

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos tradicionales como elección académica para el desarrollo integral de los niños

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional de educación física

AUTOR:

Demetrio Froylan Corro Paredes

Trujillo – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos tradicionales como elección académica para el desarrollo integral de los niños

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Trujillo – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Juegos tradicionales como elección académica para el desarrollo integral de los niños

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

Corro Paredes Demetrio Froylan (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

Trujillo – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a veintinueve días del mes de febrero de dos mil veinte, se reunieron en el colegio San José N° 81608, 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 Cañito La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Juegos tradicionales como elección académica para el desarrollo integral de los niños*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física (a) **CORRO PAREDES DEMETRIO FROYLAN**.

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, **CORRO PAREDES DEMETRIO FROYLAN**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Física.

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 Cañito La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Juegos tradicionales como elección académica para el desarrollo integral de los niños

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	slideplayer.es Fuente de Internet	4%
2	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	3%
3	e.exam-10.com Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	2%
5	tauja.ujaen.es Fuente de Internet	2%
6	www.monografias.com Fuente de Internet	2%
7	opac.unellez.edu.ve Fuente de Internet	1%
8	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
9	18juanalexterero.blogspot.com Fuente de Internet	



			1 %
10	magisteriocreacionprimaria.wikispaces.com Fuente de Internet		1 %
11	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet		1 %
12	bdigital.ula.ve Fuente de Internet		1 %
13	hdl.handle.net Fuente de Internet		1 %
14	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante		<1 %
15	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante		<1 %
16	prezi.com Fuente de Internet		<1 %
17	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet		<1 %
18	Submitted to Universidad ESAN -- Escuela de Administraci3n de Negocios para Graduados Trabajo del estudiante		<1 %
19	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante		<1 %

20	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
21	identidadnacionalupel2013e.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
22	repository.unilibre.edu.co Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
24	valoressocialesgyk.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
25	www.ada.or.cr Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

DEDICATORIA.

A Dios por sus bendiciones que me brinda en todo momento.

A mis padres que han apoyado en mi formación profesional.

A mis amigos, que siempre me motivaron a seguir adelante.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	8
ÍNDICE.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPITULO I.....	13
MARCO TEÓRICO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	15
1.1. Antecedentes de la Investigación.....	15
1.2. Bases Teóricas.....	16
1.3. Psicomotricidad.....	16
1.4. Teoría sobre el Juego.....	17
1.5. El Juego Infantil.....	18
1.6. Características del Juego.....	19
CAPITULO II.....	18
2.1. Juegos Tradicionales.....	21
2.2. El Juego como Estrategia de Enseñanza.....	21
2.3. Didáctica de los Juegos Tradicionales.....	22
2.4. Desarrollo Integral.....	23
2.5. Desarrollo Cognitivo.....	23
2.6. Desarrollo Social-Emocional y Moral.....	25
2.7. Desarrollo Psicomotriz.....	26
CAPITULO III	
LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO PROPUESTA EDUCATIVA	
3.1. Fundamentación Teórica.....	26
3.2. Factibilidad de la Propuesta.....	27
3.3. Objetivos de los Juegos Tradicionales.....	27
3.4. Estructura de la Propuesta.....	28
CONCLUSIONES.....	35
RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS CITADAS.....	37

RESUMEN.

El presente trabajo académico, que tiene como título, “Juegos tradicionales como elección académica para el desarrollo integral de los niños”, brinda los aspectos importantes que se deben tener en cuenta sobre la importancia que tienen los aportes de los juegos tradicionales en la formación personal y motriz de los niños, se explica cómo este tipo de juegos han aportado durante mucho tiempo acciones que han servido a las personas cuando los han ejecutado durante su niñez, se explica también cuál sería la forma de cómo aplicarlo en los estudiantes en los niveles de preescolar, para el desarrollo del mismo, se han tenido en cuenta diferentes aportes de varios autores los mismos que han sido analizados y explicados a fin de elaborar un material que puede ser consultado y poder apoyar al trabajo educativo así como también aporte para otros trabajos.

Palabras claves. Juegos tradicionales, aportes, importancia, educación.

ABSTRACT.

The present academic work, which has the title, "Traditional games as an academic choice for the integral development of children", provides the important aspects that must be taken into account about the importance of the contributions of traditional games in personal training, and motor skills of children, it is explained how this type of games have provided actions for a long time that have served people when they have executed them during their childhood, it is also explained what would be the way to apply it to students at the levels of preschool, for the development of the same, different contributions of various authors have been taken into account, the same ones that have been analyzed and explained in order to elaborate a material that can be consulted and be able to support the educational work as well as contribution to other works.

Keywords. Traditional games, contributions, importance, education.

INTRODUCCIÓN

Diferentes teorías del aprendizaje han utilizado durante mucho tiempo el juego como estrategia de enseñanza, entre ellas: la cognición de Jean Piaget, el aprendizaje vital de Osber, la sociocultural de Vygorsky, la psicología social de Bandura, tratando de explicar el significado de este ejercicio.

Los resultados de investigaciones previas realizadas por psicólogos, sociólogos, educadores y otros han demostrado que el juego es un medio valioso para educar a los niños y promover su desarrollo integral (físico, moral, intelectual, socioemocional, del lenguaje y psicomotor).).

En el presente trabajo de investigación se proponen algunos juegos tradicionales con el fin de promover el desarrollo integral de los niños en edad preescolar.

En la educación por la recreación, el juego en el nivel educativo inicial ayuda a despertar la verdadera conciencia individual y colectiva de los niños, y los docentes deben tener en cuenta esta creencia y jugar un papel decisivo en el proceso de enseñanza. Esto incluye esta actividad como herramienta didáctica pedagógica para los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula de preescolar.

