguo, ya que empíricamente se utilizaba en las sociedades primitivas para desarrollar habilidades en niños y jóvenes que aprendían de sus mayores la caza, la pesca, la agricultura y otras actividades, que se han transmitido de generación en generación, de esta manera, los niños pueden comprender más fácilmente la rutina de las actividades diarias.

Hoy, el país lo logra a través del Ministerio de Educación, que es el encargado de gestionar las metas nacionales para la buena educación de los niños, a través de la Dirección General de Educación Rural Bilingüe Intercultural (DIGEIBIR), que brinda materiales educativos para niños con perspectiva intercultural.

En la localidad de Satipo en Junín, considero que la aprender mediante los juegos Ashánincas hoy en día no es un concepto en raro, porque siempre ha existido Originalmente llamado estimulación temprana,

A lo largo de los años, diversos autores han estudiado y se han interesado esto es especialmente importante para el desarrollo del niño desde el nacimiento, es decir niños deben ser estimulados desde el nacimiento. Arango, Infante y López (2006), es así que surge la necesidad que tienen los niños de recibir estímulos adecuados a su edad y que mejor que con el juego de sus ancestros lo que ayudará a los infantes principalmente en el área cognitiva, así como en la parte social y en la revalorización de la cultura indígena, que es un área esencial para el desarrollo del niño y es tan importante como todas las demás áreas

Los primeros estímulos citados por Albornoz & Guzmán (2016) indica que es “un conjunto actividades diseñadas para proporcionar al niño las experiencias necesarias para desarrollarse plenamente su potencial biopsicosocial desde el nacimiento”.

De igual forma creemos que el juego es primordial en la educación preescolar, ya que con ello los niños se dice tienen un mejor aprendizaje esto por medio de los movimientos, de inteligencia, de psicomotriz, contribuyendo grandes beneficios en su desarrollo mental es por ello que

se debe poner en práctica como eje central y que mejor con los juegos que se dan en cada región, en este caso el juego asháninca.

1.2. Definición del problema

1.2.1. Problema General

¿Qué relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en el lugar de Satipo Año 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

1. ¿De qué manera se incrementará el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?
2. ¿Cómo se relaciona el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?
3. ¿Cómo se relaciona el juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?

1.3. Objetivo de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Establecer la relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

1.3.2. Objetivos específicos

1. ¿Comprobar cómo se incrementará el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?

2. ¿Determinar cómo se relaciona el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?
3. ¿Determinar cómo se relaciona el juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?

1.4. **Justificación e importancia de la investigación**

Nos dice Hernández et al., (2014) que *“la justificación de la investigación indica el porqué y el para qué de la investigación exponiendo sus razones. Por medio de la justificación debemos demostrar que el estudio es necesario e importante”*, la justificación para una investigación puede ser teórico, práctico y metodológico, respecto a la **justificación teórica**, nos permitirá conocer e indagar con más énfasis sobre los juegos asháninca y su importancia como una estratégica para el desarrollo del aprendizaje en los infantes, especialmente en los niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023”

En la **justificación práctica**, es que se nos permitirá nuevamente incentivar en los establecimientos formativos a nivel inicial los juegos Ashanincas como componente fundamental en muchas actividades curriculares o extracurricular con más énfasis y la calidad que tienen los juegos tradicionales para el progreso del aprendizaje en los infantes, especialmente en los niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, así igual la Justificación Metodológica, es muy importantes porque valdrá a futuros investigadores profundizar más sobre este tema de estudio y presentar nuevas opciones.

Últimamente, la **justificación social**, es asimismo importante porque los niños a través de su progreso psicomotor podrán expresarse con mucha libertad y mejorarán la expresión de comunicación con todo lo que le rodea.

1.5. Variables y Operacionalización

1.5.1. Variable independiente

JUEGO ASHÁNINCA: Desde la antigüedad, los juegos han sido una de las mejores herramientas promover el aprendizaje de los niños, Ríos (2013) afirmó que el juego Es una actividad inherente a todo ser humano, y a través de ella aprendemos interrelacionados en los ámbitos familiar, material, cultural y social”, en las localidades ancestrales de nuestro país el juego está presente siempre, esto significa que con ello los infantes están ligados a la naturaleza “El juego es importantes ya que los niños consiguen conocimientos nuevos y competencias esenciales” (UNICEF, 2018)

Dimensiones:

Coordinación: Es la capacidad de realizar movimiento de manera precisa, rápida y en orden sincronizadamente con los músculos que implica acción a fin de realizarla de manera mejor posible

Lenguaje: Se considera a la forma oral o escrito que se tiene para comunicarse o relacionarse con los demás.

Motricidad: Realiza capacidad usando los músculos usando brazo, pies o todo su cuerpo con movimientos precisos.

Indicadores

Equilibrio

Habilidad

Percepción

Habla

Coordinación

Control

Tabla N° 1

Juego Asháninca

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles
Coordinación	Equilibrio	1 y 2	En Inicio 0-10
	Habilidad		En Proceso
Lenguaje	Percepción	3 y 4	11-15 Logrado
	Habla		Previsto 16-20
Creativa	Coordinación	5 y 6	
	Control		

Nota: elaboración propia

1.5.2. Variable dependiente

APRENDIZAJE: El niño desde que nace su cerebritito esta en desarrollo constante y aprende nuevas experiencias que poco a poco aumenta su capacidad Alarcón (2019) en los primeros años del neurodesarrollo (1000 días) es máximo es cuando adquiere aprendizaje para adaptarse al medio estando su cerebro listo para nuevos conocimientos; es un método que valora el conocimiento, son los beneficios que se logra por parte del infante según Ruíz (2017) los niños marcan sus propias reglas, son justos y afirma que el juego siempre ha estado presente a lo largo de la historia y es una herramienta esencial para su desarrollo psicomotor, social y afectivo

Dimensión

Desarrollo cognitivo: Es el crecimiento de capacidad de un niño para poder pensar y con ello razonar, se presenta desde los primeros años mientras van pasando el niño capta capacidades de pensar de maneras más concretas.

