

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La enseñanza cultural a través de los juegos tradicionales en el nivel inicial.

Trabajo académico

Para optar el título de Segunda especialidad profesional en Educación inicial

Autor.

Miriam Carina Reyes Pacherrez

Jaen – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La enseñanza cultural a través de los juegos tradicionales en el nivel inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Jaen – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La enseñanza cultural a través de los juegos tradicionales en el nivel inicial.

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma

Miriam Carina Reyes Pacherez (Autora)

Dr. Segundo Alburquerque Silva (Asesor)

Jaen – Perú

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a los diecinueve días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el Colegio Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto la Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“La enseñanza cultural a través de los juegos tradicionales en el nivel inicial”*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. (a) **REYES PACHERREZ, MIRIAM CARINA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de **18**.

Por tanto, **REYES PACHERREZ, MIRIAM CARINA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Raúl Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

“A mis padres, por su vehemencia e interés de cosechar; ahora obtener frutos, es hora de alegrarse por logros propios. A mi esposo, dándome ejemplos dignos de superación y entrega.”

ÍNDICE

DEDICATORIA.	05
ÍNDICE.	06
RESUMEN.	07
ABSTRACT.	08
INTRODUCCIÓN	09
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.	11
1.1.- Antecedentes Internacionales	11
1.2.- Antecedentes Nacionales.	13
CAPÍTULO II	16
MARCO TEORICO CONCEPTUAL DE LA CULTURA.	16
2.1.- Cultura	16
2.2.- Aculturación.	18
2.3.- Fiestas Populares	18
2.4.- Tradiciones	19
2.5.- Costumbres	19
2.6.- Recreación.	19
CAPÍTULO III	21
DEFINICIONES CONCEPTUALES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.	21
3.1. Juegos Tradicionales.	21
3.2.- Características del juego	22
3.3. Tipos de juegos tradicionales en el Peru.	25
3.4. Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales.	29
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES.	31
REFERENCIAS CITADAS	32

RESUMEN

El presente trabajo académico, brinda aspectos importantes de los juegos tradicionales que poco a poco se están perdiendo en la práctica de los niños y jóvenes, para ello se ha recurrido a revisar fuentes de trabajos en la que se encuentra estudios que fortalecen el trabajo, aquí también se hace una descripción de los beneficios y aportes que se obtiene en el desarrollo del niño así como también la utilización para la transmisión de los aspectos y valores culturales que las sociedades cada día están perdiendo, además de ello es un materia que puede ser utilizado como fuente informativa para mejorar los conocimientos sobre la importancia que tiene la práctica de los juegos tradicionales en los niños.

Palabras claves: Práctica de valores, acción motriz, juegos tradicionales

Abstract.

The present academic work provides important aspects of traditional games that little by little are being lost in the practice of children and young people, for this it has been resorted to review sources of work in which there are studies that strengthen the work, here There is also a description of the benefits and contributions that are obtained in the development of the child as well as the use for the transmission of cultural aspects and values that societies are predicting every day, in addition to this it is a subject that can be used as an informative source to improve knowledge about the importance of practicing traditional games in children.

Keywords: Practice of values, motor action, traditional games

INTRODUCCIÓN

Durante muchos años, en diferentes partes del mundo se han dado juegos que han sido pasados de padres a hijos, muchos de ellos han tenido una gran relevancia en el aspecto cultural y en la transmisión de formas tradicionales que siguen perdurando con grandes aportes sociales y culturales al hombre, estas actividades llamadas juegos tradicionales son muy importantes por que han permitido mantener enseñanzas y valores que sirven en el desarrollo del niño y el entorno familiar.

Existen muchos indicios de que el hombre en las diferentes culturas sociales han tenido manifestaciones culturales en las que se han incluido actividades relacionadas a juegos que han sido utilizadas para la enseñanza en los niños y sobre todo para brindar los conocimientos de aquello que es de mucha utilidad en la supervivencia del hombre. El juego ha servido para que el niño desarrolle sus capacidades físicas así como mejore sus capacidades cognitivas e intelectuales, esto ha sido muy importante en para que el hombre evolucione y tenga mejores formas de vida.

En los últimos años los avances tecnológicos han permitido al hombre adquirir nuevas formas de realizar acciones que permitan tener menos posibilidades de realizar movimientos, hoy es más fácil ver como a los niños tener dominio en equipos multimedia dejando de lado realizar actividades o juegos en la que se necesita realizar movimientos en el que se demuestre las habilidades y destrezas motoras.

Esto es importante conocer, pues si se continua con esta tendencia tendríamos en el futuro personas con debilidades musculares y con niveles cognitivos automatizados, por ello se propone que en las instituciones educativas y en los hogares en general se deben motivar a los niños a realizar actividades como los juegos tradicionales pues se ha demostrado que estos han sido utilizados para la transición de muchas acciones necesarias para el hombre en su vida diaria.

