

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Los juegos tradicionales como medios de socialización para los niños de educación inicial.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

Autor:

**Yovanna Yanett Joulizbertti Quispe**

**Piura– Perú**

**2020**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Los juegos tradicionales como medios de socialización para los niños de educación inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (secretario)

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Piura– Perú

2020

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **Los juegos tradicionales como medios de socialización para los niños de educación inicial.**

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

Yovanna Yanett Joulizbertti Quispe (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

**Piura – Perú**

**2020**



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

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Piura, a los quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el Colegio Pontificio, 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 Kid 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: *Los juegos tradicionales como medios de socialización para los niños de educación inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a). **JOULIZBERTTI QUISPE YOVANNA YANETT**

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 **15**

Por tanto, **JOULIZBERTTI QUISPE YOVANNA YANETT**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional 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  
DNI: 00230120

  
Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas  
Secretario del Jurado  
DNI: 43852105

  
Mg. Ana María Javier Alva  
Vocal del Jurado  
DNI: 07038746

## Los juegos tradicionales como medios de socialización para los niños de educación inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>24%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>24%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>0%</b> PUBLICACIONES	<b>9%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>13%</b>
<b>2</b>	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unamba.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>preeducacion.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>www.caracteristicas.co</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>



9	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	< 1 %
10	<b>repositorio.umsa.bo</b> Fuente de Internet	< 1 %
11	<b>wiki2.org</b> Fuente de Internet	< 1 %
12	<b>repositorio.unap.edu.pe</b> Fuente de Internet	< 1 %
13	<b>juegynfantyls.blogspot.com</b> Fuente de Internet	< 1 %
14	<b>Submitted to upn271</b> Trabajo del estudiante	< 1 %

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 15 words

  
Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silve  
(Asesor)

## **DEDICATORIA**

A mis hijos, por ser la razón de mi constante superación personal y profesional, a fin de brindarles bienestar familiar permanente.

## INDICE

DEDICATORIA	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCION	10
<b>CAPITULO I: EL JUEGO</b>	<b>13</b>
1.1. Características del Juego	14
1.2. Tipos de Juegos	14
1.3. Importancia del Juego en el Desarrollo Integral	17
1.4. Función del Juego en la Infancia	18
1.5. Origen de los Juegos Tradicionales	20
1.6. Los Juegos Tradicionales	21
1.7. Características de los juegos tradicionales	21
<b>CAPITULO II: La socialización en la educación infantil</b>	<b>23</b>
2.1 La socialización	23
2.2. Habilidades Sociales	24
2.3. Clasificación de las Habilidades Sociales.	24
2.4. Educación Infantil	27
2.5. Principios que Orientan la Educación Inicial	28
<b>CAPÍTULO III: Propuesta de juegos tradicionales que favorecen la socialización desde la perspectiva educativa.</b>	<b>30</b>
3.1. Perspectiva educativa de los juegos.	30
3.2. Propuesta de juegos tradicionales que favorecen la socialización.	32
CONCLUSIONES	37
RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS CITADAS	39



## **RESUMEN**

Los primeros años de vida del ser humano, siempre se han caracterizado por la prevalencia de los juegos, y es vital para el desarrollo integral de los niños, más aún cuando son juegos tradicionales que son transmitidos de generación en generación. Durante el proceso de juego, se van interrelacionando con sus pares, los cuales fomentan su proceso de socialización; y, es través de estos medios, que se posibilitan el desarrollo de las otras habilidades. Por tanto, sería pertinente y significativo que los docentes implementen juegos tradicionales en la educación inicial, razón por la que en el presente compilo marcos teóricos referidos a los juegos tradicionales y los procesos de socialización.

Palabras claves: Juegos tradicionales, socialización, educación inicial.

## **ABSTRACT**

The first years of human life have always been characterized by the prevalence of games, and it is vital for the comprehensive development of children, even more so when they are traditional games that are transmitted from generation to generation. During the game process, they interrelate with their peers, which promote their socialization process; and it is through these means that the development of other skills is made possible. Therefore, it would be pertinent and significant that teachers implement traditional games in initial education, which is why in the present I compile theoretical frameworks referring to traditional games and socialization processes.

Keywords: Traditional games, socialization, initial education

## INTRODUCCION

En educación inicial el desarrollo de la socialización se dará por medio del juego ya que es el único medio de abordaje en esta primera infancia de vida, pues es un proceso largo, que involucra distintos aspectos de su desarrollo general explorando en sí mismo y con las demás formas de interrelacionarse, respetando la individualidad y particularidad de este, en el medio en el que está inmerso, desarrollándose de manera (armónica, físico, cognitivo y social). Siendo que, a través de los juegos tradicionales, estos sean un puente de socialización entre los infantes cuya etapa preescolar les prepara hacia una escolar tornándose en una educación integradora, participativa, cooperadora preparándoles hacia un mundo pluricultural respetando a toda persona en un mundo extenso, tal cual es nuestro país, con sus tradiciones.

A través de los juegos convencionales conocemos el gran universo de los niños, una perspectiva clave para el futuro perfeccionamiento de las habilidades necesarias, por lo que esta etapa debe y necesita ser dinamizada en su totalidad, haciendo y creando aprendizajes posteriores, ya que la escolarización que el niño recibe en sus primeros tramos largos de vida es significativa en el avance del equivalente, esta etapa entre (0-6 años). Le instruye para ser autónomo y genuino; perspectivas que le servirán para abrirse en el planeta por sí solo.

La presencia de diversas sociedades en la escuela es cada vez más normal. Sociedades que deben ser consideradas y estimadas por lo que frecuentemente se denomina una sociedad invitante. Los juegos habituales dentro de un público general satisfacen un elemento de enculturación, ya que guardan y envían las estimaciones profundas de la sociedad principal, dan una acción de motor según los atributos de sus especialistas, que avanzan y fomentan las relaciones sociales entre los individuos de una edad similar y entre varias edades, ayudando con la salvaguardia de las costumbres de la transmisión oral y el legado deportivo.

Uno de los propósitos de la educación básica, es la de acompañar a los estudiantes, en especial de la niñez en edad escolar, para su posibilidad de su acceso a una sociedad justa y solidaria, donde interactúe de manera asertiva, empática y tolerante, convirtiéndose en un ente activo y propositivo con el fin de mejorarla, buscando el bien común.

Por medio del estudio monográfico se abordará marcos teóricos relacionados al desarrollo de los juegos, tradicionales, características, principios en la educación infantil, habilidades sociales, importancia de estos en la socialización de los mismos ya que están inmersos e íntimamente vinculadas en una educación integral cuyos aspectos permiten un adecuado desarrollo de socialización en esta etapa. Cuyos aspectos se estarán evidenciándose a través del trabajo descriptivo, para luego dar a conocer los juegos practicados en nuestro medio y fuera de ello por medio de la recolección de los juegos en nuestro medio. Para finalmente dar a conocer las conclusiones y fuentes consultadas para el abordaje de estos.