Desarrollo motriz: Es un proceso secuencial y también dinámico que se da a lo largo de la infancia, con el cual se adquiere habilidades motoras para lograr independencia funcional mientras se produce madurar el sistema nervioso

Aprendizaje: Método y proceso por el cual los niños adquieren habilidades, conocimientos, valores como resultado de experiencias, de instrucción de razonamiento, de observación y de estudio.

Indicadores:

Habilidades

Pensamiento

Dominio

Motora fina

Conocimiento

Meta

Tabla N° 2

Aprendizaje

Dimensiones	Indicadores	Items	Niveles
Desarrollo Cognitivo	Habilidades	7 y 8	En Inicio 0-10
	Pensamiento		En Proceso 11-15
Desarrollo motriz	Dominio	9 y 10	Logrado
	Motora fina		Previsto 16-20
Aprendizaje	Conocimiento	11 y 12	
	Meta		

Nota: elaboración propia

1.6. Hipótesis de la Investigación

1.6.1. Hipótesis general

Existe la relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

1.6.2. Hipótesis Específicos

1. Se incrementa el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.
2. Se relaciona el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

3. Se relaciona el juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionalmente se ha encontrado temas que se relacionan con el estudio de investigación escogido, considerando lo siguiente:

Calderón, Rodríguez y Vera (2019) consideran los juegos tradicionales como Estrategias didácticas para mejorar la convivencia escolar de los alumnos de cuarto grado. Grados básicos del Instituto Técnico de la República de Guatemala, conforma la población estudiante del cuatro de primaria, comprende 30 niños en general 14 mujeres y 16 hombres entre las edades de 8 y 12 años

Los estudiantes de cuarto grado viven en un ambiente violento, Deterioro de información de los progenitores así como ausencia de valores como es el respeto, en si se llevó a cabo un paso científico e investigativo y el efecto fue Sugerencias para la enseñanza

de juegos tradicionales para mejorar Convivencia en las escuelas para promover todos los valores, las actitudes y conductas de los escolares, el objeto trascendental del proyecto mejorar convivencia, se logró evidenciar que la aplicación de la propuesta pedagógica del juego favoreció mucho por la concentración de los niños en clases como matemática, español y ciencias sociales.

La investigación de pregrado en Bogotá realizada por Oscar Rodríguez, Hans Almonasid y Julián Marín (2013) "Juegos tradicionales como estrategia" a fin de reducir las actitudes agresivas entre los estudiantes de cursos de nivel A y B Mañana es el quinto grado del colegio Marco Tulio Fernández", con el objetivo de enfatizar Estrategias para utilizar los juegos tradicionales como método para reducir las actitudes agresivas Alumnos de quinto grado de esta institución educativa de la ciudad de Bogotá. el autor Destaca la importancia de los juegos tradicionales para la sana convivencia y el recuerdo "Los juegos tradicionales son juegos que han sido populares durante mucho tiempo Transmitido de generación en generación, conservando su esencia, transmitido de abuelos para los padres, de padres a hijos, para proteger la producción espiritual de la nación y mantener su propio legado, los objetivos básicos y sano entretenimiento. Para ello, el autor investigó un poco el comportamiento agresivo percibido por los estudiantes en esta clase, luego diseñaron un juego para reducir la violencia y promover la sana convivencia. En su opinión, la evaluación del proyecto refleja cambios positivos y negativos relacionados con los estudios de diagnóstico. Como puede verse se logró menos problemas de agresividad durante el recreo y la educación física es así que este comportamiento se ha extendido lentamente a las aulas de esta manera, se reduce la agresión física y verbal.

En la tesis realizada, Bula et al. (2015) Córdoba, Colombia, considera como el objetivo utilizar los juegos tradicionales la misma que lo establece como una estrategia lúdica pedagógica con lo cual los niños aprovecha el tiempo libre. Esta investigación se establece de tipo básico y

no experimental se utilizó un diseño descriptivo. La metodología que se utilizó es la técnica de la observación, así también el instrumento considerado es la ficha de observación. Finalmente los resultados del diagnóstico descubrieron que los educandos no hacen uso correcto del tiempo libre, lo que fue confirmado por los padres de familia, y los mismos docentes.

A nivel nacional, consideramos trabajos de investigación que se relaciona con el tema, siendo:

Yllanes (2019) estudió la socialización de los pequeños que realizan juegos tradicionales en la entidad formativa 256 San Pablo de Ayacucho. Investigación que está bien diseñado para un B.Sc Iniciales transculturales bilingües. El propósito de este estudio es resaltar la importancia de El papel de los juegos tradicionales en la socialización de niñas y niños en las instituciones educativas Anteriormente mencionado en el centro poblado de San Pablo. Además, el método utilizado es Cualitativo, similar al uso etnográfico, adonde se utiliza la técnica de la "entrevista suave", Esto se ilustra con las preguntas abiertas. Además, observó Registre la información del punto de análisis. La conclusión sugiere que el juego Las tradiciones fortifican el progreso emocional y los valores de cultura de la región.