El presente trabajo académico, se justifica pues hace un análisis de aportes importantes de diferentes trabajos de investigación en el que se pueden ver el aporte y la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo físico así como en la transmisión de actividades culturales.

Para tener un mejor desarrollo del presente trabajo, se han planteado los siguientes objetivos.

Objetivo General.

Conocer la importancia de la enseñanza cultural a través de los juegos tradicionales en el nivel inicial.

Objetivos Específicos.

- Describir estudios relacionados a la importancia de los juegos tradicionales en la transmisión de la cultura.
- Conocer el marco teórico conceptual de la cultura.
- Conocer las definiciones conceptuales de los juegos tradicionales.

El contenido del presente trabajo está dividido de la siguiente manera:

El capítulo I, contiene antecedentes de estudios en el que se explica la importancia que tienen los juegos tradicionales en la transmisión de la cultura.

En el capítulo II, se da a conocer las definiciones y conceptos teóricos relacionados a la cultura.

En el capítulo III, se da a conocer las definiciones conceptuales de los juegos tradicionales así como su importancia.

Así mismo se dan a conocer las conclusiones, recomendaciones y las referencias citadas que ayudaron a desarrollar este trabajo.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.

1.1. Antecedentes Internacionales.

Valderrama, (2014), realizo un trabajo de investigacion, Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural propuesta metodológica de la universidad del valle Santiago de Cali Colombia, teniendo como objetivo general: Diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de 5 años, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural, el tipo de investigación fue correlacional de tipo descriptivo con una muestra de 36 alumnos de ambos sexos, se utilizo como instrumento la entrevista y la encuesta. Se concluyo indicándose que: No es fácil abrir el debate sobre las reglas de convivencia en el desarrollo del juego mismo. No basta saber jugar el juego, ni saber cómo proponerle al grupo jugar, la parte de la reflexión en clase requiere por parte del maestro consultar las competencias ciudadanas y entrelazar juego y valores, preguntarse cuál valor se adecúa más a cada juego y explorar en qué consiste el valor, su sustento teórico. También se necesita plantear muy bien las preguntas u otras formas de llevar al niño a la reflexión. Elaborar el orden de la secuencia didáctica también es complicado, hay que cuidarse de no repetir las preguntas o las tareas, hay que estar atento a la tarea que se puso en la sesión anterior para ver qué se hace con ella en la siguiente, mantener el juego en dos sesiones y tratar de profundizar en la segunda sesión sin alejarse del valor que se está tratando. La selección de los juegos tampoco fue al azar, se necesitó analizar las respuestas de los niños para decidir qué juegos se tomarían para la propuesta metodológica: las bolas, el yermis, el escondite, la lleva y el ponchado. La elección de los juegos estaba justificada, no solo por el conocimiento del juego y del grupo, sino también por los espacios, los tiempos y los materiales de la escuela. Este tipo de trabajo necesitó muchas revisiones de la escritura, lecturas comprensivas para corregir la redacción y llegar a tener un texto que se entendiera. La elaboración de este

trabajo de grado sirvió para ratificar que los juegos tradicionales pueden ser elementos facilitadores de la convivencia pues a través de ellos los niños interactúan con los demás y su adecuado manejo puede contribuir a sus aprendizajes para vivir en sociedad.

Bravo y Yauli, (2015) en su tesis mostró una variedad de juegos tradicionales Ecuatorianos de hace algunos años atrás, por lo que le otorgo el carácter de populares y tradicionales. Existen ciertos factores como el avance tecnológico, lo cual ha producido que este tipo de juegos se fueran perdiendo y los niños dejaran de practicarlos con el paso del tiempo. Los juegos tradicionales permiten la libre expresión de emociones, sentimientos, además tienen un valor psicopedagógico, que ofrece, actividades recreativas para el desarrollo integral del infante y el rescate de su identidad cultural. Esta es la razón principal por la que se estableció como objetivo primordial la elaboración de un manual de juegos para fortalecer la identidad cultural en los niños y niñas, con el cual se obtuvo positivos y grandes resultados para que los párvulos fueran capaces de desenvolverse en el medio que les rodea y aprendan a valorar sus costumbres y tradiciones. En este estudio, se planteó una iniciativa innovadora al vincular actividades de recreación a dichos juegos en la escuela, como son los clubes. En consecuencia, se pretende fortalecer la identidad cultural del párvulo, valorar las características de su cultura y aprender a distinguir las características de otros grupos y respetarlas, para de esta manera rescatar, promover y enseñar estos juegos en otras instituciones educativas.