Los juegos normativos, simbólicos y tradicionales son de una gran variedad y variedad en la educación primaria, aunque es innegable que aún constituyen uno de los valores culturales más preciados para los hombres.

Para Zambrano (1990), el juego es un importante medio de organización de la personalidad.

El proceso de educación física de los niños preescolares del estado de Amazonas muestra las limitaciones del desarrollo integral del niño, ya que el desarrollo no es armónico y no existe una relación sistemática entre ciertas dimensiones, tales como: socioemocional, psicomotriz, volitiva y cognitiva, etc. Espera. La dirección de desarrollo actual no cuenta con la planificación por etapas necesaria desde una perspectiva física y pedagógica. Se muestra un conjunto de improvisaciones sin instrucción instructiva necesaria. Algunas dimensiones sobresalen de otras y existen diferencias, lo que genera irregularidades en el desarrollo

general, afectando la dimensión actitudinal y afectando la coordinación motora, la toma de decisiones, la memoria operativa, etc.

Las actividades lúdicas con connotaciones tradicionales deben ser responsabilidad del docente, ya que se considera capaz de aprovechar las situaciones que se presentan en el contacto cotidiano con los niños, y quienes los involucran en el desarrollo de las actividades, además de fortalecer el desarrollo integridad, les permita amar las tradiciones de la sociedad en la que viven y las costumbres, que aseguren el fortalecimiento de sus identidades.

Como resultado de las consideraciones anteriores, es necesario orientar continuamente a los docentes para que desarrollen habilidades cognitivas, creativas y pedagógicas a través de las cuales puedan utilizar adecuadamente el juego en las más diversas formas de expresión como estrategia metodológica para promover el desarrollo integral de los niños.

Desde el punto de vista anterior, lo cierto es que la mayoría de los docentes no han adoptado estrategias de aprendizaje adaptadas al entorno real y sociocultural de los niños para despertar su interés por los juegos tradicionales, que en su mayoría son desconocidos para los niños.

Más allá de eso, hay poca cooperación entre los maestros para salvar las tradiciones del juego y el juego; al mismo tiempo, proporcionar a estos y a los niños (estudiantes) las bases pedagógicas de la enseñanza del juego tradicional.

Asimismo, se limita el uso de los juegos tradicionales, reduciendo el espacio en las escuelas, por lo que se utiliza como recurso didáctico para potenciar el desarrollo integral de los niños en edad preescolar.

En otra forma de pensar, además de los problemas anteriores, existen muchas razones que afectan el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, algunas de las cuales están relacionadas con los cambios en el desarrollo físico y mental de los niños, congénitos y adquiridos. Razones de índole social y cultural, como su desarrollo en el ámbito escolar y familiar, y otros factores, entre los que se pueden mencionar los siguientes:

Según Duran (2003: 35), Rara vez brindan a los niños en edad escolar oportunidades para participar en actividades recreativas que les permitan activar patrones de comportamiento e indicadores generales de desarrollo.

En definitiva, es necesario e imprescindible primero llevar el juego tradicional al contexto de salvamento de los valores culturales indígenas como forma de enseñanza de estrategias que promuevan el desarrollo integral de los preescolares.

Esta situación llevó a la formulación de la pregunta de investigación: ¿Cómo puede la educación física contribuir al desarrollo integral del niño?

Para el estudio se plantean los siguientes objetivos:

El objeto general.

Proponer juegos tradicionales para facilitar el desarrollo integral de los niños de Educación Preescolar.

Objetivos específicos.

- Describir el marco teórico conceptual de los juegos tradicionales.
- Sistematización de los principales aportes teóricos y metodológicos que orientan el uso de los juegos tradicionales para facilitar el desarrollo integral de los niños de edad preescolar.
- Diseño de una alternativa pedagógica basada en el uso de los juegos tradicionales conducentes al fortalecimiento del desarrollo integral de los niños de edad preescolar (4 a 6 años).

Los juegos tradicionales propuestos se justifican porque a través de ellos se pretende salvar una gran cantidad de juegos como: metras (canicas), cometa, pare, mate, mienta, carrera de sacos, trompo, etc.; el conocimiento y el desarrollo socioemocional son importante.

En el presente trabajo de investigación se busca promover el desarrollo integral de los niños en edad preescolar (4 a 6 años) a través de la práctica del juego tradicional y su adaptación como herramienta didáctica en el espacio de aprendizaje del aula de preescolar. La infancia es fundamentalmente crítica, pues le facilita al individuo aprender a desenvolverse en el medio, a interiorizar las normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, a iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

Para ello, se desarrollarán estrategias para evaluar las capacidades, destrezas y habilidades físico-motrices de los niños a través de estos juegos, al mismo tiempo que se brindan espacios abiertos para el movimiento y la recreación.

La teoría del movimiento preparatorio de Karl, citada por Salas (2001), establece que el juego es una preparación para la vida (p. 22).

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

Este capítulo presenta los antecedentes de la investigación, particularmente en relación con investigaciones previas sobre los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza. Asimismo, se revelan aspectos relacionados con el juego y su impacto en el desarrollo, además, se define la terminología básica

1.1. 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), Se realizó un trabajo de investigación sobre juegos casuales para el aprendizaje significativo entre estudiantes del quinto grado de educación primaria del Colegio Juan Lucio Soto Jeremías de Perú.

Las metodologías utilizadas en este estudio son métodos generales, métodos científicos y métodos experimentales como métodos específicos.

Los resultados de este trabajo sugieren que es crucial aplicar el juego casual al aprendizaje significativo con integración regional, ya que las sesiones de aprendizaje se vuelven prácticas dinámicas, agradables y fundamentalmente sociales.