Para el trabajo, se han considerado los siguientes objetivos:

Los juegos tradicionales como medios de socialización para los niños de educación inicial

Objetivo general

Determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales en el proceso de socialización en niños de educación inicial.

Objetivos específicos:

Describir las características de los juegos tradicionales en niños de educación inicial.

Analizar el proceso de socialización mediante los juegos tradicionales en niños de educación inicial.

Proponer algunos juegos tradicionales los cuales favorecen el proceso de socialización en niños de educación inicial.

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

En el capítulo I, se describen aspectos teóricos de los que es el juego y juegos tradicionales.

En el capítulo II, se describe todo lo que el proceso de socialización en la educación inicial.

En el capítulo III, se describe al juego desde la perspectiva educativa y se propone juegos tradicionales para el proceso de socialización de niños en educación inicial.

Finalmente, se señalan las conclusiones y recomendaciones, concordantes con los objetivos del presente trabajo académico.

## **CAPITULO I:**

### **EL JUEGO**

Etimológicamente, los científicos dicen que "juego" procede de dos palabras latinas: "locus", que significa delicadeza, distracción, y "ludus jugar", las dos aluden a la actividad de jugar, divertirse o entretenerse y se utilizan frecuentemente a la inversa con la articulación "movimiento enérgico"

Aucoturier (referido por Rivera y Sulca; 2017:39). Desde el punto de vista individual, el juego permite a los jóvenes comunicar su modo de ser específico, reconocerse, probar, encontrar sus capacidades y sus suplantaciones. Fabrican su propia realidad, la borran y la rehacen como en la ronda de construir y aniquilar pináculos; en este útil ir y venir, se estructuran como un ser no igual al otro. En este recorrido de juego cercano, entra en contacto con otros en un nivel similar, siendo todos amigos cercanos.

El juego es una acción innata a la persona, todos hemos averiguado cómo identificarnos con nuestro material reconocible, social y clima social a través del juego. Es una idea rica, flexible y amplia. La ONU lo considera como uno de los privilegios básicos del niño. Según el MED (2017) A través del juego, los niños preparan diversas habilidades psicológicas, motoras, sociales y abiertas.

HUIZINGA (1989): El juego es una actividad u ocupación libre, que ocurre dentro de ciertos límites fugaces y espaciales, según normas totalmente obligatorias, aunque reconocidas sin reservas, una actividad que tiene un fin en sí misma y el deleite de la conciencia de ser en cualquier caso que en la vida habitual.

CAGIGAL, J.M (1996): Actividad libre, espontánea y sin importancia, que se desarrolla en una limitación mundana y espacial de la vida típica según ciertas pautas, establecidas extemporáneamente.

Los juegos son principales para el aprendizaje de los jóvenes, como dice además el Ministerio de Educación "aprendo jugando"; los juegos son valiosos para que los instructores y otros estimulen sus clases, para hacerlas más buenas, fascinantes, atractivas, dinámicas y vivas, lo que sirve para enseñar a los alumnos en su giro básico. A través del juego, los jóvenes controlan, exploran, imaginan y personifican.

Como indica la palabra de referencia de la Real Academia es una actividad deportiva sujeta a reglas en la que se triunfa o se pierde. Sin embargo, la polisemia actual de éste y la subjetividad de los distintos creadores sugieren que cualquier definición es sólo una forma fraccionada de abordar la maravilla viva, confirmando el juego, como cualquier realidad sociocultural.

### **1.1. Características del juego.**

Según Máxima. J. (2018), el juego cumple las siguientes características.

No tiene límites: Para que el juego sea considerado como tal, debe ser intencional. En todo el mundo, el juego ha surgido en el conjunto de las sociedades y en general creando niños.

Tiene límites: Durante el tiempo que dura el juego, el niño está representado por leyes que no son las mismas que las de la vida cotidiana; es cualquier cosa menos una acción ininterrumpida, pero ocurre en un momento y lugar determinados. Estos puntos de corte permiten que, mientras ocurre el juego, las prácticas de los individuos estén representadas por leyes inesperadas en comparación con las de la existencia diaria regular.

Tiene reglas: las normas que supervisan un juego pueden ser inequívocas, pero en todos los casos construyen una realidad que no es la misma que la realidad normal. La petición interior del juego decide las directrices. Esto es concebible en vista de que se trata de un movimiento ordinario y, en definitiva, es el resultado de un acuerdo entre los jugadores. Cada juego coordina las actividades con un objetivo concreto

Tienen una finalidad, el juego desinteresado es indispensable en la niñez. El juego se justifica porque produce placer, es desinteresado e intrascendente. En este sentido se diferencia del deporte ya que no existe una competencia con otros ni con uno mismo.

Evolucionan, las características de los juegos cambian junto con el individuo. Por ejemplo, en los primeros tres años de vida los niños juegan principalmente de forma individual posteriormente, los juegos incluyen una interacción con otros niños o adultos.

Sociales y culturales; el juego permite la integración del individuo en su cultura, se ha observado que permite desarrollar determinadas habilidades, el autocontrol tanto en niños como adultos. El juego permite la integración del individuo en su cultura, la capacidad de relacionarse con otros, así como instaurar y respetar normas, objetivos que son fundamentales para el desarrollo social.

Psicomotrices; Con la diversión como objetivo, los niños son motivados a explorar y, por lo tanto, ampliar sus capacidades motoras y sensoriales. Los niños descubren nuevas formas de percibir al mismo tiempo que coordinan los movimientos de su cuerpo y, de esta manera, se organiza su estructura corporal.

Intelectuales; el juego fomenta la imaginación, la creatividad y la capacidad de planificar debido a las metas que propone cada juego, fomenta el desarrollo de la capacidad de planificar acciones complejas e interpretar los hechos, lo que estimula el pensamiento reflexivo y representativo.

Apasionante; la estimación reconstituyente del juego se basa en la alegría de la diversión, así como en su capacidad para funcionar como emancipador de las presiones y energías retenidas. Tanto en los jóvenes como en los adultos, puede ser una forma de comunicar e investigar los sentimientos, pero en los niños puede ser la única forma que tienen de comunicarse.

Se comunican con el mundo real, el juego es un movimiento a través del cual cooperan con la verdad disponible para el individuo que juega. Esta cooperación puede



ser emblemática, a través de la representación de circunstancias o artículos ajenos al juego, o concreta, a través del contacto con el propio cuerpo, con diferentes jugadores, con artículos y espacios de juego. Los dos tipos de conexión pueden ser sincrónicos.