También tenemos que Díaz (2019) explora el significado socioemocional de los niños de cinco años utilizando juegos tradicionales. presentó la investigación y recibió el título Profesional con titulación EIB. El propósito de este estudio es investigar cómo los juegos tradicionales y su influencia en las formaciones son importantes, el estado socioemocional de los infantes de 5 años de la escuela primaria 421 Distrito de Surcubaba, Provincia de Tayakaca, Provincia de Huancavelica. el punto es este Este trabajo es una presentación cualitativa y etnográfica. La técnica de investigación utilizada es Los entrevistados fueron tres educadores de instituciones educativas Nivel Básico. Los participantes se llaman "Profesor 1", "Profesor 2"... Los niños tienen entre cuatro y cinco años. Para ello, realizamos observaciones internas de

su comportamiento y fuera de las instituciones educativas. El participante se llama "Encuestado 1", "Encuestado 2"... finalmente entrevistó a 5 progenitores de escolares de la escuela formativa. Siendo etiquetados como "Progenitor de familia 1", "Progenitor de familia 2" este artículo beneficia a la sociedad y a las instituciones educativas porque Usar herramientas y técnicas para reconocer que el juego tradicional es parte de él Representa su cultura a través de los niños y reconoce el juego comunitario parte de sus costumbres y tradiciones.

2.2. Bases Teóricas

Se amplían las planteadas Variables:

2.2.1. Juegos Asháninca

Existen muy pocos estudios de los juegos ashánincas, pero existe en el área amazónica docentes indígenas, que han sido formados como especialistas EIB, ellos tratan de incorporar los juegos tradicionales de sus pueblos en la vida escolar, estos educadores comprenden 2 cosas fundamentales como es tan importante el juego en la formación del niño y el valor pedagógico de poder incorporar las tradiciones indígenas en la práctica educativa ya que el juego es fundamental en

a) Juegos de estímulos sensoriomotor en niños(as) 0-2 años

Existen varios instrumentos que los Ashanincas utilizan para poder calmar al bebé que está molesto y con ello lo distrae y del mismo modo promueve su desarrollo y habilidades motoras y capacidades visuales, táctiles y auditivas, se ha comprobado que estos estados afectivos vividos por los bebés quedan

grabados por siempre y marcan en su postura, en su relación con otros y su capacidad de expresión, Piaget en 1956 citado por Barrera y López (2016) El juego es importante como elemento para potenciar la lógica y la racionalidad, el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social.

Para ello a fin de que el niño no lllore mantienen tranquilo con recursos prácticos y cómodos que han sido utilizados por sus ancestros, padres, hermanos mayores así también para establecer una relación con el bebé, es así que tenemos:

1. Sonada de uñas de venado
2. Sonaja de caracoles del bosque
3. Muñecas de trapo
4. Sonaja de semillas
5. Collar de huairuro
6. Canasta de Luciernada
7. Sonaja de picos de tucán
8. Lata con semillas
9. Pelotas de hojas de plátano
10. Pelota de siringa
11. Collar de plumas de pinsha
12. Animalitos de palos

b) Juegos de niños mayores de 3 años

Asegura conexiones constantes con los padres y la participación en actividades sociales productivas un sinnúmero de experiencias para niños y niñas. Luego imitan como un juego. A través de estos juegos, que lo llamamos un simulacro, los niños reproducirán comportamiento de los adultos e imitarán su comportamiento y actitudes.

También revelaran sus conocimientos comportamiento y hábitos de diferentes animales, así como las propiedades y usos de ciertas plantas y objetos cuando los niños fingen jugar la mayoría son niñas de entre tres y cinco años, tenemos:

1. Juego de la cocina
2. Pesca
3. Shitibari – gallinazo
4. Tumba árbol
5. Sapecho
6. Cultivo
7. Cazar el mono
8. Chozita
9. Tsirotyonki
10. Confeccion de morral
11. Fabricación de canoas
12. Balear al tigre
13. Simulacro del tigre
14. Escondida
15. Caza de añuje
16. Boliches
17. Run run
18. Adivinanzas con huesos
19. Juego con hilos construyedo cocos
20. Insertando hueso en el quirquincho
21. Chotari

22. Shooronaki
23. Chekopikaraki
24. Tonkamentotsi
25. Aviones de hojas
26. Juego con jaronka

Importancia del juego en la Educación Inicial

El proceso de aprendizaje y guía para la docente de educación inicial es el juego ya que con ello potencia el desarrollo y el aprendizaje del niño ya que tiene múltiples funciones y manifestaciones el juego como actividad permite la expresión y la necesidad de movimiento, en la educación inicial el juego propia desarrollo de competencia sociales en diferentes situaciones de interacción con los compañeros y con los adultos, por medio del juego los infantes ejercitan y exploran crean competencia físicas y reconstruyen e idean casos de la vida real, la docente de Educación inicial orienta a los niños en el juego para que estos alcancen niveles mayores y con ello abrir nuevos retos para que fluya naturalmente sus conocimientos.

Con respecto a la segunda variable

2.2.2. Aprendizaje

El Aprendizaje es beneficio de la voluntad y la capacidad del escolar, de la competitividad, de tiempos de estudio, es adecuado desde la perspectiva teórica de este concepto, que asume que es un sistema que evalúa el desarrollo del conocimiento y que el rendimiento cognitivo de los estudiantes logra medirse tanto por metodologías cuantitativos y también cualitativos. (Estrada et al 2021)

Igualmente, ejercitarse es adecuarse y de la misma manera ser otro y ser otra marca representaciones afectivos es así que la educación debe orientarse en el desarrollo de la inteligencia emocional, ya que suscita el desarrollo de habilidades y destrezas, así como el proceso de valores que ayuden a relaciones

sociales más estables y sustentables centralmente del estándar de tolerancia y conducta humano.

Cobos (2020) enseña que coexisten otras dilucidaciones sobre los Símbolos de Aprendizaje, como son facetas afectivos, cognitivos y fisiológicos, enseñando a preparar en una investigación, a partir de contextos didácticas que favorecen la enseñanza especialmente en infantes.

La fundamentación Pedagógica (enseñanza - aprendizaje lúdica), consiente que a través de juegos el niño capte la esencia del mensaje, lo aplique, lo aprenda, es decir empleamos capacidades. Saber ser, saber cómo hacer.