Alfaro, (2016), en su tesis Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición se fundamentó en ampliar nuestro conocimiento acerca de la dimensión corporal y la importancia que esta representa en los niños en la educación inicial ya que permite que el niño utilice movimientos finos y gruesos con su cuerpo y desarrolle habilidades y destrezas para potencializar, la personalidad en su formación moral, cognitiva, corporal, estético, intelectual, socio afectivo cívica y psíquica, Para ello, se ha tomado como recurso los juegos tradicionales ya que son una herramienta facilitadora y no se necesita recursos económicos, solo la actitud de la persona que los apliquen adecuadamente y contribuyan para que estos no desaparezcan. Es de gran importancia implementar los juegos

tradicionales en los niños porque así ellos conocerán acerca de su cultura y de los juegos que entretenían a sus abuelos y padres en el tiempo libre. En donde ellos ahora pueden ser partícipes reconstruyendo variables que les ayuden a su aprendizaje. Los juegos tradicionales cumplen una función y un gusto especial en cada niño despertara en ellos la creatividad, el estar activos mediante las actividades físicas que cada uno de estos juegos requiere como el saltar, correr, tener equilibrio, fuerza puntería, precisión, retentiva, o memoria. Habrá dos periodos significativos durante el proceso del proyecto: conocer los juegos tradicionales sus reglas de juego y variables. Participar en las actividades establecidas con el propósito de fortalecer las falencias en la dimensión corporal que se esté presentando.

1.2. Antecedentes Nacionales.

Pérez y Clemencia, (2014), en su tesis titulada Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa hispano américo de la Universidad Nacional Federico Villarreal Lima Peru, tiene como objetivo Determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa Hispano América Lima, El presente trabajo de investigación se realizo con un enfoque cuanti-cualitativo, ya que se cuenta con técnicas de evaluación y valoración, busca comprensión de hechos sociales y psicológicos, poseerá una perspectiva global, buscando las causas de los hechos de estudio para lograr la comprobación de la hipótesis. El enfoque cualitativo será de apoyo para la elaboración del marco teórico. El enfoque cuantitativo, porque los datos serán sometidos a un análisis e interpretación estadística. CONCLUSIONES a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el area Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Hinostroza, (2017) en su trabajo titulado “Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro– 2016. Está estructurado de acuerdo al reglamento de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Se planteó como problema, ¿Qué relación existe entre juegos tradicionales

como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro 2016? El objetivo general fue: Determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro -2016. Durante su ejecución se empleó un diseño correlacional. Se trata de un trabajo de tipo cuantitativo, cuyo nivel es correlacional. Se trabajó con una muestra de 15 estudiantes, a los que se aplicó una lista de cotejo para evaluar la convivencia intercultural. La correlación hallada permitió determinar que la relación entre ambas variables es alta. Por otra parte al determinar el coeficiente de determinación $r^2 = (0,87)^2 = 0,7569$ se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales.

Araujo, (2018). En su tesis titulada, “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 niña virgen maria – Huacho, Tuvo como propósito es determinar la influencia de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E 324 Niña Virgen Maria-Huacho. Específicamente poniendo énfasis en la recuperación de los juegos tradicionales como alternativa lúdica que incentiva la participación de los estudiantes y su integralidad en el desarrollo de las áreas cognitiva, motriz y socio afectiva. El proyecto estuvo enmarcado en el tipo de investigación descriptivo cuyo propósito fue determinar el nivel de influencia de los juegos tradicionales. Se emplearon una serie de técnicas e instrumentos de recolección de datos como la aplicación de encuesta para el docente con 11 Items, el fichaje para el estudio y el desarrollo y evaluación de las actividades programadas. En esta investigación no hubo ningún criterio de exclusión y se consideraron a los niños de 3 años de ambos sexos, matriculados en el año académico 2018. Para la elaboración, cumplimiento y validez de los objetivos planteados se utilizó la prueba de hipótesis: Chi cuadrado, análisis e interpretación de datos y se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciences SPSS Version 21. El proyecto precisa el desarrollo de los juegos tradicionales como: el juego de la rayuela, el juego con canicas y el juego del trompo como instrumentos lúdicos no solamente útiles como ejercicio corporal o recreación, si no fundamentales en el desarrollo intelectual y psicosocial del niño. De esta manera se puede concluir que la investigación dio un

espacio para el análisis y reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales en las instituciones educativas, permitiendo a los estudiantes adquirir las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura. Así como también se llegó a la conclusión que si existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E investigada. Por último se recomienda capacitación en la aplicación de estrategias metodológicas por parte de las docentes las cuales le permitan fomentar a través de actividades lúdicas el desarrollo tanto físico, cognitivo, social y afectivo de los niños y niñas.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO CONCEPTUAL DE LA CULTURA.

2.1. .- Cultura

Según Corona María (2007) define que “Cultura conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales; intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social en un período determinado.”

