

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Influencia del juego tradicional en el desarrollo de los niños.

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de
Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Autora.

Trixie Yacqueline Gouro Requena

TUMBES – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Influencia del juego tradicional en el desarrollo de los niños.

Los suscritos declaramos que la monografía es original en su contenido y
forma.

Trixie Yacqueline Gouro Requena. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TUMBES – PERÚ

2019



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO.

En Tumbes, a los veintiséis días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en un ambiente de la I.E. José Antonio Encinas, 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. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas, representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana (Secretario) y Mg. Wendy Cedillo Lozada (Vocal), con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "*Influencia del juego tradicional en el desarrollo de los niños*", para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora Trixie Yacqueline Gouro Requena.

A las TRECE horas QUINTICERO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon APROBADA por UNANIMIDAD con el calificativo DIECISIETE.

Por tanto, Trixie Yacqueline Gouro Requena, APTA, 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 CINCUENTA minutos, el presidente del jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Wendy Cedillo Lozada
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios que con su apoyo espiritual
he logrado culminar con éxito los
estudios de la segunda especialidad
en educación inicial

INDICE

DEDICATORIA	4
INTRODUCCION	7
CAPITULO I	11
MARCO TEORICO.....	11
CAPITULO II:	16
DESARROLLO PSICOMOTRIZ.....	16
El Juego Infantil.....	18
Características del Juego.....	19
Juegos Tradicionales y Recreativos	20
El Juego como Estrategia de Enseñanza	21
Didáctica de los Juegos Tradicionales	21
BENEFICIOS QUE APORTA EL JUEGO TRADICIONAL A LOS NIÑOS	26
Estos son los beneficios que nosotras hemos destacado entre muchos más que aportan a los niños con el juego tradicional.	26
CAPITULO IV.....	29
JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES (I), SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN.....	29
CAPITULO V:.....	32
EL JUEGO TRADICIONAL INFANTIL Y SU VALOR EDUCATIVO	32
CONCLUSIONES	36
REFERENCIAS CITADAS:	37

RESUMEN

En la presente monografía he decidido hablar de las canicas, en la cual permite el desarrollo motriz, y potenciando el desarrollo emocional.

Existen conceptualizaciones describiendo que el juego tradicional, no es tomado mucho de interés de interés de los niños, por este motivo se busca concientizar y incentivar a cada niño a involucrase nuevamente a jugar los juegos tradicionales.

Es importante que los docentes motiven e involucren los juegos tradicionales en espacios libres después de sus sesiones de aprendizaje, esto ayudara al niño o niña en su desarrollo motor, cultural de cada infante.

Palabras clave: juego tradicional, niñez

INTRODUCCION

En este presente trabajo monográfico se hace introducción a la presente investigación descriptiva del autor Jaime Luis Echevarria Gonzales, que tiene como tema; Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral.

El juego desde hace mucho ha sido utilizado como estrategia de enseñanza por diferentes teorías del aprendizaje entre los cuales se encuentran:

Cognitiva de Jean Piaget, aprendizaje significativo de Ausbel, sociocultural de Vygotsky, psicología social de Bandura, “han tratado de explicar el significado de esta actividad. Los resultados arrojados por las investigaciones realizadas con anterioridad por psicólogos, sociólogos, pedagogos, entre otros, demuestran que el juego es un valioso medio para educar al niño y fomentar su desarrollo integral (físico, moral, intelectual, socio-emocional, lenguaje y psicomotriz)”.

En el presente trabajo de investigación se proponen algunos juegos tradicionales con el fin de fomentar el desarrollo integral de los niños en edad preescolar del Municipio Atures del Estado Amazonas.

“En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula de preescolar”.

“En el nivel de educación inicial, existen una gran variedad y tipología de juegos reglados, simbólicos y tradicionales, que no han sido incluidos como elementos vitales y formadores, aun cuando es innegable que siguen constituyendo para el hombre uno de los más preciados valores culturales”.

Para Zambrano (1990), "el juego resulta un medio esencial de organización de la personalidad".

“El proceso de educación física en edades pre escolar en el estado Amazonas, manifiesta limitantes en el desarrollo integral del niño, pues el desarrollo no es armónico ni guarda relación sistémica entre algunas dimensiones como son: socio emocional, psicomotriz, volitiva, y cognitiva entre otras; existiendo direcciones de desarrollo sin la necesaria planificación por estadios tanto físico como desde el punto de vista didáctico. Se muestra un grupo de acciones improvisadas y sin la necesaria orientación pedagógica. Algunas dimensiones se destacan por encima de otras, existiendo disparidad, lo cual trae como consecuencia irregularidad en el desarrollo integral, teniendo consecuencias en la dimensión actitudinal, las cuales ejercen incidencias en la coordinación motriz, en la toma de decisiones, en la memoria operativa, entre otros”. “La actividad lúdica que conlleve connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente, pues se considera que es la persona que puede aprovechar las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral les brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad”.

Por las consideraciones anteriores se hace necesario que a los docentes se les oriente constantemente respecto al desarrollo de las destrezas cognitiva, creativas y pedagógicas mediante las cuales pueden apropiarse de los juegos en sus más variadas expresiones, como estrategia metodológica para facilitar el desarrollo integral del niño.

En el orden de las opiniones anteriores se puede afirmar que en su mayoría los docentes no emplean estrategias de aprendizaje que se adapten a la realidad y entorno sociocultural de los niños y despierten su interés hacia los juegos tradicionales, mayormente desconocidos por los niños. “Aunado a esta situación, existe muy poca colaboración entre los docentes para rescatar la tradición en lo referente a juegos y recreación; al mismo tiempo que se les facilite a éstos y a los niños (estudiantes) una base didáctica para la instrucción y enseñanza de juegos tradicionales”.