Importancia del aprendizaje:

El aprendizaje es una evaluación de cantidad y calidad, si es estable, es un reflejo del proceso de aprendizaje y el logro de metas establecidas, los efectos del aprendizaje son trascendentales porque determinan el logro de los objetivos educativos, no sólo los aspectos cognitivos también de muchas otras maneras; los perfiles de desempeño también son particularmente útiles para diagnosticar habilidades y hábitos de aprendizaje, que consiguen examinarse no sólo como efectos finales, sino aún mejor como pasos precisos. (Heredia Escorza & Conan Díaz, 2017)

La teoría del aprendizaje de Vygotsky dice el impacto de aprender y adquirir diferentes conocimientos relaciones sociales. los individuos tienden a través de la sociedad, a relacionarse entre si es decir, utilizando y apreciando el idioma de otros que ha aprendido a obtener más conocimiento

Estrategias de aprendizaje.

Son habilidades en la cual los infantes cimientan sus sapiencias por sí solos al poseer una costumbre vivida e interacción con otros escolares. De esta forma, cuando los infantes formalizan desemejantes acciones alcanzan varias técnicas cognitivas, esto refuerza la recepción de la indagación a manera frases, gestos,

retratos, que, al recoger, partiendo de sus saberes anteriores realiza un balance de la indagación para en seguida evolucionar en algo específico y así participar con los demás niños.

2.3. Marco conceptual:

Juego:

El juego “Es una acción espontánea, libre y placentera, en que los infantes niños y las niñas consiguen desplegar toda su iniciativa, conocen y expresan su entorno, expresando su mundo interno con lo cual lo representan y lo personifican y lo crean de acuerdo con sus parvedades y beneficios propios.

Asháninca:

El pueblo asháninca o asháninka es un poblado indígena amazónico pertenece a la familia lingüística arawak, aclamados en épocas anteriores como antis, chunchos, chascosos, campas, thampas, cambas, komparias, kuruparias y campitis, los asháninkas han sido tradicionalmente más conocidos como campas.

Motricidad:

Esta es una actividad que involucra movimientos corporales coordinados llamados locomoción, como lanzar objetos, saltar, coordinación muscular, cortar formas o tomar un lápiz y dibujar, siendo coordinados por la corteza del cerebro y va a estructuras secundarias que lo modulan (Martínez, 2014)

Coordinación:

Dice Pérez, Güell y Hernández (2011), que el infante es un sujeto que sufre profundas transformaciones morfofuncionales y psicomotoras, esta fase es la más sutil y también el período donde se producirán grandes innovaciones en el plano motor, los expertos afirman que el 70% de lo que se logrará será motor

Confianza: Es la capacidad de sentirse capaz de actuar en una situación y sentir que las cosas se están haciendo de forma segura y con una actitud que crea expectativas de actitud y comportamiento.

Rendimiento

Es el beneficio, el resultado que se obtendrá de un gran proceso de estudio, se considera como el fruto de un esfuerzo realizado por los estudiantes en lo

cual se refleja con la obtención de las buenas calificaciones que se obtiene a lo largo de un estudio.

Aptitudes

Son habilidades o capacidades que logra tener una persona con lo cual permite desarrollar una concreta acción de manera satisfactoria que se desarrolla a través de la vida, también del estudio y de la experiencia, para esto se requiere destreza, habilidades, inteligencia.

Lenguaje

Son habilidades en la que el niño logrará comunicarse con los demás, a través de gestos y palabras, de igual manera comprende lo que significa, esto lo adquieren los niños desde que están bebés ya que nos comprenden, aunque todavía no expresan oralmente, por eso debe estimularse dando y enseñando a cada cosa con su respectivo nombre, no utilizando lenguaje abreviado o diminutivos para personas, objetos o animales.

Aprendizaje:

Da la oportunidad de poder participar en experiencias con los cuales nos acercan a oportunidades nuevas, siendo una habilidad que ayuda a moldear el comportamiento a través de retos para el cual el ser humano adquiere conocimientos o conductas y construcción de nuevos saberes.

Socialización

Todos sosegados en un semicírculo, verbalizan y narran a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se apreciaron y lo que pasó en el lapso de su juego, etc. La docente interesa para dar informe sobre algunos aspectos que se resultan de la plática.

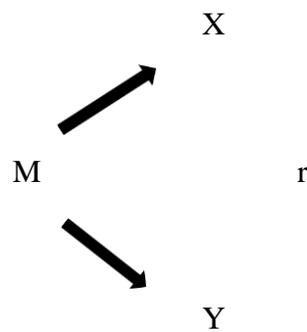
CAPÍTULO III

MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente estudio será básico, Sánchez, et al (2018) en esta investigación es de tipo Descriptivo-Explicativo, se sustenta en estrategias y técnica en razón de que se trata de explicar el juego en el mejoramiento del aprendizaje.

El diseño responde al descriptivo correlacional es así que se caracteriza por la analogía que puede costar entre el Juego Asháninca y el aprendizaje, buscando establecer la relación entre las dos variables y luego analizarla se rotula el subsiguiente boceto:



Donde:

M: Muestra

X: JA

Y: A

R: Analogía de variables X y Y

3.2. Población, muestra y muestreo

Población Gómez (2018) expresa que: “es el agregado en su integridad de cual se va experimentar, (asociaciones, organismos, acontecimientos, personajes, etc.) Quienes poseen indudables singularidades comunes, aprovechables de la indagación”, Se discurre al universo del cual se va a ejecutar la tesis.

Muestra Hernández y Mendoza (2018) puntualiza que es un subgrupo de beneficio en este estudio, se basa en criterios de la investigación cualitativa, en el que se tiene como objetivo el tema que se investiga de acuerdo a criterios de selección, en este caso se considera a 10 docentes del nivel inicial de la localidad de Satipo, quienes en forma anónima responderán a las preguntas (Mendieta, 2015).