## **1.2. Tipos de juegos.**

**Vásquez (citado por Damián: 2011), los tipos de juego se clasifican en:**

### **Juegos Populares**

Están firmemente ligados a los ejercicios de los ciudadanos de a pie, y a lo largo del tiempo se han transmitido de los tutores a los jóvenes. Fueron concebidos a partir de la necesidad del hombre de jugar, es decir, son ejercicios sin restricciones, imaginativos y excepcionalmente inspiradores. Sus principios son un verdadero factor, y pueden cambiar sin mucho esfuerzo a partir de una zona geológica y luego a la siguiente; incluso pueden ser conocidos por varios nombres dependiendo del lugar donde se ensayan. Normalmente no tienen muchas normas y generalmente son sencillas, y utilizan una amplia gama de materiales, sin ser explícitos para el juego real. Cada uno de ellos tiene sus destinos y un método específico para realizarlos: perseguir, lanzar un objeto a un lugar determinado, vencer a una región, mantener o ganar un artículo, etc. Su entrenamiento no tiene ninguna grandeza más allá del juego real, no está regulado, y su objetivo fundamental es pasar un buen rato.

### **Juegos Tradicionales**

Son juegos más serios que igualmente se han transmitido de una época a otra, sin embargo, su inicio se remonta a épocas excepcionalmente remotas. No sólo han pasado de tutores a niños, sino que en su protección y dispersión han necesitado hacer un montón de establecimientos y elementos que se han preocupado de que no se perdieran con la progresión del tiempo. Están firmemente ligados al conjunto de experiencias, cultura y costumbres de una nación, región o país. Sus pautas son comparativas, prestando poca atención al lugar donde se producen. El material de los juegos es explícito para ellos, y está firmemente conectado con la zona, las tradiciones y, sorprendentemente, los tipos de trabajo que se crearon en el lugar.

### **Juegos de Mesa**

Los juegos con tablero son aquellos que traen como instrumento fundamental un tablero donde se busca la ocasión, los bienes y el avance de los jugadores utilizando imágenes reales. Algunos juegos también llevan dados o cartas. La gran mayoría de los juegos que incluyen peleas son de mesa, y pueden dirigirse a una guía donde los adversarios se mueven de forma emblemática. Unos pocos juegos, como el ajedrez, son absolutamente deterministas, en vista del procedimiento.

#### Juegos de naipes

Los juegos utilizan una baraja de cartas como instrumento central. Ésta puede ser española, de 40 o 48 cartas, o la baraja francesa de 52 cartas, y es importante que el juego utilice cualquiera de ellas. Además, hay algunos juegos que utilizan cartas para la hechicería.

#### **Juego de Videojuegos**

Los juegos de ordenador son los que están limitados por un PC, que puede hacer que los instrumentos virtuales se utilicen en un juego, como cartas, dados o universos expuestos que se pueden controlar. Un juego de ordenador utiliza al menos un aparato de información, ya sea una mezcla de teclas y joystick, consola, ratón, trackball o algún otro regulador. Los juegos de ordenador se han extendido por todos los ámbitos de la sociedad, cambiando el método habitual de jugar.

#### **Juegos de roles**

Los juegos de simulación son una especie de juego en el que los miembros esperan el trabajo de los héroes del juego. Inicialmente, el juego se jugaba entre una reunión donde los jugadores formulaban un contenido con lápiz y papel. Juntos, los jugadores pueden ayudar a la historia incluyendo a cada uno de sus personajes, haciendo, creando e investigando la situación, en un escenario fuera de los límites de la existencia cotidiana.

### **1.3. Importancia del juego en el desarrollo integral**

A partir de ahora, no hay duda de que el juego es tal vez el mejor y más satisfactorio implica en el aula; esto se espera no exclusivamente a su carácter deportivo

y parte de deleite, pero, además, a la gran cantidad de ciclos y demostraciones de desarrollo que permite ser completado en el aula de estudio.

Pimienta (referido por Rivera y Sulca, 2017) afirma que para el jugador la alegría es siempre un fin, para los instructores un método. A pesar de que esta acción es tan antigua como la humanidad, su fuerza instructiva no fue contemplada hasta que investigaciones posteriores realizadas por la mayoría de los educadores de Escuela Nueva mostraron su idoneidad como aparato instructivo.

Como indican Figueroa et al. (2011:48) afirma " El juego nos sirve para potenciar la ayuda y la colaboración compartidas, para avanzar en un movimiento que avala las obligaciones, y fomenta la seguridad en uno mismo, la confianza y la consideración de los demás"

Los juegos vigorizan el avance de ciertas mentalidades, por ejemplo, la capacidad de pensamiento crítico. Una opción decente para esto es hacerlo en conjunto, junto con otros.

No obstante, la afectividad vital para percibir, valorar y expresar la significación de los demás, con sus discernimientos, sus compromisos y sus disparidades respecto a los demás. Las capacidades fundamentales para tener la opción de comunicar sentimientos, sensaciones, información, encuentros, amistad, asuntos y preocupaciones.

Desarrolla el límite innovador, la articulación y la correspondencia produciendo el deleite por la información en los encuentros de aprendizaje a través de los diversos dialectos, verbales y no verbales: desarrollo, música, articulación plástica y escritura; por lo que prefiere la disposición corporal y motriz.

El juego permite al joven separarse de las exigencias y restricciones de la realidad exterior, investigando el universo de los mayores sin su esencia y asociándose con sus compañeros de forma autónoma.

#### **1.4. Función del juego en la infancia**

El juego es útil y fundamental para el avance del niño en la medida en que el niño es el héroe, la importancia del valor del juego puede llevar a los adultos a tomar el protagonismo del joven, a necesitar coordinar el juego. La formación de los jóvenes depende del juego, debemos subrayar que la instrucción temprana depende en su mayor parte del juego, es decir, sitúa el juego en el centro de la escena y como fascinación esencial para que los niños se preparen para el matrimonio. A partir del juego se intentará preparar al alumno en todos los campos de la información como el lenguaje y la escritura, la ciencia, las matemáticas, la música, la instrucción real y, obviamente, dar una forma de abordar la composición y la lectura, dos cuestiones clave en la interacción instructiva.

Como indican Rivera y Sullca (2017:59), sostiene que "el juego del joven se inicia en las prácticas del adulto, en el trabajo que deberá desempeñar después; construyendo sus habilidades físicas, verbales, escolares y su capacidad de impartir. Fundamento que impregna toda la sociedad, el juego comprende un factor de correspondencia más amplio que el lenguaje verbal; abre el discurso entre personas de diversos orígenes etimológicos o sociales...".

La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

Fomentar las condiciones que permiten el juego.

Ser accesible al joven.

Intentar no coordinar ni forzar el juego.