Asimismo, “los juegos tradicionales se han visto limitados en su uso, al reducirse los pocos espacios en las escuelas, y por ende su uso como recurso didáctico para fortalecer el desarrollo integral de los niños de edad preescolar. En síntesis, es menester e imprescindible incorporar progresivamente los juegos tradicionales en primer lugar para el rescate de los valores culturales autóctonos y en segundo plano como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo integral del niño y niña en edad preescolar”.

En la actualidad el uso de los juegos por parte de los jóvenes es menor por la llegada de las nuevas tecnologías (ordenadores, videojuegos, Internet...) y los medios de comunicación ya que ocupan la mayor parte del ocio y el entretenimiento en ello (ocio pasivo), sustituyendo a los juegos tradicionales, con todos los problemas que ello acarrea, (obesidad infantil, sedentarismo, falta de relaciones sociales...).

Un ejemplo sería el ver tanto a niños como a niñas jugar en las calles repitiendo un ciclo de juego anual no recogido en ningún documento y que todos conocíamos y era propio de una localidad, ciudad o pueblo y que ahora es algo casi imposible de encontrar en nuestro entorno.

A esto influyen diversos factores, como la organización de las ciudades, pasando a una estructura urbana, basada en el desarrollo de barrios o urbanizaciones cerradas, dejando poco a las relaciones vecinales. Otro factor sería el poco espacio existente para el juego ya que se centra principalmente sólo a parques públicos, jardines y plazas y a determinadas horas del día, ya que a causa del vandalismo se limita el horario de entrada a estos recintos.

En base a todas estas premisas, me planteo la necesidad de desarrollar algún tipo de experiencia en el centro educativo, que acerque al alumnado a actividades lúdicas tradicionales y populares en las clases de Educación Física. El juego siempre ha tenido un importante papel en la evolución del ser. Es un concepto polisémico y unido a “actividad lúdica”, que proviene del latín “iocum” (broma, diversión). Como características destacadas estarían q es de carácter placentero, motivador, donde el juguete potenciaría la actividad. No tiene metas, es espontáneo y voluntario, con una participación activa, vinculado a la creatividad y desarrollo del papel social, simbólico y reglado.

OBJETIVO GENERAL:

- Comprender la importancia del juego tradicional infantil en el desarrollo del niño.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Demostrar la importancia del juego tradicional infantil en el desarrollo emocional.
- Seleccionar el juego tradicional infantil.
- Analizar los aprendizajes a través del juego tradicional infantil.
- -Practica de los juegos tradicionales infantiles.

CAPITULO I

MARCO TEORICO

COMO INFLUYE EL JUEGOS TRADICIONAL EN LOS NIÑOS

En el presente capítulo se trata lo referente a los antecedentes de la investigación, relacionados especialmente con investigaciones previas acerca de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Así mismo se exponen aspectos que tienen que ver con el juego y su efecto en el desarrollo, además se definen los términos básicos utilizados en la investigación y la operacionalización de variables objeto de estudio.

Antecedentes de la Investigación

A continuación se exponen algunas tesis ya realizadas por diversos autores, las cuales están relacionadas con el problema investigado, entre éstas las siguientes:

Arroyo y Soares (2002), desarrollaron un trabajo de investigación sobre “los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Escuela Juan Lucio Soto Jeremías en Perú.

La metodología empleada en el estudio in comento fue el método general, el método científico y como método específico el experimental”.

Los resultados en dicho trabajo señalaron que “la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia, puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras”.

Duran (2003), desarrolló un trabajo de investigación denominado: “Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor en la etapa preescolar”. “La metodología empleada en el estudio in comento obedeció a un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva, abordando a 14 docentes

a quienes se les aplicó por medio de la técnica de la encuesta un instrumento de recolección de datos por un cuestionario escrito cuya aplicación a través de un muestreo simple al azar permitió la obtención de información que fue debidamente tabulada y analizada cuantitativamente”.

Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que: “los docentes no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor en niños preescolares; poseen poco conocimiento sobre los elementos bases de la psicomotricidad; existe una deficiente dotación de recursos para el aprendizaje en los preescolares estudiados para facilitar la realización de diversas actividades lúdicas y que pocos docentes detectan alteraciones en el desarrollo psicomotor de los niños al no propiciar o estimular el área motora para percibir sus logros, entre otros”.

Tales razones precisaron “la propuesta de un manual dirigido a los docentes con el propósito de brindarles alternativas de trabajo para orientar a nuevas tareas en la planificación tomando en cuenta las actividades lúdicas para favorecer el área psicomotriz de los niños”.

Gispert (2010), desarrolló un trabajo de investigación sobre “la implementación de actividades físico-deportivas y recreativas para niños y niñas de 4 a 6 años de vida en las guarderías del Municipio Atures, Estado Amazonas. El objetivo general consistió en realizar esta propuesta, los objetivos específicos fueron los siguientes: desarrollar un diagnóstico sobre la orientación y trabajo metodológico que se realiza en las guarderías; profundizar en las limitaciones del proceso de enseñanza y aprendizaje que caracterizan esta etapa; diseñar una propuesta de actividades físico-recreativas para la formación y desarrollo de las habilidades motrices básicas; implementar bases de un plan de acción para un adecuado proceso de intervención en las guarderías. La metodología empleada fue un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo”.

Los resultados obtenidos señalaron que el trabajo carece de orientación metodológica, limitaciones objetivas que afecta el proceso formativo.