Duran (2003), Se realizó un trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en preescolar. La metodología utilizada en el estudio discutido se debió a un proyecto factible apoyado en una investigación descriptiva de campo, abordando a 14 docentes que aplicaron herramientas de recolección de datos a través de técnicas de cuestionario escrito. Obtener información debidamente tabulada y analizada cuantitativamente.

Los resultados de este estudio muestran que: los docentes no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para promover el desarrollo psicomotor en los

niños preescolares; conocen muy poco sobre los elementos básicos del desarrollo psicomotor; los recursos de educación preescolar estudiados son insuficientes para promover diversas actividades recreativas, Pocos docentes detectan cambios en el desarrollo psicomotor de los niños al no promover o estimular las áreas motrices para percibir su logro, etc.

Estas razones hacen necesaria la presentación de un manual para docentes con el objetivo de brindarles alternativas de trabajo para orientar nuevas tareas en el programa, teniendo en cuenta actividades interesantes que beneficien el campo psicomotor de los niños.

Gispert (2010), Se realizó un estudio sobre actividad física física y recreativa para niños y niñas de 4 a 6 años en guarderías de la ciudad de Atures, Amazonas. El objetivo general es implementar la propuesta, con objetivos específicos: Diagnosticar la dirección y el trabajo metodológico que se está realizando en las guarderías; profundizar las limitaciones de los procesos de enseñanza y aprendizaje que caracterizan esta fase; diseñar la recreación deportiva para el entrenamiento y desarrollo de la motricidad básica Un programa de actividades, base de un plan de acción para implantar un adecuado proceso de intervención en la guardería. La metodología utilizada es un proyecto factible sustentado en estudios descriptivos de campo.

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

1.2.Bases Teóricas

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

1.3.Psicomotricidad

Terre, O. (1996) Cuando habla de psicomotricidad se refiere a la conexión entre la mente y el cuerpo, entre los sistemas nervioso y muscular, entre la mente y el movimiento.

La terminología psicomotora es imprecisa porque abarca simultáneamente las habilidades de comprensión, comunicación, comportamiento y ejecución motora, las cuales trabajan juntas para lograr el desarrollo motor, cognitivo, social y del lenguaje

del niño. Los niños sanos adquieren estas habilidades de manera armoniosa, global y progresiva. Cuando hablamos de estimulación temprana, no hablamos de algo mágico, sino de algo que tiene una base teórica y práctica, demostrando que una buena y adecuada estimulación posibilita el pleno desarrollo de las capacidades del niño.

El preescolar es una época de posibilidades ilimitadas y es imperativo comprender completamente todo su potencial y hacer todo lo posible para beneficiar la salud, la nutrición, el crecimiento, el aprendizaje y el desarrollo de los niños, una infancia sin segundas oportunidades.

1.4. Teoría sobre el Juego

El período preescolar es crítico para el desarrollo de un niño y se caracteriza por cambios dramáticos en el desarrollo motor. Esta es la etapa donde se adquieren las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, gatear, lanzar y atrapar. Estas habilidades motrices no son sólo el resultado de la maduración biológica, sino que también emergen a través de las actividades reales del niño en su entorno.

Con respecto al estudio de los juegos, Piaget (1995), Vygotski (1983) y otros han escrito sobre la naturaleza, el propósito y la importancia de los juegos en la educación. Y en el ámbito social, en el ámbito cultural, se relaciona de alguna manera con el desarrollo integral del niño.

Al respecto, Huizinga, citado por Puentes (1995), afirma que los juegos son acciones libres dentro de las limitaciones de tiempo y espacio según reglas libremente aceptadas. Termina solo con un sentimiento de tensión y felicidad (página 4).

Por su parte, Castañeda (1999) define el juego como el ejercicio de las necesidades naturales y actividades básicas en el proceso de desarrollo mental, físico y social. (p. 9).

Los autores razonaron que, de acuerdo con estas definiciones, el juego es visto como una actividad creativa, autoeducativa, que genera interés, satisface necesidades, genera placer, entretiene y aprende, y sirve como medio para que los niños expresen emociones, adquieran conocimientos, socializar, organizar, desarrollar y afirmar su personalidad.

Conocidas como teoría de juegos, estas explicaciones destacan el aporte de

Stanley, citado por Puentes (1995), quien apuntó a la teoría del descanso o recreación basada en la teoría de Piaget (1995), que ve el juego como una liberación. Las personas se liberan de problemas, preocupaciones y fatiga y convertirse en un pasatiempo después de salir del trabajo (p. 14).

Respecto a la teoría del exceso de energía, o exceso de energía de Spencer, citada por Salas (2002), insiste en que “el juego es el consumo excesivo de energía de un niño” (p. 22).

Aproveche esta energía a través de la enseñanza del juego, brindando a los niños experiencias relevantes para sus necesidades, intereses y motivaciones para ayudarlos a aprender y desarrollarse.

La teoría de la recreación sostiene que los juegos son recuerdos (memoria) de las actividades que tuvieron lugar en el curso de la civilización humana.

Por otro lado, la teoría del movimiento preparatorio de Carr, citada por Salas (2001), afirma que el juego es una preparación para la vida (p. 22).

Explica que el juego es un ejercicio de entrenamiento de los movimientos del adulto, en el juego simbólico el niño imita a un adulto en muchos movimientos, y finalmente en la teoría de la autoexpresión es a través del juego que encuentra expresar sus necesidades y satisfacerlas. Por eso el juego es una expresión vivencial de la experiencia que guía a los niños y niñas a comprenderse a sí mismos y al mundo que les rodea a través de sus emociones, percepciones y compromisos.

Por eso esta teoría es una de las más importantes, porque parte de que el juego es una clave fundamental de la infancia, porque le facilita al individuo aprender a desenvolverse en el medio, a interiorizar las normas y costumbres sociales para al que pertenece, para iniciar el proceso de su socialización e interacción con el medio.