El juego forzado puede cambiar la mentalidad del joven.

El juego coordinado no responde a las cualidades del juego, aunque el joven puede acabar haciéndolo suyo.

El juego hace constantemente una referencia comprensible o expresa a las relaciones entre la adolescencia, el deleite y la escolarización.

Los juegos cumplen las siguientes funciones en el infante las cuales son:

**Descubrir nuevas sensaciones:** construyendo su límite tangible y perspícuo. Ampliar e investigar sus límites motrices y táctiles. Encontrar los cambios materiales que resultan de la investigación.

**El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad:** animando la capacidad de razonar, vigorizando el razonamiento inteligente y auténtico. Hacer brotar los giros esperados, por ejemplo, lo que puede llegar a ser. Hacer crecer la memoria y la consideración a causa de los impulsos creados. Potenciar el descentramiento del pensamiento. Avanzar en la mejora del lenguaje y el razonamiento teórico.

### **El juego sobre la comunicación y la socialización**

Juegos auténticos (representativos, de simulación, de sensaciones, de ficción). Avanzar hacia la información sobre la realidad actual y preparar al joven para la vida adulta. Dinamizar la correspondencia y la comunicación, especialmente con los compañeros. Potenciar y avanzar en la mejora de los niños. Avanzar en la transformación social y la colaboración. Avanzar en la correspondencia positiva y disminuir la negativa. Incrementar las prácticas enfáticas con sus amigos.

**El juego como instrumento de expresión y control emocional:** para dar diversión, entretenimiento, satisfacción y deleite. Comunicarse abiertamente y descargar tensiones. Crear y ampliar la confianza y la idea de sí mismo. Vivir sus propios encuentros obligándoles a sus necesidades. Formar el carácter.

## **1.5. Origen de los juegos tradicionales**

Los juegos convencionales provienen de nuestros antecesores, y de esta manera conocer el entorno socio-social en el que se crearon los juegos antiguos puede ayudar a los alumnos a descifrar mejor la historia, a conocer las tradiciones de sus precursores y a estimar las costumbres.

Lachi (referido por Acuña y Gutiérrez, 2018:35), llama la atención sobre que los inicios de los juegos consuetudinarios se dan en los principales periodos largos de la vida cuando los niños comienzan a identificarse con los individuos que los rodean ya que les cantan melodías, discuten versos, rimas, que alguna casualidad les cantó cuando eran

niños. Los juegos tradicionales crean vínculos entre la familia y el entorno local, ya que estos juegos se refieren en general a los trabajos y ejercicios que realizan.

## **1.6. Los juegos tradicionales**

Los juegos habituales son los que se comunican de una edad a otra (de los tutores a los niños, de los niños más consolidados a los más jóvenes), teniendo una congruencia específica a lo largo de un periodo verificable. Los juegos habituales son activos pedagógicos competentes que favorecen la mejora del motor como componente de la instrucción fundamental.

Lachi (referido por Acuña y Gutiérrez; 2018: 35). Imagina que los juegos convencionales son considerados como un activo psico-académico para fortalecer el giro socio-emocional y psicológico; de esta manera, los instructores deben adelantar condiciones energéticas englobadas en la adoración y el amor que den seguridad, certeza, articulación de sentimientos, sensaciones y contemplaciones, asistiéndolos con el logro de equilibrio y control, para adelantar el giro fundamental. Por esta razón, se incorporan algunos juegos habituales con los que se puede aprovechar la medida de los sentimientos en los niños recién nacidos.

Dentro de los juegos convencionales rastreamos una amplia metodología alegre: juegos para niños en varias naciones y en nuestra localidad.

## **1.7. Características de los juegos tradicionales.**

De tal manera Ramos y Ramos (referidos por Acuña y Gutiérrez; 2018:37), advierten las cualidades del juego convencional:

Es convencional: en razón de que es enviado de una época a otra.

Es misterioso: en razón de que no tiene creador realizado es resultado de la necesidad e interés de cada uno de los grupos de personas ya que esta explicación los juegos no tienen legitimidad departamental o común.

Es informativo grupal: en razón de que las apariciones son conocidas y perforadas por un extenso número de individuos. No son cómodos o de una reunión disminuida de individuos.

Es variable y plástico: en razón de que el juego sufre cambios y alteraciones con la progresión del tiempo desde que tiende a crearse.

Los niños son los que más lo pulen, ya que crea alegría y diversión sonora cuando lo juegan, lo que les permite decir cuándo, dónde y cómo juegan.

Los materiales son escasos, inválidos y modestos. En una considerable cantidad de eventos suele ser trabajado por los propios jugadores con materiales de la naturaleza o del clima habitual

Es multicapa: dado que interrelaciona todas las partes de la actividad pública, las investigaciones de los juegos convencionales establecen una forma fenomenal de conocer las estimaciones profundas de la sociedad dominante.

En otras palabras, para conocer y vivir desapasionadamente la voz interior de los individuos a los que nos corresponde. Los juegos convencionales están profundamente arraigados y constituyen una pieza importante de nuestra costumbre, con el objetivo de que sean un manantial de mejora del carácter social.

## CAPITULO II

### LA SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

#### 2.1. La socialización

La metodología sociocultural de Vygotsky (1896-1934) es considerada como la precursora del constructivismo social. A partir de él, se han creado diferentes orígenes sociales del aprendizaje, donde lo central de la metodología de Vygotsky comprende en considerar a la persona como la secuela del ciclo registrado y social donde el lenguaje asume una parte fundamental, la información es un ciclo de comunicación entre el sujeto y el clima. Cuanta más asociación amistosa, más información, más perspectivas de actuar, más capacidades mentales fuertes, según este punto de vista, el individuo está por encima de cada uno de los seres sociales y esto es lo que establece la distinción entre la persona y los diferentes tipos de criaturas vivientes.

Los investigadores del tema piensan que hay dos tipos de socialización, la esencial y la opcional, en la primaria el joven se asegura las principales reglas, habilidades escolares y sociales, bien puede decirse que la familia típicamente asume una parte crucial como especialista en la mezcla; y la auxiliar se dará cuando ciertas bases particulares, por ejemplo, la escuela proveerá a la persona de ciertas habilidades particulares que nadie más que ella puede hacer por su excepcional preparación y qué hacer, al igual que la escuela, los colaboradores, los compañeros, la religión, los partidos y los medios de comunicación.

CABALLO, V. (2008) sostiene que "la socialización es una interacción de impacto entre un individuo y sus amigos, un ciclo que resulta de tolerar los ejemplos de conducta social y ajustarse a ellos, ya que la sociedad se aplica sobre el individuo y lo ajusta a los estados de una sociedad determinada, y la reacción o respuesta de la persona a la sociedad.