Bases Teóricas

En esta parte se presentan los fundamentos y principios teóricos sobre los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Psicomotricidad

Terre, O. (1996) “cuando habla de psicomotricidad, hace referencia a la conexión existente entre la mente y el cuerpo, entre el sistema nervioso y el muscular, entre el pensamiento y el movimiento”.

“El término psicomotor es impreciso, al englobar a la vez capacidades como la comprensión, comunicación, comportamiento y la ejecución motriz; todas ellas unidas para conseguir el desarrollo motor, cognitivo, social y del lenguaje del niño. El niño sano adquiere estas capacidades de una forma armónica, global y progresiva. Cuando se habla de estimulación temprana, no se está hablando de algo mágico, sino de algo con una fundamentación teórica y práctica, que indica que una buena y adecuada estimulación produce en los niños un adecuado desarrollo de sus capacidades.

La etapa preescolar constituye un período con tan amplias posibilidades que resulta imprescindible conocerlo en toda su potencialidad, para hacer todo lo que sea posible por el bien de los niños con respecto a salud, nutrición, crecimiento, aprendizaje y desarrollo, no hay segunda oportunidad para la infancia”. (Terre, O. 1996)

Correr, saltar, contar números, coordinar movimientos, proteger a sus amigos y cantar, son algunos de los ejercicios que realiza un niño en cualquier juego tradicional o ronda infantil. A través de estas acciones que parecen insignificantes, los pequeños van adquiriendo fortalezas en su cuerpo y un mejor desarrollo cognitivo.

“El juego es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y las niñas. A través de los juegos tradicionales ellos crean, imaginan, conocen, adquieren valores, aprenden a convivir y a compartir en sociedad”, señala Jania Muñoz Tous, licenciada en Educación Preescolar de la Fundación Procidencia, una ONG que trabaja por la primera infancia.

“Por esta razón es indispensable estimular a los niños a jugar desde que acaban de nacer a través de ejercicios de estimulación temprana, sonidos, dinámicas de observación y sonrisas, para que en ellos se vaya fomentando ese buen hábito. Luego y de acuerdo la edad que tengan, se van incorporando en otras dinámicas que ayuden

a estimular y a desarrollar su área cognitiva y su área motora gruesa y fina, en su crecimiento y desarrollo”.

Conozca las ventajas:

Son muchas las ventajas que tienen los juegos tradicionales y las rondas infantiles para los niños.

“Seguro muchos recuerdan haber jugado algún día por ejemplo el congelado, el quemado, el fusilado, el gato y el ratón, el puente está quebrado, el lobo está, la cinta, la fruta, el escondite, la peregrina o simplemente haber pateado balón o haber arrastrado una llanta dándole vueltas con la mano. Estos juegos en los que se cantaba, se hacía bulla y se saltaba, tenían como primera ventaja la diversión, que hoy en día sigue teniendo importancia para los niños y que hace parte de una necesidad dentro del derecho al juego y a la recreación”, explica Muñoz Tous.

“Por ejemplo, con el gato y el ratón estimulamos la motricidad gruesa y el ejercicio a través de que los niños corran, al igual que en el congelado o el velillo, en el cual mientras saltan la cuerda están haciendo un ejercicio físico. En estos juegos los niños requieren de actividad física y sabemos que ésta ha disminuido porque existe una alarma de obesidad infantil en el mundo. Los niños anteriormente eran muy activos, crecían con músculos mejores definidos sin necesidad de ir a gimnasios, de estar haciendo procedimientos estéticos y dietas en la pre adolescencia y en la edad adulta, como consecuencia del ejercicio desde su niñez”, añade la Licenciada en Educación Preescolar.

En otros juegos tradicionales como la peregrina o golosa y el escondite, los niños deben contar, lo cual les ayuda a desarrollar habilidades numéricas; en el caso de la cinta, los pequeños aprenden de colores, mientras con otros como el lobo está, adquieren hábitos sobre la planeación del tiempo y el orden de las actividades cotidianas.

Han sido desplazados:

Jania Muñoz señala que es “importante que entre padres e hijos se haga la recuperación de estos juegos y rondas infantiles, que poco a poco han ido siendo desplazadas por los juegos virtuales y de mesa, en los que los niños suelen jugar solos y sin integrarse con otras personas”.

“Sabemos que actualmente la madre y el padre trabajan y que por eso no pasan tanto tiempo con el niño, pero tampoco pueden olvidarse de sus papeles como padres, deben recordar que tienen un hijo y sacar tiempo para él. No se trata de que lo dejen solo en la calle jugando y corriendo peligro, pero siempre hay un espacio y nunca se trabaja de domingo a domingo”,

“No se trata de cantidad de tiempo sino de calidad, cuando ya terminen todo pueden coger un balón e irse con el niño a la playa, compartir ese espacio de juego a través del medio ambiente, también puede llevarlo a la muralla a elevar un barrilete o al parque más cercano de la casa, pueden dibujar una peregrina en el patio o en la terraza e invitarlo a jugar”, expresa.

La profesional manifiesta que ni siquiera la falta de convivencia en pareja es excusa para no jugar con el niño, pues la madre lo tiene a su cargo siempre, y el padre tiene derecho a verlo los fines de semana.

“Los padres deben jugar con sus niños. Dejen de lado el bolso, suelten sus documentos de trabajo, despejen su mente de la carga laboral y dedíquense a sus hijos un rato, generen esos espacios de juego incluso en la comunidad, para que se ayuden a todos los niños del sector en el que vivan y se integren hasta los vecinos. Estos juegos tradicionales también fortalecen esos vínculos afectivos entre padres e hijos”.