Tabla 3

Muestra del Estudio

INFORMANTES	TOTAL	CATEGORIZACIÓN	INSTRUMENTO
Pedagogos	10	Docentes que posean práctica en el nivel inicial con más de 3 años de experiencia	Encuesta

Nota: Elaboración propia

Muestreo: En este estudio se estableció el muestreo por conveniencia que es una habilidad de muestreo no probabilístico destacada igual como muestreo premeditado, muestreo no circunstancial y afirmado en la facilidad, siendo menos confiables, pero más comunes, siendo económicas y más convenientes. (Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C 2018). La investigadora selecciona directa a los individuos de la población siendo personas de fácil acceso por cuanto nos brindarán información valiosa

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas; para el perfeccionamiento de esta tesis y cogida de antecedentes se utilizará las técnicas de estudio siguientes:

a). **Observación:** Su objetivo primordial es observar y el ambiente donde se pretende estudiar, la investigadora debe ser cuidadosa y precisa en el momento de observar, por cuanto en ese lugar podrá percibir las acciones del niño (Mundo ULC. 2020)

b). **La encuesta:** Calderón y Alvarado. (2011) señala que es una técnica muy útil para recopilar la información que se requiere creando una conversación con un propósito específico, a diferencia del simple hecho de que se lleve a cabo una conversación entre el investigador y el entrevistado con el fin de obtener respuestas orales a las preguntas formuladas, la investigación Los propósitos se pueden mostrar y los resultados de la investigación se pueden obtener a través del diálogo. Las personas (encuestados) y los entrevistadores participan directamente en las encuestas. La herramienta utilizada para el registro de muestras son las encuestas mediante cuestionarios semiestructurados, que pueden incluir grabadoras de vídeo o audio.

Además, los guiones de entrevistas y los cuestionarios deben completarse correctamente y tener en cuenta los objetivos del sujeto de investigación. Además, se realizarán entrevistas semiestructuradas de forma individual a los docentes de cada aula.

Instrumentos: Se necesitará para este estudio los siguientes instrumentos:

a) Ficha de observación

Permitirá a la investigadora analizar o evaluar en forma directa los objetivos específicos, con ello tener información de lo que sucede en el aula para conocer la participación interactiva de los niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Encuesta

Con el instrumento se conseguirá la información será la encuesta, para Hernández y Mendoza (2018) la encuesta es un instrumento que tiene preguntas coherentes con las variables de investigación que intenta medir. Esta encuesta utiliza 12 preguntas que se refieren a las variables Juegos Asháninca y Aprendizaje

3.5. Método análisis de datos

Los antecedentes para la aplicabilidad de los instrumentos serán resueltos y desarrollados a través de tablas, de igual forma se usará el paquete estadístico SSPS V 25, a su vez incluye la prueba de Normalidad con Kolmogorov Smirnov y la correspondiente prueba de hipótesis generales y específicas con pruebas no paramétricas de correlación Rho de Spearman.

3.7. Aspectos éticos

El comportamiento ético es importante para promover la colaboración, la cooperación y la confianza entre los investigadores, Las personas son tratadas como sujetos de investigación. este punto es para establecer las reglas y garantizar la integridad de nuestros participantes en la investigación, por lo que planeamos comunicarnos con anticipación sobre los incidentes que encontraremos (Importancia de la Ética en la Investigación, n.d.)

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados por variables.

A fin de explicar los resultados de la investigación considerando el objetivo general: Establecer la relación que existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, se inició comprobando la prueba de normalidad; según Romero & Saldaña (2016) se fundamenta como proceso no paramétrico, es utilizado a fin de demostrar la hipótesis nula, demostrando que muestra procedería de una población de variables distribuida como normal

Se utilizó la prueba Shapiro Wilk para valorar la normalidad, esto debido al tamaño de la muestra que es menor de 50, se considera como:

Hipótesis nula (Ho) : El conjunto de datos persiguen una distribución normal.

Hipótesis Alternativa (Ha) : El conjunto de datos no persiguen una distribución normal.

Tabla 4

Prueba de normalidad V1-V2

Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Juegos Ashaninca	,590	10	,000
Aprendizaje	,770	10	,000

Nota; Elaboración SPSS

Se observa que a través de la prueba de contrastación de hipótesis con el estadístico de Shapiro-Wilk analizando la normalidad de los datos, los datos de la variable juegos Ashaninca, no sigue una distribución normal ($0.00 < 0.05$), y la variable Aprendizaje alcanzó un p valor de 0.00, siendo este valor menor al nivel de significancia por lo que se concluye que la distribución de los datos de la variable Aprendizaje no es normal.

Por lo tanto, se utilizará la prueba estadística no paramétrica (Rho-Spearman).

4.2. Contrastación de Hipótesis

Objetivo General:

Establecer la relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Hipótesis General

Resultados de la correlación entre Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Hi: Existe relación entre Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Ho: No existe relación Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Tabla 5

Correlación entre Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

			Juegos Asháninca	Aprendizaje
Rho de Spearman	Juegos Asháninca	Coefficiente de correlación	1,000	,809**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	10	10
	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	,809**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	10	10

Nota: ** La correlación es significativa en el nivel ,00 (bilateral)

Análisis

En la tabla 5, la correlación de Spearman se encuentra un valor de significancia de 0.000, menor al nivel de significancia (0.05), indicando que la correlación entre juegos Asháninca y el Aprendizaje es significativa. Es decir, que existe asociación entre ambas variables. Además, como $r = 0,809$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,809) la magnitud de fuerza es más cercano al intervalo +1, que implica existe una correlación positiva alta, es decir que a mayor nivel de juegos ashánincas mayor será el nivel de aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Objetivo Específico 1

¿Comprobar cómo se incrementará el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?