La socialización es la interacción a través de la cual el individuo aprende y disfraza las normas y cualidades que ganan en el público general en el que vive y las que



hacen lo propio en la cultura particular que posee. En cualquier caso, la socialización resultará más intrincada en sucesivas etapas a medida que el individuo desarrolla constantemente su límite psicológico. Durante la socialización, los individuos adquieren destreza con el lenguaje que se habla, las imágenes, las convicciones, las normas y las cualidades que se han convertido en los referentes totales del público general al que se refieren.

La primera infancia, la socialización implica que los juegos de diversión asuman una parte vital, iniciando y funcionando como un grabado del niño en la forma de vida a la que tiene un lugar en un público general que envía a estos a través de juegos habituales, incluyendo estimaciones de devoción de reunión, fortaleza y diseños de relación relacional que se suman a la colaboración y el trabajo de reunión convincente, en un tipo de conducta.

## **2.2. Habilidades de sociales**

Como indican Fernández y Carrobles (2000) Las Habilidades Sociales son "los límites que tiene el individuo para ver, comprender, interpretar y reaccionar ante los impulsos sociales en general, particularmente los que provienen de la conducta de los demás".

Cueli, J. (citado por Núñez: 2011:35) "Una pericia social sería una manera por la cual el individuo se interrelaciona con sus amigos a través de juegos de combinación, apoyo desde la etapa juvenil hasta la adulta y que produce en general el mejoramiento del conocimiento intrapersonal para hacerse sentir y de igual manera interactuar"

El perfeccionamiento de los juegos convencionales insta a los niños a utilizar direcciones y un lenguaje adecuado, a través del acto del juego los jóvenes se familiarizan con los trabajos y ejemplos sociales, de esta manera el juego satisface un trabajo de socialización entre los estudiantes.

## **2.3. Clasificación de las habilidades sociales**

Villegas (1998) caracteriza las habilidades sociales como: "Un conjunto de reacciones explícitas, relacionadas con mejoras o circunstancias en su mayoría educadas

y que se comunican en habilidades para la gran administración de los vínculos relacionales: autoridad, resiliencia, fortaleza, reconocimiento y compasión".

Son varias habilidades que aprendemos en diversas circunstancias para una relación relacional decente. Estas capacidades o habilidades sociales percibidas por Villegas son:

**Aceptación** Es aquella capacidad de percibir y valorarse personalmente. Ser reconocido por los demás hace que el niño se sienta significativo, increíble y apreciado. El juego ofrece a los niños la posibilidad de determinar una parte de las contenciones y sentimientos que experimentan como comprometedores; sin esta posibilidad los niños deberían enfrentarse a sus sentimientos solos y esto es algo que no muchos pueden resolver eficazmente.

**Asertividad:** Es una capacidad social para comunicar sus consideraciones, sentimientos y convicciones de forma adecuada y justa, respecto a los privilegios de los demás y mientras experimenta obstrucciones o impedimentos relacionales, intenta sobrevivir o deshacerse de ellos sin agredir al otro. Calibra sus actividades y adquiere sus destinos rápidos, considerando simultáneamente sus objetivos definitivos y los resultados de sus actividades en los demás.

Se propone decir que no.

Comunica sin animosidad.

Comunicar el reconocimiento y el disfrute de forma ideal.

Aclamar con inmediatez y buena predisposición.

Responder a los elogios.

Responder a la injusticia.

Solicita derechos.

Ofrece respuestas directas.

Postura íntegra.

Serenidad.

**Empatía:** es una reacción intelectual emocional por ideales de la forma en que se promulga por la condición de necesidad de otra persona.

Ander-Egg (1995) opina al respecto: "La simpatía es simplemente el límite de la persona para colocarse en el lugar del otro, para hacerse cargo de sus emociones, para comprender sus respuestas y para examinar el mundo desde el punto de vista del otro".

La compasión crea sensaciones de compasión, empatía y delicadeza. Un individuo con el nivel de compasión puede crear.

Capacidad de actuar con el otro y de identificarse con el otro.

Imaginar la perspectiva del otro.

Alcanzar y comprender los sentimientos de los demás.

Darse cuenta de cómo descifrar las inspiraciones de los demás y descifrar a través de la apariencia externa, la voz y otros indicadores no verbales, los sentimientos no expresados.

Mantener una sintonía entusiasta con los demás.

**Liderazgo:** es la condición que permite a una persona poder convencer o coordinar a otros a partir de sus propias características. Se trata de elementos de dirección de orden y deber que aplican impactos para la realización de destinos específicos.

Stogdill (citado por Núñez: 2011:47) caracteriza "La autoridad es la interacción por excelencia de la cual se impactan los ejercicios de un grupo coordinado en cuanto a definir o cumplir objetivos".

Es el ciclo por el cual se impacta a un ramillete de individuos con el fin de cumplir objetivos agregados, el pionero construye las habilidades que lo acompañan:

Capacidad de convencer a los demás.

Capacidad de ajustarse a la tarea.

Límite crítico en las circunstancias.

Correspondencia eficaz.

Consideración de las valoraciones de los demás.

Asumir obligaciones.

Demostrar capacidad de relación, simpatía e incorporación.

Hacer recomendaciones que fusionen el interés y las necesidades de los demás.

Reconoce y apoya las capacidades y justifica, conmoviendo e inspirando.

## 2.4. Educación infantil

La formación inicial es la fase principal del marco de instrucción para los niños de 0 a 6 años, hasta que entran en la escuela primaria. En Perú, la escolarización preescolar comienza a los 0 años y se prolonga hasta los 5 años. Sólo este último año es obligatorio para iniciar la instrucción esencial, que es el nombre que recibe el ciclo de preparación que precede a la formación esencial obligatoria establecido en numerosas piezas del mundo latinoamericano.

La escolarización temprana es la formación que el niño recibe en sus primeros tramos largos de vida (0 a 6), esta es una etapa vital en el devenir del niño, ya que incide en el avance de las capacidades físicas y/o mentales, potencia su imaginación, se le instruye para ser autónomo y legítimo; perspectivas que le servirán para abrirse en el planeta por sí solo.

La formación inicial dependiente del juego, debemos destacar que la escolarización temprana depende esencialmente de lo energético, es decir, pone el juego en el punto central de la escena y como fascinación central para que los jóvenes se encierren. A partir del juego se intentará preparar al alumno para que tome todos los campos de la información como el lenguaje y la escritura, las ciencias, las matemáticas, la música, la formación real y, obviamente, se dará una forma de abordar la composición y la lectura, dos cuestiones básicas en el ciclo instructivo.

Como indica el MED (1989:103) afirma " El objetivo es animar el avance de sus capacidades (físicas, sentimentales, escolares y sociales).