CAPITULO II:

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

“Desde el mismo momento del nacimiento e incluso ya en el vientre materno el niño interactúa con su medio a través de procesos motores dinámicos que evidencian diversos grados de madurez motora. Entre el nacimiento y los 2 años tiene lugar los cambios más drásticos en este proceso. El niño pasa de los movimientos descoordinados del recién nacido en el que predomina la actividad refleja a la coordinación motora del adulto a través de una serie de pautas de desarrollo complejas. Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente lo espacial. Ello es de gran relevancia para lograr la coordinación óculo-manual, así como para lograr el alto nivel de destreza requerida por muchas actividades deportivas”.

Piaget (1971; 67), refiere que en los aspectos a considerar dentro del desarrollo psicomotor se encuentran:

“Esquema corporal: conocimiento, representación y conciencia del propio cuerpo.

Coordinación motora global: acciones motoras; participación de los grupos musculares largos; posibilidad del niño de actuar sobre el medio ambiente.

Coordinación motora fina: variedad de movimientos; participación de pequeños grupos musculares y los segmentos corporales, brazo, mano, dedos, con la coordinación óculo manual”.

Lateralidad: “diferenciación de un lado del cuerpo con relación al otro causado por la dominación cerebral (ojo, mano, pie)”.

Tono muscular: “postura y equilibrio, tanto estático como dinámico”.

Desarrollo del lenguaje: “a través del lenguaje tanto oral como escrito, el niño puede expresar sus sentimientos y explicar sus reacciones a los demás, conocer distintos puntos de vista y aprender valores y normas”.

Cuadro 1- Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral del niño de edad preescolar.

Teoría sobre el Juego

“La etapa preescolar es de importancia en el desarrollo del niño, se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrúpeda, reptación, lanzar y capturar. Estas habilidades motrices no sólo aparecen por efecto de maduración biológica, sino también a través de la actividad práctica del niño en el medio que lo rodea”.

En relación con el estudio del juego, hay diversidad de autores que se afianzan en Piaget (1995), Vygotsky (1983), entre otros investigadores que “han escrito sobre su naturaleza, fin e importancia que tiene tanto en el ámbito educativo como en el socio cultural, que de una u otra forma están asociados al desarrollo integral del niño”.

Al respecto, Huizinga, citado por Puentes (1995), señala que "el juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según reglas libremente aceptadas; tiene un fin en sí misma acompañada de sentimiento de tensión alegría"

Por otra parte, Castañeda (1999), define el juego como "una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social"

Infiere el autor que según estas definiciones “el juego se concibe como una actividad creadora, auto educativo, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer, entretenimiento y aprendizaje, convirtiéndose en un medio, a través del cual el niño expresa sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad”.

Estas interpretaciones son conocidas como teoría sobre el juego, destacando los aportes de Stanley, citado por Puentes (1995), el cual apoyándose en las teorías de Piaget (1995), señala la teoría del descanso o recreación, ésta “considera al juego como una actividad que libera a la persona humana de problemas, inquietudes y cansancio, viene a ser un recreo después del trabajo” (p. 14).

Con respecto a la teoría del exceso de energía o energía superflua de Spencer citado por Salas (2002), sostiene que el “juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso” (p. 22).

También podemos decir que el niño involucra toda su energía en el juego porque es una manera más divertida y dinámica para su entretenimiento, facilita en los niños experiencias que conectadas con sus necesidades, intereses y motivaciones, le ayuda a aprender y desarrollarse.

La teoría de la recapitulación sostiene que "los juegos son una reminiscencia (recuerdos) de las actividades, que en el transcurso de las civilizaciones, se han sucedido en la especie humana".

Por otra parte, la teoría del ejercicio preparatorio de Carr, citado por Salas (2001), expresa que "el juego es una preparación para la vida" (p. 22).

“Interpreta que el juego es un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto, durante el juego simbólico el niño imita al adulto en muchas de sus acciones, y finalmente en la teoría de la autoexpresión, la misma refiere que por medio del juego el encuentra expresar sus necesidades y satisfacerlas. Es por ello que el juego es la expresión vivencial de experiencia, lo que conlleva al niño y niña a conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea a través de sus emociones, percepciones y participación en el mismo”.

Es por ello, que esta teoría es una de las de mayor importancia, “ya que parte del hecho de que el juego es la clave fundamental en la infancia, por cuanto éste, facilita que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio”.

El Juego Infantil

El juego infantil busca que el niño se logre recrear en cada una de ellas, así el niño le pone más interés a sus actividades que está haciendo y también “tiene como objetivo principal del juego es buscar el recreo, el desarrollo de las capacidades motoras, la buena utilización del tiempo libre, así como también la adaptación del individuo a situaciones semejantes a la vida”.

“En la etapa infantil el juego adquiere una connotada importancia al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas permitiéndole así a los niños aprender a conocerse a sí mismo y explorar el entorno en el que viven, conformando de esta manera un espacio lúdico para el desarrollo social y personal del niño. Para el niño la única forma realmente viva es el juego. Es por ello, que el juego es considerado como una actividad en la cual el niño se involucra de todo corazón, ya que estimula la imaginación creadora, la invención, la experimentación y la expresión corporal”. La relación que el juego establece entre la realidad interna y la externa lo vincula estrechamente al ejercicio de la imaginación, la invención y la expresión. Al respecto Dávila (1987), plantea: "que todo esfuerzo sea adaptado al desarrollo y edad del niño. Que todo juego, ocupación o esfuerzo tenga interés para el niño y que sus resultados sean igualmente placenteros".

Para el niño, el mismo juego será diferente cada vez que se juegue, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo.