La palabra Cultura reviste tres sentidos:

Literal.- “Viene a ser cultivo del latín: Cultura Física, Agricultura.”

Corriente.- “Idea de cúmulo de conocimientos, sapiencia, libros leídos, se dice sujeto culto a uno que demuestra erudición, densidad intelectual, valor literario.”

Científico.- “Es la suma de todas las creaciones humanas, Kroeber dijo: todo lo que el hombre crea, es cultural (Es lo que le interesa al folklore).”

Cultura y globalización

Bernabé (2012), nos menciona que a pesar que el concepto de “cultura tenga diferentes interpretaciones, este es un conjunto de elementos simbólicos, económicos y materiales, las cuales orientan las actuaciones sociales y familiares de una persona. Además, es importante resaltar que se ve influida por el desarrollo histórico y la educación recibida a lo largo de la vida.”

Asimismo, Aguado (2003), nos señala que: “Desde planteamientos más próximos a la educación se define como un sistema conceptual y de valores que incluye las creencias y expectativas, los patrones, rutinas, conductas y costumbres creadas y mantenidas por un grupo y que son utilizadas y modificadas por ese grupo.”

Aguado, (2003) Idica “Es el conocimiento implícito y explícito compartido necesario para sobrevivir como grupo y facilitar la comunicación entre sus miembros.”

Además, Fernández (2008) citando a otros autores, nos resalta que: “Es importante tener en cuenta que lo central de una cultura no se ve, pues se encuentra en el mundo interno de quienes la comparten y nos permite estar en relación con el mundo.”

Por esta razón, podemos afirmar que una cultura, “a la vez que se internaliza individualmente, es un hecho eminentemente social, puesto que es compartida y se socializa permanentemente en todas las interacciones de la sociedad, y en forma muy particular en los procesos educativos” (Zúñiga y Ansión, 1997. Pág. 5).

Por otro lado, Fernández (2008) nos señala que “la cultura al ser considerado como elemento de la identidad de cada ser humano, se puede afirmar que es primordial para la constitución del yo y es el elemento central en la formación de las identidades sociales.”

Asimismo, la autora mencionando a Vich (2001), indica que “la cultura va dando forma al sujeto y se convierte en un lugar desde donde interpretará el mundo.”

Identidad cultural.

Además, al citar a Tubino (2002), “afirma que la identidad sea de un individuo o de una colectividad, es una realidad esencialmente dialógica.”

Aguado (2003), complementa la idea indicando que: “La identidad cultural se refiere al grado en que una persona se siente conectada, parte de

un grupo cultural, al propio grupo de referencia en el que ha crecido. La identidad cultural incluye una compleja combinación de factores, tales como autoidentificación, sentido de pertenencia o exclusión, deseo de participar en actividades del grupo.”

Del mismo modo, Muñoz (1997) añade que “la identidad cultural es una de las dimensiones de la identidad personal (con respecto al autoconcepto). Es así que desde el nacimiento se va aprendiendo acerca de la cultura mediante la socialización, la cual es el proceso por la que todo ser humano interioriza durante su desarrollo unos esquemas de conducta, comportándose en conformidad con las convicciones y normas de su sociedad.”

Además, Fernández (2008) citando a Heise, Tubino y Ardito (1994), “señala que el núcleo de una cultura se encuentra constituido por la forma y el grado de autoestima grupal.”

2.2.- Aculturación

Torres, (2013) indica que: “Se refiere al resultado de un proceso en el cual una persona o un grupo de ellas adquieren una nueva cultura (o aspectos de la misma), generalmente a expensas de la cultura propia y de forma involuntaria. Una de las causas externas tradicionales ha sido la colonización.” Esto quiere decir que, “en la aculturación intervienen diferentes niveles de destrucción, supervivencia, dominación, resistencia, soporte, modificación y adaptación de las culturas nativas tras el contacto intercultural.”

2.3. Fiestas Populares

Según Carrión Damarys (2012) “El Ecuador es parte del área cultural andina, uno de los focos de más alto desarrollo civilizatorio en el planeta. Por esta razón existen muchísimas fiestas tradicionales que tienen remotos orígenes prehispánicos, a

la vez que han sido capaces de enriquecerse con diversos elementos de las tradiciones mediterráneas que trajeron los colonizadores españoles. Las fiestas populares, pueden dividirse en ancestrales o indígenas, tradicionales mestizas y cívicas. Entre las primeras destacan las fiestas de los equinoccios y solsticios, que en la época colonial fueron calzadas en el calendario católico”

2.4. - Tradiciones

La Tradición proviene del latín *traditio*, y éste a su vez de *tradere*, entregar. Es tradición todo aquello que una generación hereda de las anteriores y, por estimarlo valioso, lega a las siguientes. Se considera tradicionales a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquéllos que se transmiten por vía oral. Lo tradicional coincide así, en gran medida, con la cultura y el folclore o sabiduría popular . (Torres, 2013)

2.5.- Costumbres

Torres, (2013). Señala que “Es la repetición de una determinada conducta, realizada por la generalidad de los miembros de un grupo social, de manera constante y uniforme y con la convicción de cumplir un imperativo jurídico. Son los hábitos o el comportamiento de una sociedad, establecidos durante mucho tiempo.”