Para ello, desde siempre, hubo creadores, por ejemplo, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Sigmund Freud, Friedrich Froebel, María Montessori que crearon hipótesis mentales y educativas que han permitido ver cómo piensan los niños, cómo aprenden, su pensamiento y su perspicacia.

## 2.5. Principios que orientan la educación inicial

Este marco instructivo depende de 7 normas psicoacadémicas fundamentales según el MED (2017).

Principio de consideración: considerar al niño como sujeto infiere percibir sus privilegios, estimar su forma de ser y hacer en el planeta, lo que infiere pensar en su velocidad, nivel de desarrollo, atributos específicos y sociales, que lo convierten en un ser extraordinario y poco común.

Principio de seguridad: es la razón de la mejora del carácter estable y agradable en el niño, trabajada a través del vínculo pasional, la naturaleza de los cuidados recibidos, y la posibilidad de actuar e interactuar abiertamente en espacios seguros que permitan el avance de su potencial normal, y en esta línea lógicamente su autosuficiencia e intentar salir al mundo a investigarlo.

Principio de una condición decente de bienestar: esto no sólo se refiere a la consideración actual del niño, sino que implica una atención de largo alcance. Como indica la Organización Mundial de la Salud OMS (2006), el bienestar se percibe como "...una condición de completa prosperidad física, mental y social, y no sólo la carencia de enfermedad; se identifica con prácticas sólidas, formas de vida, condiciones físicas y sociales".

Principio de autogobierno: depende de la convicción de que los niños son aptos para crear, aprender y construirse a sí mismos, siempre que se aseguren las condiciones físicas y entusiastas necesarias para este diseño.

Principio de desarrollo: es un factor fundamental en el perfeccionamiento vital de los niños, ya que les permite comunicar, impartir, obtener posturas, desarrollos y construir su razonamiento, por lo que los jóvenes pueden enviar sus actividades de desarrollo al máximo para conocerse a sí mismos y a su entorno general, siendo un componente esencial en el desarrollo de su carácter.

Principio de correspondencia: la correspondencia es una necesidad fundamental y rotunda, que comienza desde el inicio de la existencia con las colaboraciones y el deleite de los cambios iguales. Así, en los primeros tramos largos de la vida, es imperativo pensar en el bebé o el joven como un conversador sustancial, con capacidades abiertas y expresivas.

Principio del juego libre: el juego es una acción libre y básicamente placentera, no forzada ni coordinada desde el exterior. Permite al niño, de forma característica, decidir, esperar trabajos, construir reglas y regatear según diversas circunstancias.

## CAPÍTULO III

### PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE FAVORECEN LA SOCIALIZACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA EDUCATIVA.

#### 3.1. Perspectiva educativa de los juegos tradicionales.

Los juegos convencionales pueden ser practicados tanto en la educación formal como en la no formal donde los enfoques educativos deben utilizarlos dentro de la ordenación curricular como técnica pedagógica, para armar un rincón particular de los juegos consuetudinarios, ya que son un método de incorporación e información común que favorece la mezcla de la multitud de individuos que vienen de lejos, de esta manera es de carácter coordinativo y debe ser instruido por su valor instructivo y valor social.

Durante la mejora de una reunión de clase, los juegos convencionales hacen avanzar la cooperación entre los jóvenes a través de estos juegos. Desde su perspectiva, los niños sienten el placer de jugar y ofrecerán variedades a los juegos habituales que nosotros, los instructores, como medidores, completaremos problematizaciones básicas con los niños a través de los juegos convencionales para que puedan establecerse y construir su autosuficiencia, en consecuencia, exhibiendo su mente creativa e imaginación en los jóvenes.

Del mismo modo, debemos explotar los juegos en el método de instrucción como una forma de mostrar la estima, el pensamiento crítico y las conexiones relacionales para lograr un gran aprendizaje, ya que no se puede enseñar al joven borrando su inversión, sino más bien explotando para su mejor aprendizaje y de esta manera fortalecer su concurrencia de sus juegos. Es por ello que los instructores de las fundaciones instructivas en referencia, debemos apostar por recuperar los juegos consuetudinarios, para mejorar las conexiones relacionales entre los niños y que el juego se convierta en minutos de diversión en el recreo o energía disponible.

Guadalupe y Sandoval (referido por Acuña y Gutiérrez; 2018:39), sostiene que los juegos consuetudinarios permiten mejorar sus diferentes zonas para el ámbito instructivo, por ejemplo:

**Social y afectivo:** ya que aprovechan las conexiones relacionales entre amigos y familiares, fomentando la unión de un individuo o grupo. Los individuos que tienen problemas de transformación creando en ellos colaboración y cooperación. Avanzando en cualidades como la consideración, la fortaleza y la amistad, lo que les permitirá vivir e impartir a todo el mundo en su circunstancia actual.

**Motor:** creando habilidades psicomotrices fundamentales (correr, saltar, cubrirse, girar, girar, trepar, etc.) y habilidades de motor (actuar, equilibrio, lateralidad, constitución, etc.) Hace que los jóvenes aboguen por sí mismos, mejoren su confianza y discreción, permitiéndoles encontrar y ajustarse al clima donde residen, a través de los diversos encuentros incluyendo juegos convencionales, construyendo sus habilidades de motor de manera global en el clima general.

**Lenguaje y cognitivo:** Asentamiento de problemas; ósmosis de información sobre el entorno de manera característica y natural, prefiriendo la correspondencia, el aseguramiento del lenguaje y la inclusión social.

A través del acto de los juegos habituales en el clima instructivo nos impulsa a crear habilidades académicas, motoras y emocionales como la capacidad de correspondencia, hablar, sintonizar, leer y componer. Ya que a raíz de la ejecución de los juegos consuetudinarios se coordina a la zona de correspondencia para crear mensajes, describir sobre el juego ejecutado, difundir los retos experimentados durante el avance del juego, exponer las normas de conjunción en el segundo exacto del juego.

Llalla y Yunque (2015) atestiguan que el juego permite crear para que mejore las conexiones individuales, ya que al ensayar se mejoran las prácticas sociales, ya que se reconocen con cada una de sus características y carencias, ya sean positivas o negativas, en cuanto a su condición social, el lenguaje, creando a través de ellos habilidades



informativas, por ejemplo, comunicarse sin miedo, en consecuencia, difundir sus aversiones en los juegos, requerimientos y todos escucharse.

### **3.2. Propuesta de juegos tradicionales que favorecen la socialización.**

Los juegos convencionales están salvaguardados en la costumbre de cada pueblo o localidad estos se manifiestan por tiempo, por ejemplo, las rondas de canicas en junio, con cometas que los bebés en nuestra circunstancia actual lo practican en el periodo de agosto, el juego de la peonza tiene su apogeo en el largo tramo de septiembre, las canicas en junio, entre otros que se informarán a continuación. Estimando en ellos la colaboración, la amistad, la consideración, el desarrollo personal y la rivalidad sólida, juegos básicos que animan la inventiva y la mente creativa.