Características del Juego

Los juegos poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego.

Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, entre las cuales Hernández (2002), señala las siguientes:

“...El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la *libertad* de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional... presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables”.

Fuentes (2002), señala que “las entidades: cognitivas, lenguaje y psicomotriz se encuentran sustentadas en las bases socio afectivas que rodean al niño desde el mismo momento en que nace”.

Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que el objetivo principal del juego en escuela, es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza-aprendizaje creativa.

Según Moytes (2000), refiere las siguientes características de los juegos:

Ayuda a controlar las emociones.

Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.

Busca recrear física y espiritualmente.

Es placentero.

Es voluntario y espontáneo.

Juegos Tradicionales y Recreativos

La cultura popular durante años estuvo representada por los juegos tradicionales, los cuales tienen su origen hace más de cuatrocientos años, los mismos fueron inventados por los indígenas.

Aunque no existe un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, Machado (1992), refiere que el juego es “un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación” (p. 43).

En otro orden de ideas, Carrillo (1993), define “los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos”.

Machado (1992), realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: “juegos de trompo, la pájara pinta, la barca, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la perinola, juegos de metras, la zaranda, la cojita, a la víbora de la mar, la cadena, carreras de saco, doña, y otros más. Los juegos tradicionales al igual que los folklóricos, son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los

niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional”.

Los juegos tradicionales constituyen una técnica idónea para la enseñanza. Al respecto Carrillo (1993), refiere “estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados”.

El Juego como Estrategia de Enseñanza

Poggily (1997) refiere “las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender”.

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

Alonso (1985), define el juego como "...la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende”.

“Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje. El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar”.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

Didáctica de los Juegos Tradicionales

Dentro de los objetivos de la educación se encuentra “el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática. Siendo el fin último de la educación física el mejoramiento de

la calidad de vida del individuo. La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos”.

En el contexto pedagógico preescolar, “la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización”.

Según Machado (1992: 56), el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

Socio-emocional: “aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación”.

Valor físico: “precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación”.

Valor intelectual: “aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación”.

Desarrollo Integral

El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

Integral: “integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado”.

Individual: “es pautado por sus características propias y el contexto social”.

Vulnerable: “está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica”.

Diferenciado: “va de lo general a lo particular”.

Relevante: “se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano”.

Continuo: “se da durante todo el proceso vivencial del ser humano”.

Intencional: “todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas”.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz, lenguaje.

Desarrollo Cognitivo

El Currículo de Educación Inicial (2000; 33), considera para “la explicación del desarrollo cognitivo, la epistemología genética piagetiana, tanto en su visión estructural como funcional de la inteligencia. En cuanto al aspecto estructural como funcional de la inteligencia. En cuanto al aspecto al aspecto estructural, se abordan los dos primeros periodos: el sensorio motriz y el pre operacional, el mismo está comprendido entre los dos (2) y siete (7) años de edad. En su explicación del funcionamiento intelectual se abordan los conceptos de asimilación, acomodación, equilibración, conflicto cognitivo y toma de conciencia”.

Según la teoría de Piaget, “el enfoque cognitivo explica el curso del desarrollo intelectual que lleva el niño normal desde que nace, cuando sus reflejos manifiestos son primitivos hasta una etapa adulta, consciente, controlada y habilidosa, por lo cual el pensamiento y la acción inteligente tienen un origen biológico. Del mismo modo el proceso conductual está asociado a dos variables: la organización y la adaptación como tributos o funciones del organismo humano que orientan y determina la totalidad de su desarrollo conductual. La asimilación implica cambiar nueva información y la acomodación, representa el ajuste del organismo para adaptarse a las circunstancias existentes”.

En correspondencia con este enfoque la asimilación y la acomodación en el tiempo y con el medio ambiente se conocen como esquema, éstos son definidos por Piaget como representaciones interiorizadas de una clase de acciones o desempeño similares que permitan operar sobre representaciones de la misma realidad, con el fin de buscar soluciones a los problemas.

Según Piaget (1985) “el desarrollo cognitivo comprende cuatro periodos, con una diferenciación más estricta entre sub-periodos, etapas y sub-etapas”, los mismos se describen a continuación:

Período de inteligencia sensorio-motriz (0-2 años). “Etapa de reflejos primitivos que evolucionan a una comprensión y diferenciación objetiva de los procesos físicos y en especial entre sí mismo y otros objetos”.

Período pre operacional. “Desde 2 a 7 años desarrolla la capacidad de representar objetos y los acontecimientos; siendo las principales representaciones significativas: **La imitación diferida** (imitación de objetos y conductas que estuvieron presentes antes, con la cual se muestra la capacidad de representarse mentalmente la conducta que imita); **el juego simbólico**: el niño da expresión a sus imágenes, ideas e intereses. **El dibujo**: el niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los ocho o nueve años los dibujos son confusos porque corresponden a cosas que imagina y no a lo que ve. **Las imágenes mentales**: estas imágenes son básicamente estáticas”.

Es importante precisar que “la noción de movimiento aparece en la siguiente etapa operativa concreta; el lenguaje hablado dice Piaget que tiene tres consecuencias importantes para el desarrollo mental, (a) posibilita el intercambio verbal con otras personas con lo cual se inicia el proceso de socialización. (b) Se produce la internalización de palabras y con ello la aparición del pensamiento mismo apoyado en el lenguaje interno, y (c) la internalización de las acciones unidas a las palabras con lo cual pasan a su nivel meramente perceptual y motor a representaciones por medio de ilustraciones y experimentos mentales”.