2.6.- Recreación.

Torres, (2013). Refiere que “La recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo.

“...La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención. Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con

el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas...”

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior. (Torres, 2013)

CAPÍTULO III

DEFINICIONES CONCEPTUALES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

3.1. Juegos Tradicionales.

Según Morera María, (2008, pág. 2), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.”

Orquera, (2008) En el Peru, los juegos que se compartían con el grupo de vecinos y amigos del barrio o del pueblo, existen en la memoria y han sido parte de la formación, del desarrollo personal y afectivo; una gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo.

“...El juego tradicional cumple una función social en el desarrollo del niño porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente una preparación para la vida, porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la casita, la mamá, al doctor, a los exploradores, al maestro, etc. son ensayos para acciones posteriores...” (Orquera, 2008)

Segovia, (1981) propone, Los Juegos Tradicionales recogen las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad recreativa de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor didáctico, creativo que permite determinar

que las tradiciones infantiles de un pueblo evidencian una identidad cultural que se perenniza a través del tiempo (Pág. 58).

Teorías de los juegos tradicionales

De acuerdo a Pérez: “Un programa es un documento técnico en que se deja constancia tanto de sus objetivos cuanto de las actuaciones puestas a sus servicio. Un programa educativo es un documento en el que se integran objetivos educativos a lograr a través de determinados contenidos” (2006, pág. 180).

Por su parte, el juego viene a ser la actividad más importante en el desarrollo del niño puesto que es a través de su ejercicio que el niño aprende acerca de su entorno, tanto físico a través de su actividad exploratoria temprana, como social a través del juego de roles primero y juego reglado luego. En ese sentido el juego representa para el infante la posibilidad de explorar la realidad circundante que en ese momento lo desborda y que no alcanza a comprender.

Holz citado por Hahn (1988, pág. 42) señala que: El juego del niño constituye pues una compensación para la discrepancia entre la consciencia del desamparo propio y las pocas destrezas, por un lado, y por otro la necesidad de dominar el entorno.

3.2.- Características del juego

Se puede mencionar como características las siguientes:

El juego es autotélico, vale decir posee una finalidad intrínseca.

El juego es hedonista, causa placer el practicarlos.

El juego es axiológicamente neutro, ya que no es portador de valores en particular sino que es siempre adaptado a la realidad en la que se desenvuelve, y responde a ese contexto, siendo vehículo portador del valor en boga.

El juego es espontáneo: De obligar a alguien a jugar ya no sería juego pues desnaturalizaría su propósito.

El juego por otra parte implica un estado de inmadurez prolongado según el grado de evolución de la especie que se trate, de manera que mientras que los insectos no juegan, son los mamíferos superiores los que más tiempo le dedican y de entre ellos el hombre la especie que más dedica tiempo a esta actividad, ya que inclusive es capaz de jugar siendo adulto, situación que solo se ha observado en los primates en el caso de las madres que juega con sus crías.

Piaget clasifica a los juegos de acuerdo a su orden de aparición (Delval, 1994):

“Juegos de ejercicio, que consiste en acciones repetidas de tipo motor que de un fin inicialmente adaptativo, pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y le sirve para consolidar lo adquirido. Es un juego de carácter predominantemente individual. Se practica en el periodo sensoriomotor, vale decir, hasta los 2 años.”

Juegos simbólicos, en estos se utiliza mucho simbolismo producto de la imitación al reproducir el niño,, escenas de la vida cotidiana. Los juguetes transformados en utensilios de la vida adulta gracias a su imaginación cobran gran protagonismo. El ejercicio de roles sociales es frecuente. Este juego es dominante hasta los 6 -7 años. (Delval, 1994):

Juegos de reglas, poseen un carácter social y se ciñen a reglas que todos los participantes obedecen, se hace presente por tanto la cooperación, así como la competencia pues por lo general existe un ganador de modo que hay que procurar de anticipar las acciones del rival para que no pueda ganar. Esta práctica es muy importante para superar el egocentrismo previo. Este juego se practica desde la etapa escolar hasta la adolescencia.

Hahn, (1988). Señala que el juego se basa en la práctica de las habilidades fundamentales, tales como correr, saltar, etc. y conlleva por tanto acciones

correspondientes a la coordinación motora gruesa se le conoce como juego motor. La importancia de este radica en que supone en todo un vehículo para la didáctica educativa puesto que diseñados adecuadamente se puede abarcar casi cualquier contenido, utilizando la estrategia de convertir al ejercicio físico en juego dado que el ejercicio carece del espíritu lúdico y no es tan atractivo para los niños.