#### **“Mundo”**

Consiste en dibujar primero un hombre enmarcado por casillas que estarán numeradas del 1 al 10. El jugador elegido lanza la piedra o la concha dentro de la casilla principal, sin tocar los bordes. El jugador salta a la casilla de un pie, y dos como indican las casillas dibujadas menos donde cayó la piedra o concha, y corre hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (los dos pies se sostienen), se salta y se gira, y se hace un recorrido similar una vez más. Completando este recorrido. Las rondas proceden de manera similar, sin embargo, lanzando la piedra o la rotura en la casilla 2, y en las otras progresivamente, si se presenta alguna falla, el go pasa al siguiente jugador. Quien termina cada una de las diez rondas sin chapuzas primero domina la partida.

#### **“Cacería del conejo”**

Los individuos que deciden jugar estructuran un círculo sentados con las piernas arqueadas. El círculo es extremadamente conservador; es decir, se sientan cerca unos de otros, con las manos colocadas bajo las rodillas. En el centro del círculo está el rastreador de conejos, que es asignado por el grupo. El jefe de los miembros muestra la pieza de ropa que representa al conejo, en ese momento continúa envolviéndolo bajo las

piernas y lo pasa a los cómplices. En el momento en que la liebre está tapada, todos mueven las rodillas mientras repiten en conjunto el "pasa, pasa, pasa" .... El desarrollo que hacen los jugadores con las rodillas es para despistar al rastreador.

### **“Que pase el rey”**

Dos jugadores se dan la mano, estiran los brazos y estructuran un andamio bajo el cual el resto de los jugadores pasan en una progresión constante, mientras cantan una melodía: Que pase el señor, que pase, que se quede el niño del cheque. El niño que pase por debajo de la extensión cuando se diga "se quedará", que elegirá cualquiera de los productos naturales referenciados para recoger. El juego prosigue hasta que el último miembro elige. En ese momento se traza una línea en el suelo, y a cada lado de la misma se colocan los chicos y las chicas formando un grupo, sin embargo, sujetándose mutuamente por la parte media, los dos grupos tiran del adversario para que se pase. En el momento en que todos los jugadores de un grupo se han pasado y se han desplazado al campo contrario, el juego se cierra con un vencedor.

### **“Las canicas”**

Se hace una apertura en el terreno, que es el objetivo del juego. Los jugadores lanzan sus tiros o canicas a la abertura desde una línea que se ha estampado recientemente. El tiro del jugador que se acerque más a la abertura es el primero en disparar; en ese momento el jugador necesita disparar diferentes tiros para meter el tiro o la canica en la abertura, en el caso de que descubra cómo meter cada uno de los tiros en la abertura, dominará el juego quedándose con cada uno de los tiros. Si el jugador no consigue meter el tiro en la abertura, el siguiente jugador continúa el juego realizando una actividad similar.

### **“Juego de hacer volar los cometas”**

Este juego consiste en hacer volar una cometa y, para ello, los jóvenes necesitarán la participación de otra persona, un compañero, su madre o su padre. Mientras este

individuo se mantiene firme sobre la cometa en situación vertical, lejos del inicio, el niño, con la cuerda en su poder, debe correr, y cuando llegue a 10 o 15 metros, el individuo que sostiene la cometa debe soltarla. Cuanto más estirada esté la cuerda, más alto volará la cometa, siempre que sea despachada. Les inspira a correr, a moverse de un lado a otro, a tener persistencia y determinación, les hace fortificar los huesos y estar más en contacto con la naturaleza.

### **"San miguel"**

Dos miembros se aíslan en puestos de trabajo: uno será el propietario, el otro será el delincuente, y los demás serán miembros o niños que se sientan constantemente con las manos alrededor de la cintura. El tramposo golpea en la entrada y da un mensaje al propietario (la señora de su bebé está llorando, o alguna otra opción para que se vaya), mientras que el rufián acepta la puerta abierta para tirar del grupo de jóvenes, que están agarrados de las manos en sus partes medias, individualmente. El pensamiento no es ceder, ni permitir que le tiren. El joven que cede el manojito ayuda además a tirar, progresivamente hasta que acaba con el último chico y se cierra el juego.

### **"Kiwi"**

El grupo primario lanza la pelota al punto focal de la plaza donde los frascos se han puesto dando forma a un pináculo, que debe caer. Después de que el grupo principal lance la pelota, tienen que correr, ya que el grupo siguiente puede masacrarlos con la pelota, el jugador que es golpeado muere. El grupo principal tiene que poner los frascos en la plaza para ganar y seguir acumulando focos. Volverán a empezar y si el grupo principal pierde, el grupo siguiente tirará los frascos

### **."Salta sogá"**

Dos niños cogen los cierres de la cuerda para hacerla girar, mientras el resto, recíprocamente y en estilo metódico, salta sobre ella. Los saltos se unen al ritmo de una

melodía que es "mestiza joven, pivota y sal con uno, con 2, con tres, con 4, en el caso de que te des cuenta de cómo pasar este juego, a la cadencia de la música otro niño rebotará sobre la cuerda etc., se acabará con cada uno de los niños.

### **“Trompo”**

Crea la coordinación visual-motriz y hace avanzar la inventiva. Hay algunos juegos para jugar, por ejemplo, barajar con la peonza o un 'conflicto de peonza'. El "conflicto del trompo" consiste en dibujar un círculo en el suelo y lanzar unos cuantos trompos sobre él. El trompo que se mueva más tiempo dentro del círculo es el campeón. En caso de que uno de los jugadores se descuide al hacer "bailar" su trompo, el resto de los jugadores querrá golpear el trompo con su rejo.

### **“Escondidas”**

Casi con toda seguridad, encontrar el polizón se juega todavía porque es una de las rondas convencionales menos complejas de nuestra juventud y, como su nombre propone, consistía en cubrirse y no ser visto. Se jugaba a todo menos a uno que tenía que mirar hacia donde fuera para descubrir al resto, que decía anpay y el nombre del encontrado, sin embargo, se podía ganar cuando uno de ellos salía de polizón y se dirigía hacia el escenario inicial de la reunión y se decía la expresión "por lo que a mí respecta, cada uno de mis compinches está salvado, eran todos libres, de anpay"

### **“Sillas musicales”**

Se colocan varios asientos en un círculo equivalente a la cantidad de jugadores que faltan. Todos los jugadores se mueven en círculo, ya sea corriendo, saltando o moviéndose constantemente al ritmo de la música. En el momento en que la música deja de sonar, los jugadores deben poseer rápidamente uno de los asientos. El jugador que no descubra un asiento será dispensado y se eliminará un asiento del círculo. En el momento en que la música vuelve a sonar, los jugadores comienzan a moverse de nuevo, etc. hasta que quede un solo jugador, que será el campeón.