Período operaciones concretas (7 a 11 años). “Implica desarrollo del pensamiento representativo y de la conceptualización y dimensionalización del mundo real”.

Período de operaciones formales (11 a 15 años). “Implica el desarrollo de las estructuras simbólicas es capacitado para un pensamiento adulto, maduro, hace inferencias, puede ir más allá de la información dada”.

El conocer estos periodos es de suma y útil importancia por cuanto permite tener una idea respecto a los procesos cognoscitivos de los niños, información necesaria para ayudarlos a superar los conflictos asociados a los problemas de adaptación socio-afectiva al salón de educación preescolar.

Para Piaget, citado por el Currículo Básico Nacional del nivel de Educación Inicial (2000; 54), “los periodos del desarrollo cognitivo deben cumplir con tres características”.

“La educación preescolar constituye la fase previa al nivel de educación básica, con el cual debe integrarse. Asistirá y protegerá al niño en su crecimiento y desarrollo y lo orientará en las experiencias socioeducativas propias de su edad; atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de la actividad física, afectiva, de inteligencia, de voluntad, de moral, de ajuste social, de expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad, destrezas y habilidades básicas y le ofrecerá como complemento del ambiente familiar; la asistencia pedagógica y social que requiere para su desarrollo integral”.

CAPITULO III:

BENEFICIOS QUE APORTA EL JUEGO TRADICIONAL A LOS NIÑOS

Estos son los beneficios que nosotras hemos destacado entre muchos más que aportan a los niños con el juego tradicional.

3.1. Herramientas de socializacion :

La socialización es una “de las mejores formas de socializar, los niños que viven en un entorno cercano se conocen y quedan para quedar a jugar, incluso no es necesario quedar, el simple hecho de estar en la calle con un saltador o con una pelota, ya hace que otros niños se acerquen y jueguen juntos”.

3.2. Desarrollo físico y corporal :

“Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los problemas que eso conlleva en un futuro. **Con el juego se corre, se salta, se baila.** Con ello se adquiere **más fuerza muscular y coordinación**”.

3.3. Sentido rítmico :

“Aporta sentido rítmico al cuerpo, a través de muchos juegos, danzas o bailes el niño **se familiariza con las pausas asociadas a los movimientos**”.

3.4. Fuentes de vivencias :

Se **tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar**, “se relacionan niños de la misma edad, con sus mismas inquietudes y pensamientos. Se aprende a compartir con los demás niños. Se comparten tanto juguetes o herramientas de juego como vivencias”.

3.5. Desarrollo de imaginación :

Se **desarrolla la imaginación**. “No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, flores.). Con la imaginación además se pueden convertir objetos en desuso o reciclados en cualquier juguete que para los niños es un verdadero tesoro”.

3.6. Carácter empático :

“Desarrolla la empatía en el niño. Los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios, en los que a veces se ganará y otras veces no. Además la mayoría de los juegos tienen “reglas” más o menos sencillas que al participar en el juego hay que acatar”

3.7. -diversión sin fronteras :

“Los juegos tradicionales se pueden realizar en cualquier momento y lugar. Tienen nombres distintos dependiendo de la zona en la que se jueguen, pero son comunes a todos los niños”.

3.8. Seguridad personal :

“Los juegos fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás. Tienen que fiarse de los demás compañeros y el vínculo de confianza les crea una seguridad en sí mismo”.

3.9. Son a temporales :

“Los juegos pasan de padres a hijos. Son atemporales, pueden sufrir algunos cambios pero la esencia es la misma. A veces pensamos que es otro tiempo y que las cosas han cambiado mucho, pero los niños siempre serán niños y el denominador común sea la época que sea, será la diversión”.

3.10- crea lazos de amistad :

“Se crean unos lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida”.

CAPITULO IV

JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES (I), SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN

“Los **juegos populares y tradicionales** practicados en la calle o en el colegio son algo que no debiera haberse perdido ningún niño, y más las generaciones actuales. Aparte de su valor cultural, tienen una gran influencia en su educación. Su papel va mucho más allá del juego en sí, está muy en línea con lo que hoy se denomina de forma un tanto llamativa: gestión por competencias (lo abordaremos en un próximo post). Teniendo en cuenta siempre que en el caso de los niños la piedra angular del proceso de aprendizaje es su conducta **motriz**, concepto que supera lo que es el propio movimiento en el juego para pasar a la comprensión de su conducta como una persona que actúa con un sentido y una intención”.

“...Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación y tienen continuidad en el tiempo, mientras que los juegos populares son actividades lúdicas practicadas en cierto momento por un grupo importante de personas de una determinada población. Lo normal es referirse a ambos de manera indistinta. Forman parte de nuestro patrimonio cultural, adaptándose a lo largo de la historia a las características de cada lugar”.

“Con este tipo de juego el niño no sólo se divierte, sino que también desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales. Por desgracia, en la actualidad no gozan de buena salud; es más, existen claros signos de decadencia, entre otros motivos por la acelerada revolución tecnológica y el sedentario estilo de vida de la sociedad actual”.

Antes de entrar en su didáctica hagamos un poco de historia haciendo referencia al famoso cuadro de Pieter Brueghel “El Viejo titulado Juegos de niños que data de 1560. Estudiosos del mismo han cuantificado alrededor de 250 niños y 86 juegos representados, algunos aún vigentes como la gallinita ciega, las tabas, la peonza, el aro, el escondite”. Hay quien opina que se trata de una alegoría a la infancia, pero hay respuestas de todo tipo

Las canicas:

También llamadas **boliches**, **banzones** (Asturias),... “son unas pequeñas bolas de vidrio, arcilla, metal o cerámica. De ahí que se prefiera jugar en un suelo de tierra y no en terreno duro donde rebotarían demasiado. Se trata de un juego de puntería donde lo más importante es tocar a la canica contraria. No existe límite de jugadores, pero se aconseja no pasar de cinco. Existen varias modalidades, aunque solo describiremos una de las más usuales: el caso de dos jugadores (la más práctica) donde el resto puede ir rotando a medida que avanza el juego. El objetivo final es ganarle canicas a los rivales”.