De acuerdo a Ofelé (1999) los juegos tradicionales son aquellos que perduran por mucho tiempo y en diversos lugares y que son transmitidos por tradición oral, generación a generación, con ciertas adaptaciones propias de los tiempos y de las regiones. Están permanentemente en transformación incorporando siempre creaciones anónimas. Estos juegos dan cuenta de una serie de aspectos histórico – socio- culturales de los pueblo e investigarlos puede dar luz sobre la cultura y costumbre de tiempos pasados y regiones lejanas.

“...Son por lo general sencillos de implementar puesto que no requieren mucho material ni son costosos, son simples y practicables en casi cualquier momento o lugar. Además no suelen durar mucho por lo que por este y los anteriores motivos, son propicios de implementar en las escuelas. Se ha escogido los juegos de Mundo o Rayuela, juego predominantemente motor donde predomina el estímulo para la coordinación estática dado que se ha de mantener el equilibrio en un pie constantemente seguido de la coordinación dinámica general por la exigencia del salto. Otro juego elegido es el de la Liga, tradicionalmente practicado por las mujeres por condicionamiento social pero que sin embargo es una buena práctica para el desarrollo del salto para cualquiera que lo practique. En este juego predomina la exigencia coordinación dinámica general por el tema del salto cada vez de más altitud pero también a la coordinación segmentaria a través del tipo ojo-pie al tener que evitar el obstáculo de la liga en cada salto y también al momento de pisarla como exige el protocolo...” (Ofelé, 1999)

Ventajas de los juegos tradicionales

Según Del Rio, indica que “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, menciona las ventajas que se puede resumir en las siguientes:

- “Son de fácil acceso y adaptable a las características de cada grupo infantil y de su contexto cultural y social.”
- “Su aprendizaje es rápido.”
- “Mejora las relaciones sociales en los diferentes entornos ya sean sociales y culturales.”
- “Se puede jugar en cualquier lugar.”
- “Los niños son los protagonistas desde el inicio del juego.”
- “Es una estrategia multidisciplinaria.”
- “Motiva a la participación en las clases. •Son cortos, repetitivos y dinámicos, de fácil entendimiento.”
- “Se juegan en grupos”

Importancia del juego tradicional en niños.

Maestro, (2000) señala que los juegos tradicionales son importantes en los niños por lo siguiente:

- “Los niños pueden ser los protagonistas desde el principio, incluso en la obtención de la información sobre los juegos a desarrollar.”
- “Se favorece la relación transgeneracional, al favorecer la relación con personas de mayor edad.”
- “Favorecen la socialización, el conocimiento de sus iguales de forma natural”
- “Son un medio de relación para la consecución de nuestros objetivos. Favorecen la coeducación”
- “Estimulan la sana competencia, al igual que la cooperación.”
- “Favorecen las relaciones interpersonales”
- “Favorecen el trabajo en parejas y en grupo”

- “Favorecen la comunicación e inserción social. Propician el disfrute y la diversión (p. 4)

3.3. Tipos de juegos tradicionales en el Peru.

Santos y Correa (2000), cuando señalan que los juguetes: “Son todos aquellos objetos no sólo de elaboración industrial o confeccionados por el adulto o el niño..... sino también los que actúan como tales en un momento dado, sin variar su estructura física, sino sólo su contenido simbólico” (p. 32).

Santos y Correa (2000), cuando señalan que los juguetes: “Son todos aquellos objetos no sólo de elaboración industrial o confeccionados por el adulto o el niño.....sino también los que actúan como tales en un momento dado, sin variar su estructura física, sino sólo su contenido simbólico” (p. 32).

A través del folleto de SIDETUR en la Comunidad (1997) “titulado: Juegos Tradicionales se establece una clasificación de dichos juegos, de acuerdo con sus características más predominantes.”

Se habla de:

Juegos de Iniciación: Cuando un grupo decide empezar un juego, en primer lugar debe ponerse de acuerdo sobre quién o quiénes iniciarán las acciones.

Es por ello que recurren a varios métodos utilizados universalmente, tales como: Cara o Sello; Pares o Nones; Piedra, Papel o Tijera o El Bate.

Juegos de Fuerza y Destrezas: Estos comprenden en primer lugar, los juegos de correr, como: El Escondido o Cuarenta Matas; la Perolita y la Ere, este último con sus dos variantes: Agachada y Paralizada.