### **“La gallinita ciega”**

El juego consiste en formar un círculo con uno de ellos en el punto central del mismo, con los ojos vendados con una tela. Los suplentes que estructuran el círculo pueden cambiar de posición para despistar al suplente con los ojos vendados, que intentará jugar distinguiendo a un cómplice que tendrá su lugar. Los distintos niños no pueden hablar ni hacer aspavientos, asegurándose de que la gallina con discapacidad visual no se tambalee y sin mover los pies.

### “Mata gente”

Se eligen dos individuos para que permanezcan en los cierres y lancen las pelotas (idealmente de voleibol). El resto de los jugadores permanecerá en el centro y deberá escapar de las pelotas esquivándolas. En el caso de que alguien sea golpeado por una pelota, el siguiente juego tiene lugar con los individuos que necesitaban lanzar la pelota, por ejemplo "individuos verdugos". En el caso de que consiguieras la pelota con las manos y les dieras en el estómago se designaba "¡QUECHI!" y eso te daba la opción de entrar a un compañero que se había ido o tener 1 vida más (oportunidad de conseguir la pelota). Cuando sólo quedaba 1 jugador por matar, se contaban las ayudas hasta llegar a la edad de ese jugador, en el caso de que esquivara todo, todos sus diferentes compañeros volvían al campo.

## CONCLUSIONES:

Del presente trabajo monográfico se deduce las siguientes conclusiones:

**PRIMERA:** Discutir el juego en la instrucción de los jóvenes, desde una edad temprana, es buscar el avance del autogobierno, percibiendo el impulso y el interés de los niños como una fuente de comprensión de su entorno general, una circunstancia que debe ser percibida y acompañada por los instructores y especialistas en instrucción, desde la variedad de sus dialectos.

**SEGUNDO:** El enfoque pedagógico de la educación peruana se sustenta en las corrientes socio constructivista del aprendizaje, que plantean que la construcción de los conocimientos la realizan los propios estudiantes al interactuar con otros en un contexto y orientado hacia un objetivo en común. Por lo que el mayor reto del docente está en que el educando logre avanzar, mediante su apoyo y la interrelación social. . En esencia, en esta etapa el juego es el medio sustancial socializando con variedades de costumbres, modos, vivencias de cada niño.

**TERCERO:** A través del perfeccionamiento de los juegos habituales, el bebé se interrelaciona con sus compañeros a través de juegos de conciliación, cooperando desde una edad temprana, fortaleciendo los vínculos relacionales y construyendo la seguridad en sí mismo. Creando a través de esto, su acción social partes de habilidades, características, destrezas importantes para vivir en el ámbito público, para vivir e interactuar con esos "otros" ideales para una formación de largo alcance. Aceptando una mentalidad imaginativa o monótona hacia la información, la seguridad en sí mismo (autogobierno y voluntad), ayudándoles a averiguar cómo dominar sus aprensiones y controlar sus sentimientos.

## **RECOMENDACIONES**

La teoría de las inteligencias múltiples menciona que la inteligencia interpersonal nos permite entender a los demás, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o en el estudio, por lo que se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales. Por lo que los docentes deben promocionar charlas a cargo de personal capacitado y especializado de orientación a los padres de familia sobre desarrollo personal y sobre todo la práctica y desarrollo de habilidades sociales, en diferentes etapas del desarrollo humano.

En la educación infantil, la educación psicomotriz es de gran relevancia, mediante el juego, el niño (a) desarrollara múltiples habilidades, por lo que en el I y II ciclo se debería abordar como inicio los juegos tradicionales con los cuales se pueden beneficiar y afianzar el proceso afectivo, pues está comprobado que les genera placer y diversión sana al realizarlo. De tal forma que mediante la práctica de estos mejorara las relaciones personales, o conductas sociales, aceptándose mutuamente cualidades y debilidades respetando, condición social.

Se recomienda a las I.E del nivel utilizar los juegos tradicionales como medio de enseñanza ya que contribuye en gran medida la formación de la personalidad adecuada, y socialización, fomentando el través de ello la identidad y cultura, con el uso de simples elementos disponibles en la naturaleza, por lo que es de fácil acceso sin necesidad de recurrir a costosos materiales para la práctica de estos, en consecuencia, es accesible para todos(as).

## REFERENCIAS CITADAS

- Acuña Capani y Gutiérrez Hinostraza (2018) ``Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la institución educativa inicial n°744 Garbanzo Pucro – Hancavelica``
- Caballo, V.E. (1997) Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid: Siglo XXI. Editores.
- Currículo Nacional de la Educación Básica 1era Ed. (2017) ``Programa Curricular de Nivel Inicial`` San Borja Lima Perú.
- Gessell, Arnold, (2003) psicología Educativa: España- Madrid.
- Del Rio García G.(2012) ``el juego tradicional como herramienta de la interculturalidad en el ámbito escolar``.
- Damián Núñez, E. (2011). `` Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel de secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM``. Tesis de Pos Grado. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Huizinga (1987) Juegos recreativos en Latinoamérica: Nirvana.
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategias didácticas para desarrollar la competencia de números y operaciones en niños (as) de cinco años* (Pos grado). Lima. Perú.
- Lavega, P. y Olaso, S. (2003). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. Barcelona. Paidó. Tribo.
- Máxima Uriarte J Ed. (2018). ``El juego y *Características*`` consultada: 06 de enero de 2020. Recuperado en <https://www.caracteristicas.co/juego/>.
- Ministerio de Salud (1999) Manual de habilidades sociales. Lima: MINSA.



- Núñez Zegarra D. y Núñez Zegarra A. (2011) “Desarrollo de las habilidades sociales en los niños del iii ciclo de la I.E. n° 54301 de Chuquinga, Chalhuanca”. Universidad Micaela Bastidas de Apurímac.
- Vygotsky, L. S. (1942). “El papel del juego en el desarrollo del niño”. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.
- Tripero, A. (2011, Enero) Vygotsky y su teoría constructivista del juego. Revista electrónica de educación. E-I nnova BUCM. Recuperado de <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>.
- Ramos, A. y Ramos, E. (2007). “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°142 Santa Ana-Huancavelica” (tesis pregrado) Universidad Nacional de Huancavelica.
- LLalla Salcedo y Yunque Quiñones (2015) “los juegos andinos como medio para optimizar las relaciones interpersonales en niños y niñas de la I.E. 56039 de tinta y 56038 de Cuchuma”. Universidad Nacional san Agustín de Arequipa.
- Vázquez, R. N. (2010). El Juego en la Educación Escolar.