Hipótesis Específica 1

Hi: Se incrementa el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

Ho: No se incrementa el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

Tabla 6

Correlación entre se incrementa el aprendizaje mediante los juegos asháninca en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

		Incremento Aprendizaje	Juegos Asháninca
Rho de Spearman	de Incremento Aprendizaje	de Coeficiente de correlación	de 1,000 ,645**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	10 10
	Juegos Asháninca	de Coeficiente de correlación	de ,645** 1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	10 10

Nota: ** La correlación es significativa en el nivel ,00 (bilateral)

Análisis

La tabla 6, según la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.000 considerada menor al nivel de significancia (0.05), se contradice la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre incremento de Aprendizaje y Juegos Asháninca es significativa, es decir existe relación entre las dos variables. Además, como $r = 0,645$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,645) y su magnitud de fuerza de la relación (0,6) siendo cercano al intervalo +1, implica que hay una correlación positiva alta, concluyendo que a mayor incremento de aprendizaje mayor será los Juegos asháninca niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

Objetivo Específico 2

¿Determinar cómo se relaciona el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?

Hipótesis Específica 2

Hi: Se relaciona el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Ho: No se relaciona el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Tabla 7

Correlación entre el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

			Juego Asháninca	Área Cognitiva
Rho de Spearman	Juego Asháninca	Coefficiente de correlación	1,000	,640**
		Sig. (bilateral)		,001
		N	10	10
	Área cognitiva	Coefficiente de correlación	,640**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	
		N	10	10

Nota: ** La correlación es significativa en el nivel ,00 (bilateral)

Análisis

En la tabla 7, de la correlación de Spearman se halló un valor de significancia de 0.001, menor al nivel de significancia (0.05), se impugna la hipótesis nula y se consiente la hipótesis de investigación, quiere decir que la correlación entre Juego Asháninca y el Área Cognitiva es significativa, existiendo relación entre las dos variables. Además, como $r = 0,640$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,640) y su extensión de fuerza de la relación (0,6) siendo cercano al intervalo +1, que implica que está una correlación positiva alta es decir que a mayor nivel de juego asháninca mayor será el nivel con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

Objetivo Específico 3

¿Determinar cómo se relaciona el juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?

Hipótesis Específica 3

Hi: Se relaciona el juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Ho: No se relaciona el juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

Tabla 8

Correlación entre juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

			Juego Asháninca	Área Motriz
Rho de Spearman	Juego Asháninca	Coficiente de correlación	1,000	,750**
		Sig. (bilateral)		,001
		N	10	10
	Área Motriz	Coficiente de correlación	,750**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	
		N	10	10

Nota: ** La correlación es significativa en el nivel ,00 (bilateral)

Análisis

Se visualiza en la tabla 8, la correlación de Spearman se localizó un valor de significancia de 0.001 siendo menor al nivel de significancia (0.05), se niega la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre juego cognitivo y habilidades sociales es significativa, posicionando la relación entre las dos variables. Además, como $r = 0,750$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,750) y su magnitud de fuerza de la relación (0,7) está más cercano al intervalo +1, esto quiere decir que existe

una correlación positiva alta, a mayor nivel de juego Asháninca mayor será con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023

4.3. Discusión de Resultados

La investigación abordó como objeto de investigación Establecer la relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

En ese sentido, se configuró al juego Asháninca ser un medio que contribuye con beneficios de aprendizaje que asimismo promueve el desarrollo cognitivo desarrollando mucha creatividad y la imaginación. De igual forma posibilita al niño poner en acción lo aprendido con los demás niños o de las personas con las que convive, al interactuar con sus demás compañeros tiene una serie de conductas expresadas en sentimientos, muchas emociones, diversas actitudes, tiene propias opiniones siempre respeta a los demás compañeros y su familia y soluciona situaciones inmediatas a fin de minimizar problemas que hubiera (Sirera, 2019).

De igual forma se asume la relación del juego Ashánincas y el Aprendizaje como un desafío porque han ido variando con la globalización y los avances tecnológicos, actualmente los juegos a través de la virtualidad muchas veces desplazan a los juegos tradicionales como son los Ashánincas, que hoy en día son menos practicados, cuya repercusión viene influenciado concluyentemente en el desarrollo de las prácticas sociales de los niños, es así que al elaborar esta investigación que es básica y correlacional, recolectándose datos de 10 docentes del nivel inicial de la localidad de Satipo. A esta muestra se aplicó la técnica de la encuesta y dos cuestionarios elaborados con un total de 15 preguntas para ambas variables juegos Ashánincas y Aprendizaje; situación que permitió obtener como producto el objetivo general es establecer la relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, también se establece el propósito de esta investigación abordando los objetivos específicos como: 1. ¿Comprobar cómo se incrementará el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?, 2. ¿Determinar cómo se relaciona el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel

inicial en la localidad de Satipo Año 2023? y 3. ¿Determinar cómo se relaciona el juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?, referente al objetivo general, la correlación entre juegos Ashanincas, según los datos generados a partir del cruce de información entre las dos variables, se observó que en la tabla 5, la correlación de Spearman se encuentra un valor de significancia de 0.000, menor al nivel de significancia (0.05), indicando que la correlación entre juegos Asháninca y el Aprendizaje es significativa. Es decir, que existe asociación entre ambas variables. Además, como $r = 0,809$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,809) la magnitud de fuerza es más cercano al intervalo +1, que implica existe una correlación positiva alta, es decir que a mayor nivel de juegos ashánincas mayor será el nivel de aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, con estos resultados se puede concluir que el juego Asháninca cumple un rol fundamental en el Aprendizaje, ya que al practicarlo favorece la empatía, comunicación asertiva y escucha activa, por lo tanto se consigue progreso satisfactorio de las de relaciones interpersonales (Samper y Muñoz, 2019).