“Otros tipos de recreaciones donde se exige movimientos veloces son el Gato y el Ratón; La Candelita; Guataco, Guerra y Paz; 1,2,3...Pollito Inglés y 35 Serení-Serení. Otro de los juegos de fuerza y destrezas, son los juegos de saltar, donde se encuentran la Semana y el Avión, que son los más comunes en su estilo. Igualmente, se pueden incluir las Carreras de Saco”

Juegos de Socialización: Bajo esta denominación se agrupa una serie de juegos en los que se reclama menor esfuerzo físico, si los comparamos con los de correr y saltar. Tienen la particularidad de los/as niños/as se alternan en la función principal, por lo que el concepto de ganar o perder no tiene importancia. (Cardona (1991),

Entre esos juegos se destacan los siguientes: Palito Mantequillero o Quemao; La Gallinita Ciega; Las Cebollitas; Pásalo y los juegos de palmadas, muy populares entre las niñas. En el caso de entretenimientos como La Prenda y La Botellita, existe la llamada penitencia, la cual constituye una suerte de castigo que debe cumplir un niño, de acuerdo con la rutina del juego, para poder continuar participando.” (Cardona (1991),

Juegos Gráficos: Son habituales en el aula de clases porque requieren lápiz y papel. Se destacan El Ahorcado, basado en el uso de la memoria y La Vieja, practicado por los más pequeños por la simplicidad de sus instrucciones. (Cardona (1991),

Juegos Literarios: Se encuentran El Teléfono y Las Retahilas. También, dentro de esta categoría se encuentran los juegos verbales como los Trabalenguas, que consisten en frases o palabras estructuradas de tal manera, que resulta complicada su pronunciación, por lo que el reto consiste en lograr repetirlos en forma rápida, sin equivocarse. (Cardona (1991)

Juegos con Juguetes: “Entre juegos tradicionales con juguetes más conocidos, Cardona (1991), “las metras o pichas, la perinola, el papagayo, el trompo, la zaranda, yo-yo y gurrufío.” (pp. 83-91).

Entre los juegos mas conocidos tenemos:

- **Las metras o pichas**, este juguete son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego. (Cardona (1991),
- **La perinola**, este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico. (Cardona (1991),
- **El trompo** es un juguete que tiene forma torneada semicircular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico. (Cardona (1991),
- **La zaranda**, es un trompo grande y hueco elaborado de hojalata o de tapara, el cual se acciona mecánicamente produciendo un zumbido al girar. La zaranda es de origen indígena y muy popular en las zonas oriental y guayanesa del país. (Cardona (1991),
- **El Yo-Yo** consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite al niño hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico. (Cardona (1991),
- **El 37 Gurrufío** es un juguete, consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas.

3.4. Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales.

Luviz, (2011) “El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.”

“...Mediante el juego se da el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo.” (Luviz, 2011)

CONCLUSIONES

PRIMERO.- Los estudios revisados, indican que los juegos tradicionales son muy importantes para poder transmitir aspectos culturales de padres a hijos, así mismo son una herramienta muy útil que ayuda a mejorar aspectos físicos y cognitivos en los niños desde los primeros años.

SEGUNDO.- La cultura es uno de los aspectos importantes que tiene el ser humano, mediante ello se pueden transmitir aspectos importantes que se deben conservar en la humanidad, esto ha servido al hombre para no perder su identidad sobre sus orígenes así como también valorar el sentido humano de vivir en sociedad.

TERCERO.- Los Juegos Tradicionales determinan la vida del ser humano, mediante ellos se han podido tener muchos beneficios es el desarrollo social así como en los aspectos cognitivos, estos juegos han servido para que desde muy temprana edad los niños aprendan a mejorar sus capacidades físicas así como su forma de convivencia y la resolución de problemas para enfrentarse a la vida.

RECOMENDACIONES.

- Después de hacer un análisis a las conclusiones del presente trabajo, se recomienda lo siguiente:
- Que los docentes le brinden mucha importancia a la práctica de los juegos tradicionales que puedan realizar los niños.
- Desarrollar eventos competitivos teniendo en cuenta los juegos tradicionales de su comunidad.
- Incentivar a los niños a realizar juegos tradicionales con el apoyo de sus padres

REFERENCIAS CITADAS

- Aguado, T. (2003). *Pedagogía Intercultural*. Madrid: McGraw-Hill.
- Aguado, T. (2005). La educación intercultural en la práctica escolar. Investigación en el ámbito español. *Revista de Educación* 7. Universidad de Huelva, 43-51.
- Aguilera, E. y Ortiz, E. (2010) La caracterización de los perfiles de estilos de aprendizaje en la educación superior, una visión integradora.
- Badilla, L., Cavaría. (2006) Fundamentos del paradigma cualitativo en la investigación educativa. *Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*.
- Bernabé Villodre, M. d. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad, conocimientos necesarios para la labor docente. *Revista Educativa Hekademos*, 67-76.
- Carithers, B. y Farquharson, F. (2001). Modelo de Antiny Gregord. *Habilidades de medición*.
- Carrión, Damaris. *Identidad Cultural de Población del barrio Velasco Ibarra en el Cantón Machala*. Tesis de Grado. Ecuador 2011
- Casal, J. y Mateu, E. (2003) Tipos de muestreo. *Rev. Epidem. Med. Prev.*
- Colombia (2013). *Colombia: qué y cómo mejorar a partir de la prueba PISA*.
- Corona, María. *Programa de Extensión y Difusión Cultural*, Editorial Umbral. México 2007.
- Díaz Jordi. *La enseñanza y aprendizaje de las Habilidades y Destrezas*, Editorial INO Reproducciones, S.A. España 1999.