1.5.El Juego Infantil

Los objetivos principales del juego son encontrar entretenimiento, desarrollar habilidades motoras, aprovechar al máximo el tiempo libre y adaptar al individuo a la vida real.

Durante la infancia, el juego adquiere la importancia de la connotación al

promover el desarrollo de habilidades y destrezas, permitiendo así que los niños aprendan a reconocerse a sí mismos y a explorar su entorno, resultando un espacio de juego para el desarrollo social y personal de los niños.

Para los niños, la única forma real de vida es el juego. Es por eso que el juego se considera una actividad que involucra a los niños de todo corazón, ya que estimula la imaginación creativa, la invención, la experimentación y la expresión física. La relación que establece el juego entre realidades internas y externas lo vincula estrechamente al ejercicio de la imaginación, la invención y la expresión. Al respecto, Dávila (1987) afirma que todos los esfuerzos deben adaptarse al desarrollo y edad del niño. Haga que su hijo se interese en cada juego, carrera o esfuerzo, y los resultados son igualmente agradables.

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

1.6. Características del Juego.

Estos juegos tienen un carácter general que estimula al individuo y brinda a los docentes la oportunidad de conocer y evaluar los juegos.

La conducta de juego tiene un conjunto de características comunes y comunes, de las cuales Hernández (2002) señala las siguientes:

El juego es voluntario y espontáneo, se inicia por voluntad propia y las personas son libres de elegir y modificar su curso a medida que se desarrolla. Responde a necesidades y produce placer; necesidades que se desarrollan con el sujeto, cuya satisfacción contribuye al desarrollo emocional armónico, proporciona placer y lo motiva a volver a jugar... Brinda satisfacción personal y equilibrio emocional presentando su propia organización conductual; voluntad Se define como tal, y proviene principalmente de imitar el comportamiento observable. (p. 72)

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 (p. 75).

Actualmente, los juegos son de gran utilidad en los entornos educativos y funcionan como estrategias didácticas, por lo que el principal objetivo de los juegos

escolares es aumentar y estimular la enseñanza creativa en los alumnos.

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.

CAPITULO II.

LOS JUEGOS TRADICIONALES.

2.1. Juegos Tradicionales.

Machado (1992), Se refiere al juego como un conjunto de actividades de ocio y entretenimiento muy especiales y localizadas en pueblos y ciudades, producto de expresiones culturales tradicionales, transmitidas de generación en generación (p. 43).

Carrillo (1993) define los juegos tradicionales desde una perspectiva folclórica como expresiones de entretenimiento que resumen la experiencia colectiva de generaciones... Son propios de nuestra nación, propios del sentir de su gente, y considerados como un patrimonio preciado, es el producto de la cultura creada por la humanidad desde la antigüedad. (p. 43)

Machado (1992), Destaca su extraordinaria recopilación de 25 juegos tradicionales: trompo, pájara pinta, barca, arroz con leche, gato y ratón, refresco, carrera de sacos, saltar a la comba, tiovivo, juego de metros, coctelera, cojita, víbora de mar, cadenas , carreras de sacos, doña doña, etc.

Los juegos tradicionales, al igual que los juegos populares, son expresiones lúdicas y costumbres espontáneas que realizan los niños cuando se reúnen para jugar, sin saber que son herencia de sus antepasados y 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. (p. 47).

2.2. El Juego como Estrategia de Enseñanza

Poggily (1997) Las estrategias referenciales son operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de estas estrategias, los materiales de información necesarios para el aprendizaje pueden ser procesados, organizados, retenidos y recuperados. (p. 47).

El uso de juegos como estrategia ayuda en el desarrollo de las habilidades motoras perceptuales porque estos juegos son procesos dinámicos en los que los niños participan activamente.

Alonso (1985) define el juego como una actividad fundamental de la infancia, permite la expresión de emociones y estimula la imaginación. Mediante actividades lúdicas el niño puede liberar tensiones, soñar, crear, expresar sus ideas, expresar su curiosidad, resolver problemas y aprender. (p. 42).

Los juegos son una valiosa alternativa como recurso didáctico y elemento de las estrategias de aprendizaje.

El juego tiene un valor educativo importante ya que facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que les permitan desarrollar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

La idea de exposición permite inferir que el juego en la vida de los preescolares es considerado el fundamento de los futuros resultados docentes y un elemento esencial del desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motoras y mentales.

2.3. Didáctica de los Juegos Tradicionales

El fin de la educación en Venezuela es el pleno desarrollo de la personalidad del individuo y la realización de sus deberes y derechos en una sociedad democrática. El objetivo final de la educación física es mejorar la calidad de vida de un individuo.

La orientación educativa y constructiva del comportamiento grupal de los juegos tradicionales se basa no solo en palabras y explicaciones, sino también en ejemplos.

En el contexto preescolar, la elección del juego involucra objetivos muy específicos, que están íntimamente relacionados con la naturaleza del juego y pueden ser: creatividad, agilidad mental, conocimiento grupal, integración y/o comunicación social, juegos de expresión personal, juegos de memoria.

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

Socio-emocional: Alivio de tensiones, integración grupal, desarrollo espiritual, autodisciplina, liderazgo, cooperación.

Valor físico: Precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de habilidades básicas, relajación.

Valor intelectual: Aplicar los conocimientos adquiridos en la vida escolar y apreciar los conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con los dominios generales de desarrollo de niños y niñas y son los temas de esta encuesta.

2.4. Desarrollo Integral

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

Integral: Integración orgánica, psicológica y socialmente estructurada y demostrada como un todo organizado y equilibrado.

Individual: Guiados por sus propias características y origen social.

Vulnerable: Está expuesto a diferentes factores que tienden a afectar su dinámica.