Respecto al objetivo específico 1, ¿Comprobar cómo se incrementará el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023? La tabla 6, según la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.000 considerada menor al nivel de significancia (0.05), se contradice la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre incremento de Aprendizaje y Juegos Asháninca es significativa, es decir existe relación entre las dos variables. Además, como $r = 0,645$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,645) y su magnitud de fuerza de la relación (0,6) siendo cercano al intervalo +1, implica que hay una correlación positiva alta, concluyendo que a mayor incremento de aprendizaje mayor será los Juegos asháninca niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, el incremento del aprendizaje hace al niño muy útil en su formación, con ello se estimula su capacidad creativa y de igual forma mejora la comprensión de las lecturas, promueve el progreso en muchos aspectos de la naturaleza del niño y niña, tanto como dominios

psicomotor y capacidades físicas, habilidades sociales en la Institución Educativa y en el hogar. Además, brinda variedad de experiencias, para una adecuada adaptación y autonomía (Baena y Ruíz, 2009).

Concerniente al objetivo específico 2, ¿Determinar cómo se relaciona el juego Asháninca con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?, en la tabla 7, de la correlación de Spearman se halló un valor de significancia de 0.001, menor al nivel de significancia (0.05), se impugna la hipótesis nula y se consiente la hipótesis de investigación, quiere decir que la correlación entre Juego Asháninca y el Área Cognitiva es significativa, existiendo relación entre las dos variables. Además, como $r = 0,640$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,640) y su extensión de fuerza de la relación (0,6) siendo cercano al intervalo +1, que implica que está una correlación positiva alta es decir que a mayor nivel de juego asháninca mayor será el nivel con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, esto se fundamenta con lo afirmado por Morales y Benitez (2013) que resaltan mientras sea mayor la enseñanza a través de juegos Asháninca, mayor será el rendimiento en los procesos cognitivos conductuales al interactuar con sus compañeros así como fortalecer el aprendizaje.

Con respecto al objetivo específico 3. ¿Determinar cómo se relaciona el juego Asháninca con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023? en la tabla 8, la correlación entre el juego asháninca y el Área Motriz de Spearman se localizó un valor de significancia de 0.001 siendo menor al nivel de significancia (0.05), se niega la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre juego cognitivo y habilidades sociales es significativa, posicionando la relación entre las dos variables. Además, como $r = 0,750$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,750) y su magnitud de fuerza de la relación (0,7) está más cercano al intervalo +1, esto quiere decir que existe una correlación positiva alta, a mayor nivel de juego Asháninca mayor será con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023, respaldo este hallazgo que los juegos ashánincas como estrategia como desarrollo social en los niños y niñas, mediante el juego los niños se divierten, y aprenden a socializarse superando problemas de

conducta que puedan presentarse en las aulas pueden presentarse, así mismo el juego desarrolla integralmente al niño, ayudando a construir aprendizajes con ello pueden interactuar con la sociedad (Olivares, 2015). Es así que promover el juego tradicional o Asháninca desde edades tempranas es esencial con lo cual mejorará la parte personal y social de los niños, todos los resultados obtenidos establecen coincidencias con trabajos realizados, como es el trabajo de Chacón y Pulgarín (2015) sobre el valor de los diferentes juegos tradicionales y su contribución con la práctica de valores en la familia, siendo el objetivo aplicar los juegos tradicionales como herramienta recreativo para un mejor aprendizaje, a fin de rescatar valores en el aula de clases.

CAPÍTULO V:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. Referente al objetivo general, el resultado según Rho Spearman, se obtuvo un valor de significancia de 0.000, menor al nivel de significancia (0.05), mostrando que la correlación entre juegos Asháninca y el Aprendizaje es significativa. Es decir, que existe asociación entre ambas variables. Al mismo tiempo, como $r = 0,809$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positiva (+0,809) implicando que existe una correlación positiva alta, es decir que a mayor nivel de juegos ashánincas mayor será el nivel de aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.
2. Respecto al objetivo específico 1, la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.000 considerada menor al nivel de significancia (0.05), se contradice la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre incremento de Aprendizaje y Juegos Asháninca es significativa, concluyendo que a mayor incremento de aprendizaje mayor será los Juegos asháninca niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.
3. Respecto al objetivo específico 2, respecto existe un valor de significancia de 0.001, menor al nivel de significancia (0.05), se impugna la hipótesis nula y se consiente la hipótesis de investigación, quiere decir que la correlación entre Juego Asháninca y el Área Cognitiva es significativa,

implica que está una correlación positiva alta es decir que a mayor nivel de juego asháninca mayor será el nivel con el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

4. La correlación de Spearman indica un valor de significancia de 0.001 siendo menor al nivel de significancia (0.05), se niega la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre juego cognitivo y habilidades sociales es significativa, se concluye la Hipótesis Específica 3 que que existe una correlación positiva alta, a mayor nivel de juego Asháninca mayor será con el área motriz en niños 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023.

5.2. Recomendaciones

1. A la Dirección de Educación de la Región de Satipo, se recomienda promover eventos académicos de capacitación a los docentes incluyendo estrategias didácticas para el aprovechamiento de los juegos tradicionales Ashánincas con ello se verá un mejor aprendizaje ya que este Departamento tiene población indígena.
2. A los docentes de la Región de Satipo, se les recomienda diseñar propuestas como estrategias, métodos de estudio, programas, eventos, actuaciones en las instituciones educativas, que permita utilizar los juegos tradicionales Ashánincas en los niños ya que será mejor el aprendizaje para ellos.
3. A los docentes de nivel Inicial de la región Satipo, se les recomienda incluir en su práctica pedagógica el uso de los juegos Ashánincas como recursos didácticos ya que con ello según la comprobación de la Hipótesis Específica los niños desarrollan las habilidades sociales con el aprendizaje incluyendo los juegos Ashánincas.