- Díaz, Pablo. Primero Bachillerato Educación Física. Editorial San Narciso. Ecuador 2012.
- Doyle, W. (1983). Academic work. Review or Educational Research. España: Paidós.
- Fernández, M. Z. (2008). Percepción de la interculturalidad en un programa de educación comunitaria. (Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú) .
Obtenido de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/693>
- Fuente, J., Pichardo, M., Justicia, F., Berbén, A. (2008). Enfoques de aprendizaje, autorregulación y rendimiento en tres universidades europeas.
- Gallego, D. J., Alonso, C.M. (2008). Estilos de aprendizaje en el siglo XXI.
- Gallego, D., García, M. (2012). Los estilos de aprendizaje en la formación inicial del docente.
- González, R.A. (2005). La mejora continua en la Evaluación Institucional de la Escuela
- Hernández, E., Hernández, R., Fernández. C., Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. (2ª ed.). Distrito Federal, México: Mc Graw Hill.
- Hernández, J.A., Tamez, C. Lozano, A. (2013) Incidencia de los estilos de aprendizaje en el aprovechamiento académico de los alumnos de comunicación utilizando el ipod
- Huertas, N.C., Garcés, L.E. (2011) Estilos de aprendizaje y rendimiento académico
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. Revista digital, Investigación y Educación, 3, 1-11.
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Innovación y experiencias educativas.
- Kvale, S. (2011). Las entrevistas en investigación cualitativa. Madrid, España: Morata.

- Lara, J.M. (2006). El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los juegos tradicionales. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas.
- Lavega Burgués, P. (2000). Juegos y Deportes Populares tradicionales. Barcelona.
- López, M., Silva, E. (2009). Estilos de aprendizaje relación con motivación y estrategias.
- Lozano, L., García, E. (2000). El rendimiento escolar y los trastornos emocionales y comportamentales.
- Martín del Buey, F., Camarero, F. (2001). Diferencias de género en los procesos de aprendizaje en universitarios. *Psicothema*,
- Medina, A. (1987). Pinto Maraña, Juegos populares infantiles. Madrid.
- Méndez, A. y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación.
- Morales, M. La evaluación de habilidades básicas en el niño, como punto de partida para la estimulación de su desarrollo.
- Movsichoff, P. (2005). A la una sale la luna. Juegos tradicionales infantiles. Buenos Aires: Del Sol.
- Muñoz, A. (2006). La globalización a través del juego popular tradicional. Aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil. (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación, Córdoba.
- Navarro, R. (2003). Factores asociados al rendimiento académico *Revista Iberoamericana de Educación*.

Orden Eci/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.

Ortega, R. (1990). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Infancia y aprendizaje.

Pérez, M.C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. Pedagogía magna.

Pérez, M.N. (2012). Motivación en docentes de educación primaria para no considerar los estilos de aprendizaje en la planeación didáctica (tesis de maestría) de la base de datos Biblioteca digital Tec Monterrey.

Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Granada: Aljibe. Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. Educación Física y Deporte, 115-122.

Ruiz, B., Trillos, J. Morales, J. (2006). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes universitarios.

Selltiz, C.; Wrightsman, L.S. y Cook, S.W. (1980). Métodos de investigación en las relaciones sociales. Madrid: Ediciones Rialp. S.A. Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.

Sotillo, J. (2012). El cuestionario CHAEA - Junior o cómo diagnosticar el estilo de aprendizaje en alumnos de primaria y secundaria.

Stake, R. (2007). Investigación de estudio de caso. (2ª ed.). Madrid, España: Morata

Suárez, F., Martín, F., Herrero, J. Estilos y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios.

Taylor, J.y Bogdan, R. (1987) Introducción a los métodos cualitativos. Barcelona,

Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. Revista aula de innovación educativa.

Valadez, M. (2009). Estilos de aprendizaje y estilos de pensamiento: precisiones conceptuales. Revista de Educación y Desarrollo.

Yagüe Sanz, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre. Madrid: S.L.

La enseñanza cultural a través de los juegos tradicionales en el nivel inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%	8%	0%	3%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.