Diferenciado: De lo general a lo especial.

Relevante: Establece los fundamentos básicos y las pautas generales para la posterior evolución del ser humano.

Continuo: Recorre todo el proceso de la experiencia humana.

Intencional: Todas las etapas están guiadas por acciones pedagógicas.

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

2.5. Desarrollo Cognitivo

El Currículo de Educación Inicial (2000; 33), La epistemología genética de Piaget, tanto en términos de estructura como de función de la inteligencia, tiene en

cuenta la interpretación del desarrollo cognitivo. En cuanto a los aspectos estructurales y funcionales de la inteligencia. En cuanto a los aspectos estructurales, se abordan las dos primeras etapas: sensoriomotora y preoperacional, que se encuentra entre los dos (2) y los siete (7) años. En su explicación del funcionamiento intelectual, se abordan los conceptos de asimilación, adaptación, equilibrio, conflicto cognitivo y conciencia.

Según la teoría de Piaget, el enfoque cognitivo explica el proceso de desarrollo intelectual que atraviesa un niño normal desde que nace, cuando sus aparentes reflejos son primitivos, hasta una etapa adulta consciente, controlada y hábil, en donde el pensamiento y las acciones inteligentes tienen orígenes biológicos. , los procesos conductuales están vinculados a dos variables: la organización y la adaptación como aporte o función del organismo humano, dirigiendo y determinando su desarrollo conductual global. La asimilación implica el intercambio de nueva información, mientras que la adaptación representa el ajuste que hace un organismo para adaptarse a su entorno existente.

Correspondientes a este enfoque, la asimilación y adaptación del tiempo y el medio ambiente son llamados esquemas, y estos son definidos por Piaget como una clase de representaciones interiorizadas de comportamientos o actuaciones similares que permiten la manipulación de representaciones de la misma realidad para encontrar la solución al problema.

Según Piaget (1985) el desarrollo cognitivo consta de cuatro etapas, con una distinción más estricta entre subetapas, etapas y subetapas, las cuales se describen a continuación:

Período de inteligencia sensorio-motriz (0-2 años). La etapa de reflexión primitiva, que evoluciona hacia una comprensión y distinción objetivas de los procesos físicos, especialmente entre uno mismo y otros objetos.

Período preoperacional. De los 2 a los 7 años desarrolla la habilidad de representar objetos y eventos, las principales manifestaciones importantes son: Imitación retardada (capacidad de imitar objetos y comportamientos previamente existentes, expresando psicológicamente el comportamiento que imita); Juego simbólico: Los niños expresan sus imágenes, ideas e intereses. Dibujos: El niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los ocho o nueve años, los dibujos pueden resultar confusos

porque corresponden a lo que imagina, no a lo que ve. Imágenes mentales: Estas imágenes son básicamente estáticas.

El concepto de movimiento emerge en la siguiente fase operativa concreta; Piaget dice que el lenguaje hablado tiene tres efectos importantes en el desarrollo psicológico: (a) Permite la comunicación verbal con los demás y comienza el proceso de socialización. (b) se produce la interiorización de la palabra, seguida de la emergencia de la idea misma, apoyada en el lenguaje interno, y (c) la interiorización de las acciones asociadas a la palabra, que en sus niveles meramente perceptivos y motores pasan a ser medios de expresión. Ilustración y experimentos mentales.

Período operaciones concretas (7 a 11 años). Implica el desarrollo del pensamiento representacional y la conceptualización y dimensionalización del mundo real.

Período de operaciones formales (11 a 15 años). Implica el desarrollo de estructuras simbólicas que sean capaces de madurar el pensamiento adulto, hacer inferencias y ser capaces de trascender la información dada.

Comprender estos períodos es importante porque nos permite comprender los procesos cognitivos de los niños y la información necesaria para ayudarlos a superar los conflictos relacionados con los problemas de adaptación socioemocional en el aula de preescolar.

Piaget es citado por el Currículo de la Fundación Nacional de Educación Primaria (2000; 54) que se deben cumplir tres características durante el período de desarrollo cognitivo:

- Los cambios son acumulativos o agregados.
- Preparar y consolidar.
- Orden invariante.

2.6. Desarrollo Social-Emocional y Moral

Uno de los aspectos más importantes del desarrollo humano son las relaciones que los niños desarrollan consigo mismos y con los demás en su entorno. Esta interacción se construye sobre dos dimensiones, una relacionada con las propias emociones del sujeto y otra relacionada con las relaciones sociales que establece con los demás.

Asimismo, la socialización es el proceso por el cual los humanos aprenden las reglas que rigen el comportamiento de los miembros de la sociedad. Este proceso involucra relaciones sociales, incluyendo la interacción y coordinación de intereses mutuos, a través de los cuales los niños adquieren patrones de comportamiento social a través del juego.

El desarrollo socioemocional de los niños y niñas comprende los siguientes procesos básicos: identificación, autoestima, expresión emocional, integración social, relaciones interpersonales, y relacionado con el desarrollo social y emocional está el desarrollo moral. Según Cursos Básicos de Educación Primaria (2000; 638), La moralidad se refiere a preguntas sobre lo que está bien y lo que está mal en el comportamiento humano.

2.7. Desarrollo Psicomotriz

Desde el momento del nacimiento, incluso en el útero, el niño interactúa con su entorno a través de procesos motores dinámicos que muestran diversos grados de madurez motora. Este proceso cambia más dramáticamente entre el nacimiento y los 2 años. Los niños progresan desde movimientos descoordinados en el recién nacido, en los que domina la actividad refleja, hasta la coordinación motora en los adultos a través de una serie de patrones de desarrollo complejos.