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón O., Teresa. (2019). Neurodesarrollo En Los Primeros 1.000 Días De Vida. Rol De Los Pediatras. Revista chilena de pediatría, 90(1), 11- 16. <https://dx.doi.org/10.32641/rchped.v90i1.1035>.
- Bula, X., Espriella, A., Guerra, M., y Vergara, B. (2015). Los juegos tradicionales como habilidad lúdica para el beneficio del tiempo libre de los educandos del grado 4 de una institución educativa de nivel Básico. <file:///C:/Users/ISABEL%20PONCE%20/Download>
- Calderón, F., Rodríguez, J. y Vera, J. (2019). Los juegos tradicionales como habilidad didáctica para el progreso de la armonía escolar en educandos de cuarto de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala (Investigación de pregrado). <https://repository.unilibre.edu.com>
- Cobos Varilla, C. (2020). Modos y habilidades de aprendizaje: Diligencia práctica en el aula. ff.
- Díaz, A. (2019). El progreso socioemocional de los infantes de 5 años a través de las recreaciones tradicionales (Tesis para obtener título de pregrado). <http://repositorio.usil.edu.pe>
- Estrada, M., Monferrer, D., Rodríguez, A., & Moliner, M. A. (2021). Does Expressive Intelligence Inspiration Academic Performance? The Role of Consideration and Appointment in Schooling for Sustainable Expansion. sustainability. Sustainability, 3(1721). [https://res.mdpi.com/d_attachment sustainability sustainability-13-01721/article_deploy/sustainability-13-01721-v2.pdf](https://res.mdpi.com/d_attachment_sustainability_sustainability-13-01721/article_deploy/sustainability-13-01721-v2.pdf)
- FPF Maestros (2013), instituto Superior Pedagógico Público Loreto AIDSESEP. Asociación Interétnica de Desarrollo de la Selva Peruana Perú. Ministerio de Educación. Dirección General de Educación Intercultural, Bilingüe y

Rural FORMABIAP. Programa de Formación de Maestros Bilingües de la Amazonía Peruana

Gómez, M.(2018). Preámbulo a la Metodología de la Investigación científica; Lima: Editorial Brujas.
<http://www.sancristoballibros.com>

Hernández, R y Mendoza C. (2018). Metodología de la Investigación Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición:2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p
http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México D.F. McGraw-Hill.

Sánchez, C. H., Reyes, R. C., & Mejía, S. K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnología y humanística. Lima Perú: Universidad Ricardo Palma.

Ríos Quilez, M. P. (2013). El Juego como Estrategia de Aprendizaje en la Primera Etapa de Educación Infantil. Tesis de Grado. Universidad Internacional de la Rioja, España. Recuperado de:
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, O., Almonacid, H., y Marín, J. (2013). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del Colegio I.E.D Marco Tulio Fernández Sede D jornada mañana. Tesis de pregrado. Bogotá, Colombia: Universidad Libre. Recuperado de
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7672/RodriguezOscarEduardo2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ruiz Gutiérrez, M. El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Grado De Maestro En Educación Infantil 2016/2017. Recuperado de:

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Técnicas de exploración para estudiantes de universidad Mundo ULC – Julio 2020; Universidad ULC 2022 <https://universidadlaconcordia.edu>.

UNICEF, (2018). Aprendizaje a Través del Juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-FoundationAprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Yllanes, A (2019). La socialización de los infantes a través de los juegos tradicionales en la I.E. N°. 256 San Pablo –Ayacucho (Tesis para título pregrado). <http://repositorio.usil.edu.pe>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“LOS JUEGOS ASHÁNINCA Y EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL NIVEL INICIAL EN LA LOCALIDAD DE SATIPO AÑO 2023

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General ¿Qué relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?</p> <p>Problemas Específicos 1. ¿De qué manera se incrementará el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023? 2. ¿Cómo ayudará el juego Asháninca en el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023? 3. ¿Cómo ayudará el juego Asháninca en el área motriz en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?</p>	<p>Objetivo General Establecer la relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023</p> <p>Objetivos específicos 1. ¿Determinar cómo se incrementará el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023? 2. ¿Determinar cómo ayudará el juego Asháninca en el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023? 3. ¿Determinar cómo ayudará el juego Asháninca en el área motriz en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023?</p>	<p>Hipótesis general Existe la relación existe entre los Juegos Asháninca y el aprendizaje en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023</p> <p>Hipótesis Específicos 1. Se incrementa el aprendizaje mediante los juegos ashánincas en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023. 2. Ayuda el juego Asháninca en el área cognitiva en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023. 3. Ayuda el juego Asháninca en el área motriz en niños de 4 años del nivel inicial en la localidad de Satipo Año 2023</p>	<p>Variable independiente JUEGO ASHÁNINCA: los juegos han sido una de las mejores herramientas promover el aprendizaje de los niños, Ríos (2013) Es una actividad inherente a todo ser humano, y a través de ella aprendemos interrelacionados en los ámbitos familiar, material, cultural y social”, “El juego es importantes ya que los niños consiguen conocimientos nuevos y competencias esenciales” (UNICEF, 2018)</p> <p>Variable Dependiente APRENDIZAJE: El niño desde que nace su cerebritito esta en desarrollo constante y aprende nuevas experiencias que poco a poco aumenta su capacidad Alarcón (2019) en los primeros años del neurodesarrollo (1000 días) es máximo es cuando adquiere aprendizaje para adaptarse al medio estando su cerebro listo para nuevos conocimientos.</p>	<p>Tipo de investigación Básica descriptivo correlacional.</p> <p>Población: Docentes de nivel inicial</p> <p>Muestra: 10 docentes (experiencia 3 años como mínimo)</p> <p>Técnicas: Observación y entrevista</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación Cuestionario</p> <p>Método análisis de datos Paquete estadístico SSPS V 25</p>