Lo primero “que se necesita es realizar un hoyo (guá) en el suelo de 5-8 cm. de diámetro y 3-7 cm. de profundidad. Para decidir el orden se marcará una línea a una cierta distancia (4-5 m.) desde donde cada jugador lanzará su canica. Aquel que la introduzca en el gua tendrá el derecho a comenzar el juego. Si nadie lo logra lo hará el que quede más cerca. Luego, el oponente colocará su canica en una zona más o menos establecida, no muy lejana. A continuación el primero en tirar, cogiendo su canica entre los dedos índice y pulgar (a veces dedo pulgar y medio), tras medir dos palmos y medio desde el **guá**, apuntará y lanzará contra la canica contraria. Si la golpea, tendrá que introducir la suya en el **gua**. Si falla, será el contrario quien lance su canica tratando de darle y en caso de conseguirlo meterla luego en el **gua**. Aquel que lo logre primero será quien se ‘quede’ con la canica del oponente”.

Las **canicas** es uno de los juegos tradicionales más antiguos. Si bien no se conoce su origen real, parece que se remonta hasta el Antiguo Egipto y la Roma Precristiana. Se han encontrado canicas en la tumba de un niño egipcio alrededor del año 3000 a.C y

en la Antigua Roma era un juego infantil de gran popularidad. Los niños son quienes más lo suelen jugar; no así las niñas que lo hacen con mucha menos frecuencia.

CAPITULO V:

EL JUEGO TRADICIONAL INFANTIL Y SU VALOR EDUCATIVO

“Desde mi experiencia dentro del ámbito educativo he oído hablar innumerables veces de los juegos tradicionales, describiéndolos como aquellos que forman parte de la cultura de nuestros pueblos y costumbres. Pero, ¿realmente conocemos y aplicamos, los que nos dedicamos a la docencia, las ventajas que se pueden obtener de los mismos? Tras mis años de experiencia como profesora de psicomotricidad he podido constatar la importancia de los juegos tradicionales al desempeñar un rol fundamental para el desarrollo motor, cultural y emotivo de los alumnos”.

Así, antes de introducirnos en “el concepto propio de juego tradicional, deberíamos comenzar con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones traen consigo. Al observar a nuestros alumnos nos damos cuenta de la importancia del juego como una actividad espontánea, reglada pero libre, con un fin en sí misma, placentera y que se distingue de la vida corriente. Es un elemento básico de la sociedad y de la cultura actual, uno de los primeros lenguajes del ser humano y constituye un elemento pedagógico de primer orden a la hora de transmitir conceptos, valores y conocimientos diversos. De igual forma, representa el elemento motivador por excelencia que tenemos los profesores para conseguir una motivación permanente en los niños”.

Aunque el juego fue denostado y banalizado como una pérdida de tiempo en contraposición con todo lo que fuera estudio, trabajo o preparación, la Educación Física fue una de las pioneras en recuperarlo y en reconocer su valor educativo. Es en este momento cuando se comienzan a utilizar los juegos tradicionales como un nuevo

método y modo de enseñar que incorpora prácticas y situaciones que hacen más atractivo, tanto para el alumno como para el profesor, el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que no lo debemos utilizar únicamente desde su visión motriz, sino como una herramienta más dentro del aula aprovechando todas las posibilidades pedagógicas que ofrecen.

“Los juegos tradicionales se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral de generación en generación. Son anónimos y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas. Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas negociables de fácil comprensión. Además, nos sirven como un recurso de fácil acceso debido a que no requieren ni mucho ni costoso material, son sencillos de compartir y practicables en cualquier lugar y momento. A través de la historia, se ha demostrado que el juego fue un punto de encuentro entre la motricidad, el folclore y la literatura. En periodos anteriores a la implantación de la escuela, los juegos tradicionales unidos a las danzas fueron un punto de apoyo esencial para el sistema educativo-social de la época. Constituían el bien personal del mago, que atribuía su invención a los dioses y los utilizaba con fines religiosos, posteriormente fueron desechados por el sacerdote para sus prácticas, quedando relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños. Pero quizás no nos hemos preguntado sobre el carácter y valor de estos juegos en su aplicación cotidiana en nuestros centros escolares. Trabajando desde mi experiencia dentro del aula de Educación Infantil, más concretamente dentro del aula de psicomotricidad en el colegio Agustín Millares Carlo, he observado que con niños de edades comprendidas entre los 3 y los 6 años los juegos tradicionales son un mecanismo “perfecto” para poner en práctica situaciones lúdicas. De igual forma, nos permiten desarrollar las dimensiones cognitiva, motriz, afectiva y social de los escolares, llevando a cabo numerosos aprendizajes”.