Tras adquirir las habilidades motrices básicas, el niño aprende a combinar sus movimientos con otras habilidades perceptivas, especialmente espaciales. Esto tiene implicaciones importantes para lograr la coordinación mano-ojo, así como las habilidades de alto nivel requeridas para muchas actividades físicas.

Piaget (1971; 67), Se refiere a los aspectos a considerar en el desarrollo psicomotor:

Esquema Corporal: Conocimiento, representación y conciencia del propio cuerpo.

Coordinación motora global: movimientos motores, implicación de grandes grupos musculares, potencial del niño para actuar en el entorno.

Coordinación motora fina: Varios movimientos; implicación de pequeños grupos musculares y segmentos corporales, brazos, manos, dedos, coordinación ojo-

mano.

Lateralidad: La diferenciación de un lado del cuerpo en relación con el otro causada por el predominio del cerebro (ojos, manos, pies).

Tono muscular: Postura y equilibrio, estático y dinámico.

Desarrollo del lenguaje: a través del lenguaje hablado y escrito, los niños pueden expresar sus sentimientos y explicar sus respuestas a los demás, comprender diferentes perspectivas y aprender valores y normas.

CAPÍTULO III

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO PROPUESTA EDUCATIVA.

Decir que el juego es importante para los niños parece repetitivo y tan general que no es exagerado decir que este tipo de actividades han sido mencionadas de alguna manera por todos los que se han planteado la educación infantil, aunque en algunos casos no existe tal cosa a continuación se considera completamente, y es casi ignorado en otros. Sin embargo, si hablar del juego, en este caso el juego tradicional y su importancia para los niños, puede no ser de mucho interés, la reflexión en este sentido incluye cómo utilizar su postura cuando el fin es la formación del niño y su desarrollo integral, no hay razón.

En el contexto de la educación infantil, se utilizan diversos juegos en las tareas docentes, el juego y los descansos didácticos en horarios programados, como parte de la organización de las actividades. La llamada enseñanza, los deportes y el juego tradicional ayudan a alcanzar los objetivos educativos y hacen que los niños se sientan más felices. Para ello, en esta encuesta se introducen y describen algunos juegos tradicionales, para que los docentes del distrito de Santiago de Chuco puedan obtener valiosos e interesantes materiales de apoyo que no solo ayuden a promover el desarrollo integral de los niños, sino que también favorezcan el desarrollo integral. Salvar los valores culturales locales y regionales, uno de los objetivos inmediatos de las siguientes propuestas.

3.1. Fundamentación Teórica

En ese sentido, el presente estudio se posiciona sobre la teoría de la psicogénesis de Jean Piaget (1971), quien ve en el juego las manifestaciones y condiciones del desarrollo infantil. Un cierto tipo de juego está indisolublemente ligado a cada etapa. Aunque se pueden observar cambios en el ritmo o edad de aparición del juego de sociedad a sociedad y de persona a persona, la herencia es la misma para todos. Para Piaget, el juego era el verdadero revelador de la evolución cognitiva de los niños.

Por otro lado, el juego tradicional propuesto para promover el desarrollo holístico de los niños en edad preescolar también se basa en el enfoque sociocultural de Vigostki (1983), cuyas ideas versan sobre el origen y la función del juego en el desarrollo infantil. Para los niños en edad preescolar, se plantean dos preguntas

fundamentales: primero, cómo surge el juego en el desarrollo del niño y si el juego es la forma principal de actividad para los niños a esta edad o solo la forma principal.

3.2. Factibilidad de la Propuesta

La implementación de la propuesta en el aula de preescolar es factible porque se cuenta con los recursos humanos (docentes, estudiantes, padres de familia y representantes), materiales y económicos necesarios para planificar, ejecutar y evaluar la propuesta de juego tradicional en la institución. Recursos que no existen son viables en la comunidad porque otros miembros de la comunidad educativa y padres de familia y representantes en la institución pueden aportar a ellos, como lo demuestran las consultas que se realizan al respecto.

Por otro lado, como se puede observar en las descripciones y materiales requeridos para los juegos establecidos en el plan de acción propuesto, la mayoría de ellos son de muy bajo costo y de fácil disponibilidad en el mercado, por lo que se incorporan para promover un desarrollo integral.

3.3. Objetivos de los Juegos Tradicionales

Objetivo General

Fomentar el desarrollo integral de los niños preescolares del distrito de Santiago de chuco, a través de la ejecución de juegos tradicionales.

Objetivos Específicos

- Brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se planteen interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.
- Favorecer la interacción del niño con su medio.
- Desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas del niño.
- Propiciar experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.
- Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes

coordinativas.

- Favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.
- Estimular la coordinación motora fina y la coordinación óculo-manual.
- Favorecer la coordinación motora global que comprenda los desplazamientos mayores.
- Satisfacer necesidades de contacto físico, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos.

3.4. Estructura de la Propuesta

Básicamente la propuesta está conformada en dos fases o etapas:

- Fase I: descripción de los juegos tradicionales.
- Fase II: plan de acción.

Fase I. Descripción de los Juegos Tradicionales Juego 1. Metras

Objetivo: brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se planteen interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.

Contenido: desarrollo cognitivo.

Modalidades: tribilín, círculo, rayito.

Material: metras de fibra de vidrio, paraparas, bolitas de barro.

Participantes: número limitado.

Duración: se juega por partidas de duración variables, máximo cinco minutos cada una. El conjunto de partidas conforma el juego en sí. El juego finaliza cuando uno o varios jugadores se apoderan de las metras del o de los contrarios (se las gana).

Preparación: El profesor guiará a los niños a dibujar una elipse en el suelo y colocar el metro sobre ella. Luego les ayuda a trazar una línea recta a una distancia de unos 5 pasos para que los niños tiren cada uno una metra, el que más cerca de la distancia tiene derecho a tirar primero sobre la elipse delineada, llamado rayo o mentiroso, intenta conseguir todos los metros. Como queda al menos una metra en el tribilín, todo el que

tome una metra tiene que tener cuidado, porque si el oponente le golpea, debe dárselas y ser eliminado. No se dejó ningún metadato en el chisme al final del juego, ya sea porque todos fueron quitados o porque el niño perdió los metadatos que aportó en el juego. En todos los casos, el ganador es el niño que logra obtener más metros que la contribución inicial o caza.

Descripción: Haga un pequeño agujero en el suelo y dibuje una línea; los participantes arrojan sus metas en el "agujero" y toman una orden para continuar el juego según la posición más cercana. El ganador del partido será la primera persona que logre golpear al oponente o meta su metro en el hoyo y viceversa.

Juego 2. Trompo

Objetivo: favorecer la interacción del niño con su medio.

Contenido: desarrollo socio-afectivo.

Modalidades: círculo o mapola y malabarismo.

Material: madera de llavo, de vera, cabuya o curricán, clavos de acero o de hierro. El trompo puede ser de madera o plástico, con la punta de hierro o de acero.

Participantes: número ilimitado.

Duración: se juega por partidas de duración variables dependiendo de las características del terreno y de la distancia acordada. Una partida finaliza al darle los clavados o chipolas al perdedor.

Preparación: la docente orientará a los niños para que hagan un pequeño círculo con un señalamiento en el centro que puede ser una cruz, una moneda, una piedrita, etc. Aquel niño que "pique" más lejos de la marca coloca su trompo en el centro, "se queda" y los demás intentan sacarlo para recorrer "pasearlo" una distancia previamente establecida por la docente. Al fallar algunos de los participantes, bien sea en el intento de sacar el trompo del círculo, coloca su propio trompo "quedándose" y se levanta al del contrario.

Descripción: el primero que es llevado hasta el final de la distancia establecida, se penaliza con las clavadas (kines) o chipola, acción de amarrar al trompo perdedor y golpearlo con la punta de los trompos de los otros jugadores. El número de clavadas se acuerda antes de iniciar la partida.

Juego 4. Volantín, Papagayo, Petaca, Cometa.

Objetivo: favorecer experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.

Contenido: contenido socio emocional y moral.

Modalidades: elevar el volantín con o sin hojilla en la cola.

Material: carretes de hilo de madera o plástico, trapos, madera, almidón, tijeras, hojillas, cabuya, anime, pita, papel, plumas sencillas, palos de caña brava, de bambú.

Participantes: una, dos o más personas.

Duración: depende del interés que demuestren los niños.

Preparación: se hacen formas y figuras de papel como las de un cajón, una estrella, una "H", etc. Luego se moldean, se amarran las partes utilizando almidón u otro pegamento, amarrándosele al rabo una cola construida con retazos de tela o papel.

Descripción: el objetivo del juego es elevar y mantener el papagayo lo más alto posible durante un periodo de tiempo determinado. Al llevar la hojilla se pretende también cortar la cabuya del contrario para eliminarlo del juego.

Juego 5. Fusilao, Stop.

Objetivo: Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: pelota de goma, de trapo, plástico, etc.

Participantes: varias personas.

Duración: tiempo indefinido.

Descripción: se hace una cantidad de huecos enumerados asignándole uno a cada participante. Colocando al frente un jugador, trata de meter la pelota en alguno distinto al suyo, si falla repite el lanzamiento. Al acertar, el participante señalado se desplaza a buscar la pelota mientras los demás se alejan lo más rápido posible, luego al tenerla grita "stop" todos deben pararse, inmediatamente da tres pasos y trata de pegársela al ubicado más cerca.

Esta dinámica se repite a lo largo del juego. El inicio de cada ronda se realiza en un orden numérico establecido. El objetivo del juego es castigar y "disparar" al jugador

que cometa más errores, estableciendo generalmente tres como número máximo.

Se consideraron un fracaso: 1) fallaron al intentar golpear a un oponente, 2) no se escondieron lo suficientemente rápido para ser un blanco fácil y 3) dejaron de pegarse. La sanción para el perdedor es ser "golpeado", se le coloca de espaldas, y cada uno golpea la pelota tantas veces como se acuerde al inicio del juego.

Modalidades: El juego también se juega sin huecos, la pelota se lanza hacia arriba, la única diferencia es que si la pelota es atrapada en el aire, el jugador mencionado la vuelve a lanzar y menciona otro número, y cuando toca el suelo, la pelota sigue al otro juego de escenario. "Alto" es lo que se dice cuando un jugador tiene el balón en la mano y los demás no pueden seguir corriendo, tienen que quedarse quietos.

Juego 6. Pelotica de Goma.

Objetivo: favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: pelota de goma.

Participantes: uno vs uno, dos vs dos, generalmente hasta cinco o seis veces.

Duración: tiempo indeterminado. Se juega por partidos de 3 a 5 inings que al terminar uno "echan" el otro, hasta que decidan no seguir jugando.

Descripción: Estaba bajo la dirección del béisbol. Características: Casi siempre utilizando dos bases, golpeando la pelota lanzándola verticalmente hacia arriba y golpeándola con el puño de la otra mano. El número de participantes y las condiciones de la competencia dependen del tamaño del lugar.

Juego 8. El Enmochilado, Carrera de Sacos.

Objetivo: favorecer la coordinación motora global que comprenda los desplazamientos mayores.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: sacos de fique.

Participantes: generalmente son de un mismo sexo, aun cuando en los relevos se hacen o pueden hacerse mixtos (varones y hembras en un mismo saco).

Duración: tiempo indefinido.

Preparación: Las líneas de salida y meta están delimitadas. Cada participante pone en

un saco. En una posición adyacente, cuando termina la carrera, tienen que saltar y el ganador es el primero en llegar a la meta.

Descripción: Se puede realizar una carrera de relevos por equipos, un miembro del equipo termina de correr la distancia acordada, regresa al punto de partida del grupo, se quita la bolsa, y el otro compañero se la pone y comienza, y así hasta el final del equipo. El ganador será el equipo que llegue primero. Los jugadores que caminen, corran o salten de la bolsa serán descalificados.

Juego 9. El Mecate o Soga.

Objetivo: satisfacer necesidades de contacto físico, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos.

Contenido: desarrollo socio emocional y moral. **Material:** mecate, cuerda, cierto espacio de terreno. **Participantes:** número ilimitado, varones y hembras. **Duración:** tiempo indefinido.

Descripción: Se dividieron dos grupos en los extremos del área de cada participante y una cuerda central. Los dos equipos estarán conectados entre sí por una cuerda, con cada conjunto asegurado con una punta o un borde. Cuando la orden, el sonido de salir, cada equipo comienza a tirar tratando de moverse en la dirección opuesta al punto central, el ganador es el que logra hacerlo, y el perdedor es el que les permite moverse. Comenzar habitualmente una nueva ronda de juego.

CONCLUSIONES

- Primero.** En el marco teórico de este estudio se proponen diferentes teorías del aprendizaje, basadas principalmente en las corrientes constructivistas de Piaget y Vigostki, que son de utilidad para la planificación del juego tradicional para potenciar el desarrollo integral de los preescolares.
- Segundo.** La información obtenida puede determinar que la insuficiente actualización docente en los juegos tradicionales, su uso poco frecuente para promover el desarrollo integral de los niños, la insuficiente organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje, etc., han afectado negativamente el desempeño.
- Tercero.** Al inicio del año escolar, los docentes diagnostican los patrones de comportamiento del niño en cada una de las áreas evolutivas integradas y planifican actividades lúdicas en el aula teniendo en cuenta las necesidades e intereses del niño, aspectos que se consideran una de las fortalezas que se encuentran en el diagnóstico realizado y las razones para incorporar el juego tradicional al proceso como estrategia didáctica para el desarrollo integral de los niños.
- Cuarto.** Los programas lúdicos tradicionales que promueven el desarrollo holístico de los niños en edad preescolar (4 a 6 años) son factibles de implementar porque los recursos humanos (maestros, estudiantes, padres y representantes), recursos físicos y financieros necesarios se planifican, implementan y evalúan dentro de la institución el juego tradicional propuesto.

RECOMENDACIONES

- Acceso a materiales de apoyo teórico y metodológico (libros y revistas profesionales) para mantenerse al día con la información más reciente sobre técnicas y métodos de enseñanza en el nivel de educación preprimaria o primaria que propone la pedagogía moderna.
- Participación activa en reuniones de actualización docente
- Poner en práctica en la medida de lo posible la planificación del juego tradicional propuesta en este estudio para mejorar significativamente el logro de competencias, habilidades y competencias correspondientes a los diferentes dominios que componen el desarrollo integral. Niños: psicomotricidad, cognitiva, socioemocional, lenguaje, moral y física.
- Facilitar la participación de padres y representantes en el proceso educativo que imparte la institución.

REFERENCIAS CITADAS.

- Alonso, J. (1985). *Motivación y Aprendizaje en el Aula*. Madrid: Santillana.
- Altuve, M. (1985). *Investigación Cualitativa. Investigación Cuantitativa*. Madrid, España: Editorial Morales S.L.
- Arias, F. (1997). *El Proyecto de Investigación. Guía Práctica para su Elaboración*. Bogotá: Episteme.
- Carrillo, G. (1993). *Importancia de los Juegos Folklóricos Infantiles en la Enseñanza Preescolar*. Tesis de Grado. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Castañeda, M. (1999). *Los Juegos Tradicionales y las Nociones Viso-Espaciales en los Niños en Edad Preescolar*. Tesis de Grado, Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.
- Chávez, N. (1994). *Introducción a la Investigación Educativa*. Maracaibo, Venezuela: Editorial Universo.
- Díaz, F. y Hernández, G. (1998). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista*. Caracas: Editorial Mc Graw-Hill.
- Duran, T. (2003). *Actividades Lúdicas para Favorecer el Desarrollo Psicomotor en el Nivel de Educación Preescolar*. Trabajo de grado no publicado. Universidad Valle del Momboy. Valera.
- Ellington, C. (1990). *Planteamientos Didácticos*. Madrid: McGraw-Hill.
- Flores, B. (1995). *Los Libros, los Niños y la Lectura*. Revista Educación N° 182, pp. 93-101. Caracas.
- Ministerio de Educación (2002). *Programa de Estudio de Educación Preescolar*. Caracas: Autor.

- Paredes, L. (2003). Jugando en el Preescolar Descubro la Magia de la Lectura y la Escritura. Trabajo de grado no publicado, Universidad de Los Andes, Mérida.
- Piaget, J. (1971). Seis Estudios de Psicología. España: Editorial Grao.
- Piaget, J. (1995). El Juego Asumido por el Niño. Caracas: Editorial McGraw-Hill.
- Puentes, Y. (1995). Ludoteca Espacio de Recreación y Aprendizaje. Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.
- Rondón, N. (2003). Métodos Lúdicos Pedagógicos en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Nivel Inicial. Trabajo de grado no publicado. Universidad Valle del Momboy. Valera.
- Salas, B. (2001). Manual de Juegos Tradicionales para Docentes del Nivel Preescolar. Universidad de Los Andes, Mérida-Venezuela.
- Zapata, O. (1990). Psicopedagogía de la Motricidad. Etapa del Aprendizaje Escolar. México: Trillas.