Dentro de la dimensión cognitiva destacamos “el desarrollo del lenguaje oral en el niño, adquiriendo un vocabulario básico y específico del juego a través de

cánticos, rimas u otras expresiones verbales. Asimismo, se da dentro de esta dimensión el aprendizaje del patrimonio cultural propio de nuestro entorno como de otros lugares, adquiriendo respeto hacia la diferencia entre culturas. A través de personajes y situaciones diferentes de la vida cotidiana el niño desarrolla la fantasía, así como la creatividad a la hora de inventar o modificar el material con el que jugar o el juego en sí mismo. Además el alumno adquiere la noción numérica y de secuencia a través de situaciones de sorteo, reconociendo en los juegos situaciones de suma, resta, multiplicación y división. En lo que se refiere a la dimensión motriz nuestros alumnos desarrollan diferentes aspectos: El aprendizaje del ritmo a través de los cánticos y los movimientos corporales acordes, el desarrollo de la coordinación tanto gruesa como fina, la adquisición de la orientación espacio-temporal, el equilibrio, la lateralidad, el esquema corporal y la autonomía, creando progresivamente una imagen positiva de sí mismo y aceptando las propias posibilidades y limitaciones. Con respecto a la dimensión afectiva y social observamos dentro de nuestra aula un aprendizaje paulatino ya que al principio el niño no se encuentra capacitado para jugar en grupo, algo que se va asentando poco a poco. También se produce un importante aprendizaje social al aceptar una serie de reglas preestablecidas desde el principio del juego y consensuadas. Asimismo, el aprendizaje del respeto a los adultos se consigue a través de la comunicación generacional, en la que los niños sienten curiosidad y a los abuelos les encanta contar sus vivencias y recuerdos a los nietos. Los aprendizajes aquí mencionados son inherentes a los juegos y se dan de manera natural durante el proceso lúdico, por lo que es importante que guardemos un espacio dentro del ámbito escolar a este tipo de juegos, ya que de lo contrario corren el riesgo de perderse. Debemos adaptarlos a las diferentes necesidades que concurren en el aula, así como a los niños que presenten NEAE. Su fácil accesibilidad y variedad hace que haya juegos para todos. Además, permiten evaluar a nuestros alumnos desde el principio, por ser juegos desconocidos para ellos, lo que favorecerá observar su evolución y adaptación hasta la conclusión de los objetivos que nos hayamos marcado”.

En definitiva, los juegos tradicionales pueden ser una herramienta educativa multidisciplinar de primer orden. Como aprecia el filósofo Fernando Sabater, “Si el juego es aquella actividad supremamente libre que niega toda instrumentalidad y que el niño busca por sí mismo sin que nadie deba imponérsela como obligación, ¿qué

mejor camino que éste para educarlo, a partir no ya de su obediencia sino de su jubilosa colaboración?”.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; y a su vez es una de las herramientas útiles para adquirir y estimular el desarrollo de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas ; todo esto se debe realizar de forma voluntaria , sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

SEGUNDA: El desarrollo de los juegos educativos con los niños y las niñas influye positivamente en la estimulación de la inteligencia lingüística ya que a través de estos juegos se desarrollan la memoria, atención, percepción, la comunicación y pensamiento para preparar a los estudiantes al siguiente nivel educativo. Los juegos tradicionales influyen positivamente ya que ayudan a la estimulación de la inteligencia lingüística en los niños y las niñas, también estimula la socialización con la educadora, y con sus compañeros de ambos sexos; puesto que es en etapa donde se le ve la empatía entre el sexo contrario, así mismo hay un rescate de nuestras raíces culturales.

TERCERA: Las educadoras no utilizaban partes de la hora de descanso para un momento de aprendizaje, sino que los dejaban dormir hasta la hora de la retirada , pero ahora la jornada vespertina es repartida entre la hora de descanso y desarrollo del taller. La implementación de los juegos educativos y tradicionales depende del conocimiento que la maestra y educadora tenga para integrarlos en la jornada educativa y el tiempo libre. Todo material educativo utilizado para realizar el taller fue elaborado por las investigadoras el cual mantuvo a los niños y las niñas con una alta motivación a las actividades realizadas , el cual fue donarlos al Centro de Desarrollo Infantil donde se efectuó la investigación.

REFERENCIAS CITADAS:

EL JUEGO TRADICIONAL INFANTIL Y SU VALOR EDUCATIVO Rut Suárez Vega – Maestra de Educación Infantil curso 2008/2009 CEIP Pablo Neruda – Maestra de Educación Infantil curso 2007/2008 CEIP Agustín Millares Carlo.

<http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml#ixzz5GUZTxLtW>

© Monografias.com S.A.

[http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/02/beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales-a-ninos/-](http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/02/beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales-a-ninos/)

<https://eltrasterodepalacio.wordpress.com/2015/10/22/juegos-tradicionales-y-populares-i-su-influencia-en-la-educacion/>

Garnerd, Howard. Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica, Ediciones Paidós Ibérica S.A., Barcelona, España, 1995.

Génesis Álvarez (junio 2015) en la monografía La Educación por el Arte menciona que la Educación Artística o Arte en la Educación

María Acaso (2009), el Arte fomenta el aprendizaje autónomo, la motivación en el aprendizaje, el trabajo cooperativo en grupo y propone el aprendizaje basado en problemas.

Influencia del juego tradicional en el desarrollo de los niños

INFORME DE ORIGINALIDAD

26%	26%	0%	20%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.monografias.com Fuente de Internet	14%
2	www3.gobiernodecanarias.org Fuente de Internet	5%
3	www.eluniversal.com.co Fuente de Internet	2%
4	miamqven.blogspot.com Fuente de Internet	2%
5	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	www.lamemoriarevivida.com Fuente de Internet	<1%
7	bellotaspe.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
8	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad de Córdoba Trabajo del estudiante	<1%

10 www.buenastareas.com <1%

Fuente de Internet

11 Submitted to Universidad Tecnologica de Honduras <1%

Trabajo del estudiante

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo