

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



**Los juegos tradicionales como medio de socialización para los niños de
Educación Inicial**

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

Autor.

Nancy Mercado Cajamarca

Ayacucho - Perú

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos tradicionales como medio de socialización para los niños de Educación Inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Fejoo (miembro)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Ayacucho - Perú

2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos tradicionales como medio de socialización para los niños de Educación Inicial

La suscrita declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma

Nancy Mercado Cajamarca (Autor)

Dra. Erika Leonor Alama Zarate (Asesor)

Ayacucho - Perú

2022



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, a treinta y uno días del mes de julio del año dos mil veintidós, se reunieron sincrónicamente a través de google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva, coordinador del programa. (Presidente), Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Secretario) representantes de la Universidad Nacional de Tumbes y Dr. Andy Kit Figueroa Cárdenas (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "**Los juegos tradicionales como medio de socialización para los niños de Educación Inicial**", para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial al señor(a). **MERCADO CAJAMARCA NANCY**.

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, **MERCADO CAJAMARCA NANCY**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial.

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


Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva.
Presidente del Jurado
/DNI: 25772336


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.
Secretario del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kit Figueroa Cárdenas
Vocal del Jurado
DNI: 43852105

Los juegos tradicionales como medio de socialización para los niños de Educación Inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	www.caracteristicas.co Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	revistas.uv.cl Fuente de Internet	1%
6	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
7	www.clubensayos.com Fuente de Internet	1%
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
9	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	


Dra. Erika Leonor Alama Zarate
Asesora

		1 %
10	rabida.uhu.es Fuente de Internet	1 %
11	es.wikipedia.org Fuente de Internet	1 %
12	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1 %
13	laurasolano02.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
14	sergio-chocomel.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
17	feandalucia.ccoo.es Fuente de Internet	<1 %
18	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
19	rdu.unc.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
20	www.slideshare.net Fuente de Internet	


 Dra. Erika Leonor Alama Zarate
 Asesora

<1%

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dra. Erika Leonor Alama Zarate
Asesora

DEDICATORIA

A mis padres, esposo e hijos por haberme dado comprensión, paciencia, ayuda y a Dios, por ser mi soporte y fortaleza para cumplir todos mis objetivos trazados en mi vida.

INDICE

DEDICATORIA	8
INDICE	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I	14
MARCO TEÓRICO.....	14
1.1. ¿Qué es el juego?.....	14
1.2. Características del juego.	15
1.3. Tipos de juegos.....	17
1.4. Importancia del Juego en el Desarrollo Integral.....	18
1.5. Función del juego en la infancia.....	19
CAPITULO II.....	20
LOS JUEGOS TRADICIONALES	20
2.1. Origen de los juegos tradicionales	20
CAPITULO III	22
LA SOCIALIZACIÓN.....	22
3.1. El juego como espacio de socialización.....	22
3.2. Habilidades sociales.....	23
3.3. Clasificación de las habilidades sociales.	23
CAPITULO IV	24
LA EDUCACIÓN INFANTIL.....	24
4.1. Educación infantil.....	24
4.2. Principios que orientan la educación inicial.....	25
4.3. Los juegos tradicionales según la perspectiva educative.....	26
4.4. Recopilación de juegos tradicionales.....	27
CONCLUSIONES	31
RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS CITADAS	33

RESUMEN

El objetivo principal de la monografía es comprender que en la infancia los grupos humanos socializan a través del juego. Comparten vivencias, experiencias, el cual posibilita mejorar la capacidad del niño y niña. Se afirma que el juego produce aprendizaje significativo, contribuye al desarrollo armónico, a las buenas relaciones interpersonales, permitiendo expresar sus diferentes estados de ánimo. Durante el juego los niños expresan sus ideas, manifiestan sus esquemas conceptuales, confrontándolo con los de sus compañeros. La presente evidencia significativamente aspectos importantes que inciden en el desarrollo socializador del niño en la primera infancia, por ello es importante tomar al juego como una estrategia dinámica, creativa y placentera que coadyuve al desarrollo integral del niño y niña.

Palabras claves: Juegos tradicionales, educación inicial, socialización

ABSTRACT

The main objective of the monograph is to understand that in childhood human groups socialize through play. They share experiences, experiences, which makes it possible to improve the capacity of the boy and girl. It is affirmed that the game produces significant learning, contributes to harmonious development, to good interpersonal relationships, allowing to express their different states of mind. During the game, children express their ideas, show their conceptual schemes, confronting them with those of their peers. The present evidence significantly important aspects that affect the socializing development of the child in early childhood, for this reason it is important to take the game as a dynamic, creative and pleasant strategy that contributes to the integral development of the boy and girl.

Keywords: Traditional games, initial education, socialization.

INTRODUCCIÓN

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

Por medio de los juegos tradicionales nos conlleva a introducirnos, al maravilloso mundo infantil, aspecto fundamental para el desarrollo futuro de las habilidades requeridas, por lo que esta etapa debe y requiere ser estimulada en todos los sentidos, creando y generando aprendizajes en la vida futura, puesto que es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida importante en el desarrollo del mismo, esta etapa comprendida entre los (0-6 años). Se le enseña a ser autónomo y auténticos; aspectos que servirán para abrirse en el mundo por sí solo.

La presencia de diferentes culturas en la escuela es algo cada vez más habitual. Culturas que deben ser respetadas y valoradas por lo que se suele denominar cultura acogedora. Los juegos tradicionales dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, pues conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, estos proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, quienes propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre las de diferentes generaciones, ayudando a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico.

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

El juego es la base social fundamental en el desarrollo del niño, porque sin este criterio cualquier proceso emocional y psicológico tendrá algunas dificultades en su desarrollo integral del niño y niña.

El presente trabajo parte de la intranquilidad de saber cómo los juegos tradicionales pueden ayudar en el aprendizaje de los niños y niñas desde los primeros años de vida, fortaleciendo su desarrollo en la infancia. Para tal efecto se abordará un marco teórico relacionado a los juegos tradicionales, tomando aportes diferentes de autores, los cuales fortalecerán la ejecución del trabajo monográfico.

En tal sentido, se ha planteado los siguientes objetivos para dilucidar y comprender mejor la monografía:

Objetivo General

Explicar los juegos tradicionales como medio de socialización en los niños de educación inicial.

Objetivos específicos

Describir los juegos tradicionales como medio de socialización en los niños.

Describir la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños.

Obtener conclusiones importantes de los juegos tradicionales como medio de socialización en los niños de educación inicial.

El trabajo de investigación se ejecuta tomando en consideración puntos muy álgidos e importantes en los diferentes capítulos, los cuales los detallo de la siguiente manera:

El capítulo I, describe el marco teórico sobre los juegos, da a conocer definiciones, características, tipos de juegos, importancia del juego en el desarrollo integral y funciones del juego en la infancia.

El capítulo II, se refiere sobre el origen de los juegos tradicionales, aborda ¿Qué son los juegos tradicionales?, características de los juegos tradicionales

El capítulo III, aborda sobre la socialización, habilidades sociales, clasificación de las habilidades sociales.

El capítulo IV, referido a la Educación Infantil, principios que orienta la Educación Inicial. Juegos tradicionales según la perspectiva educativa y enfatiza recopilación de los juegos tradicionales, aspectos se estarán evidenciándose a través del trabajo descriptivo, para luego dar a conocer los juegos practicados en nuestro medio y fuera de ello por medio de la recolección de los juegos en nuestro medio.

Finalmente dar a conocer las conclusiones y fuentes consultadas para el abordaje de la presente monografía.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. ¿Qué es el juego?

Según fuentes fidedignas la palabra juego proviene de dos vocablos en latín: "locus cuyo significado es ligereza, pasatiempo y ludus jugar" ambos hacen referencia a la acción de jugar, pasatiempo o diversión y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Aucoturier (citado por Rivera y Sulca; 2017:39). Según el autor el juego facilita a los niños desarrollar sus competencias comunicativas, así como la capacidad de creatividad, descubrimiento y socialización. Estos aspectos posibilitan que los niños progresivamente van formando su personalidad adquiriendo nociones básicas los cuales fomentan su desarrollo integral.

Los procesos lúdicos o juegos siempre han sido actividades innatas al ser humano, puesto que, desde temprana edad, en el seno familiar, se van adquiriendo diversas habilidades dependiendo de las características de cada juego, interactuando con los miembros de la familia. Estas acciones se han extendido con mayor relevancia al espacio educativo y social, puesto que posibilita el desarrollo de los niños y, a la vez, se han consolidado como un derecho.

Según el MED (2017), el juego posibilita que los niños interactúan poniendo en actividad sus habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

HUIZINGA (1989): Señala que el juego es una actividad liberadora basados en una interacción infantil y sujetos a espacios y reglas claramente establecidas en casos de juegos formales; sin embargo, también posibilita con mayor énfasis, cuando es juego espontáneo y libre.

CAGIGAL, J.M (1996): Acción libre espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual conforme a determinadas reglas, establecidas improvisadas.

Los juegos son fundamentales para el aprendizaje de los niños ya que también lo dice el ministerio de educación “aprendo jugando”; los juegos sirven a los profesores y otros, para motivar sus clases, hacerlas más satisfactoriamente, interesante, atractivos, activos, dinámicos en la cual le sirve para educar a los alumnos en su desarrollo integral. Mediante el juego los niños manipulan, experimentan, imaginan, imitan.

Según el diccionario de la Real Academia es un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Pero la propia polisemia de este y la subjetividad de los diferentes autores implica que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico afirmando el juego, como cualquier realidad sociocultural.

1.2. Características del juego.

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

- Es espontáneo: porque implica libertar en la participación de los niños, sin coacción ni presión alguna, lo cual ha sido una expresión en todos los espacios a lo largo de la historia.
- Tiene límites: Efectivamente en el mundo real, la convivencia o interacción humana está sujeto a reglas o pautas de conducta y convivencia razón por la cual e, el juego, desde temprana edad van posibilitando el desarrollo formativo en valores, los cuales hacen que los niños lo vayan adquiriendo progresivamente, en base a experiencias de hacer y no hacer.
- Tiene reglas: las reglas que rigen un juego pueden ser explícitas o no, pero en todos los casos instauran una realidad distinta de la cotidiana. El orden interno del juego determina las reglas. Esto es posible gracias a que es una actividad

convencional y, como tal, es producto de un acuerdo entre los jugadores. Cada juego organiza las acciones de una manera específica.

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

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

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

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

- Intelectuales: indudablemente que son muy beneficios la implementación de los juegos en la niñez, puesto que favorecen el desarrollo de la organización, autocontrol, creatividad e imaginación, los cuales son parte de su desarrollo integral; sobretodo, fomentan el pensamiento reflexivo y crítico.

- Emocionales: definitivamente la actividad lúdica favorece la socialización infantil y elimina ciertas tensiones o emociones negativas que nos interiorizan y se constituyen en barreras para una interacción positiva con nuestros pares; razón por la que evita el estrés y agotamiento emocional, siempre y cuando sea voluntario y espontáneo,

- Interactúan con la realidad: es una característica que los niños en su soledad “juegan” con seres imaginarios dando vida a los objetos, lo cual, si es frecuente, puede generar daños colaterales, Por ello, cuando son juegos en pares o grupos, les posibilitan con mayores oportunidades de interactúan a con su realidad, es decir, con sus pares y entornos reales u objetivos, los cuales han de depender mucho de la guía u orientación de los adultos.

1.3. Tipos de juegos.

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

- **Juegos Populares**

Se refieren a los juegos que surgieron en el seno de una comunidad, los cuales se han transmitido de generación en generación, dependiendo de la cultura popular de cada uno de ellos. Las características de cada juego casi son similares, solo ha variado sus denominaciones, con ciertas reglas adecuadas al contexto a sus costumbres, sin perder la esencia, la cual es generar diversión y recreación espontánea entre todos sus participantes.

- **Juegos Tradicionales**

Refiere el autor que estos juegos son más estructurados que también se han transmitido de generación en generación manteniendo su originalidad de acuerdo al lugar de su procedencia, sin perder su esencia. Muchos estamentos se han preocupado que estos juegos sigan su vigencia en el espacio y tiempo con sus propias características y particularidades, constituyéndose en parte de su historia o costumbre.

- **Juegos de Mesa**

La característica principal de este tipo de juegos, es que es indispensable un tablero plano, específicamente para juegos donde se utilizan piezas movibles y se requiere la participación de uno o más jugadores. Por ejemplo, señala el autor, el ajedrez, ludo, dama y otros, donde necesariamente existen reglas de juego.

- **Juegos de naipes**

El insumo primordial para este juego son las cartas en un total de 48, y hay variedades de juego, cuyos requisitos es poseer habilidad mental de cálculo de manera rápida y prognosis de calcular los naipes que el contrincante podría tener.

- **Juego de Videojuegos**

Constituyen juegos que requiere ordenadores o computadoras para su realización, puesto que existen programas diversos instalados en cada una de ellas, para lo cual se requiere que el jugador posea conocimientos previos frente a las reglas y características de cada juego. Este tipo de juegos induce a veces a los participantes a estar mayor parte de tiempo en acceso a internet, y simultáneamente, pueden ser partícipes varios jugadores. La desventaja, es que, si no existe control o límites, podría genera dependencia o adicción, los cuales son perjudicarles en la formación y desarrollo integral del niño, principalmente.

- **Juegos de rol**

En este tipo de juegos, cada participante tiene un rol específico, en base a ciertas reglas, y son parte de un grupo o equipo. En ocasiones, hay un facilitador quien dirige estos juegos, pero en ocasiones en cada participante asume su rol en base a un autocontrol.

1.4. Importancia del Juego en el Desarrollo Integral

Definitivamente la importancia del juego radica en que es un medio de socialización poderoso que fomenta la interacción de los niños, quienes a través de actividades lúdicas van consolidando su formación.

En el aula se ha constituido en u medio eficaz para los aprendizajes, especialmente en favor del desarrollo emocional, pues como afirma Pimienta (citada por Rivera y Sulca, 2017), los jugadores lo hacen por alegría y gozo, dependiendo del rol de los educadores, los cuales deben estar enfocados en base al “aprender jugando”.

Según Figueroa y otros (2011:48) afirma que el juego favorece la solidad y cooperación muta fomentando la responsabilidad, confianza, seguridad en sí mismo, la autoestima y el respeto hacia los demás. De igual forma, afirma que, siendo un proceso colectivo favorece la capacidad de búsqueda de soluciones variadas frente a un reto desafío.

De igual forma fomenta favorece el desarrollo emocional y la sensibilidad de los niños, sobre todo reconociendo y valorando las diferencias de los demás. Al interactuar le permite transmitir emociones, sentimientos, conocimientos,

experiencias, afecto, etc. Indudablemente el juego y el estado emocional están íntimamente ligados.

Otros aspectos importantes de los juegos es que promueve el desarrollo de las competencias comunicativas, articulado a experiencias de aprendizaje con la música, con la expresión y apreciación artística y el desarrollo corporal y motriz.

Es evidente que también los juegos permiten al niño, identificar espacios diferidos y marcados de acuerdo a los roles entre ellos y los adultos, puesto que al interactuar van identificando roles reales en el entorno familiar, educativo y social, todo ello gracias a la capacidad de análisis que requiere al cumplir un rol determinado.

1.5. Función del juego en la infancia

Una función esencial del juego es el proceso de socialización de los niños, y gracias a esta actividad lúdica los alumnos aprenden, porque en el nivel inicial se aprende jugando. Es a partir de los juegos que los educadores generan a aprendizaje en todas las áreas curriculares, los cuales han de depender significativamente de las estrategias que podrían utilizar en aras de generar aprendizajes significativos y colaborativos.

Según Rivera y Sulca (2017:59), afirman que el juego posibilita en los niños, para que gradualmente, de acuerdo a un rol asignado, vayan adquiriendo o identificando ciertos roles de adultos, los cuales serán posibles, siempre y cuando , les generemos oportunidades y espacios para desarrollar sus talentos individuales, así como su capacidad de comunicación, siendo este vital para la interacción entre sus pares. Asimismo, concluyen que el rol del adulto para fomentar juegos con los niños, es de vital importancia, puesto que deben de cumplir el rol de facilitador, predisposición de apoyar en los roles sin imposición alguna.

A partir de estas premisas señalo algunas funciones:

- Permite el desarrollo de la capacidad sensorial y perceptiva de los niños, los cuales favorecen sus habilidades de descubrimiento y exploración.

- Estimula la capacidad de pensamiento reflexivo, creatividad, imaginación, razonamiento entre otros, los cuales les permiten el desarrollo de la memoria y atención, así como fortalece el lenguaje.
- Optimiza la capacidad de interrelación con sus pares, fomentando una comunicación fluida y asertiva, respetando ciertas pautas de conducta y reglas pre establecidas, los cuales son favorables para su desarrollo moral.

Adicionalmente de los señalado líneas arriba, el juego favorece poderosamente el en el desarrollo emocional de los niños, porque al interactuar expresa sus emociones y le permite descargar tensiones, afirmando sus autoestima y autocontrol permanentemente.

CAPITULO II

LOS JUEGOS TRADICIONALES

2.1. Origen de los juegos tradicionales

Este tipo de juegos tiene sus orígenes en las actividades lúdicas de nuestros ancestros, quienes, como una parte de sus actividades rutinarias, desarrollaban involucrando a los miembros de la familia. Llegó al punto en las que se convirtieron en espacios de unión y esparcimiento social y familiar, y a la fecha, se preservan como parte de las costumbres o tradiciones, las cuales se van transmitiendo de generación en generación.

Según Lachi (citado por Acuña y Gutiérrez, 2018:35), precisa que este tipo de juegos tienen sus inicios en la etapa de la infancia dentro del seno familiar, como una forma de interrelación entre los miembros de la familia. Son los padres los primeros impulsores de estas actividades, a través de canciones, rimas, poesías y otros, los cuales favorecen enormemente en el desarrollo integral de los infantes en sus primeros años de vida. Asimismo, genera confianza seguridad en sí mismo, los cuales son vitales para la formación de su personalidad.

2.2. ¿Qué son los juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas y recursos psicopedagógicos los cuales favorecen el desarrollo socio afectivo y cognitivo de los niños, razón por la que los educadores deben fomentar actividades diversas con paciencia, afecto, amor y confianza, los cuales han de favorecer el desarrollo de emociones, sentimientos y desarrollo del pensamiento; es decir contribuyen al desarrollo integral de manera permanente (Lachi: citado por Acuña y Gutiérrez, 2018:35).

2.3. Características de los juegos tradicionales.

Hay una infinidad de características, señalados por diversos autores, de los cuales señalo a continuación a algunos de ellos:

Según Ramos y Ramos (citado por Acuña y Gutiérrez; 2018:37):

- **Es tradicional:** son parte de una comunidad y se van transmitiendo a las nuevas generaciones.
- **Es anónimo:** nace en el seno de la comunidad de manera colectiva y espontánea.
- **Es colectivo:** porque su ejecución involucra o compromete a todos los miembros de la familia o comunidad.
- **Es comunicativo:** porque en el proceso permite que todos expresen su sentir, sus emociones y o acciones, de acuerdo al rol que les corresponde.
- **Es dinámico:** puede estar sujetos a ciertas variaciones, sin perder la esencia en el espacio y tiempo.
- **Requiere de materiales:** en su mayoría de veces, hace falta el uso de materiales, los cuales, de manera creativa, son elaborados por los integrantes de los juegos, como una acción previa.
- **Es multifacético:** abarca diferentes hechos o situaciones de la vida social, los cuales también son una forma de preservar las costumbres o cultura popular; sobre todo, fomenta la práctica de valores e identidad.

CAPITULO III

LA SOCIALIZACIÓN

3.1. El juego como espacio de socialización.

Indudablemente que Vygotsky, fue el pionero de la propuesta del enfoque sociocultural, los cuales se cimienta en la teoría de que el ser humano es eminentemente social por naturaleza. Señalo al presente autor, porque los múltiples estudios señalan que el juego es un acto eminentemente social, por la características descritas línea arriba. En consecuencia, como todo profesional de educación, debemos tener en cuenta este enfoque al momento de planificar y ejecutar un juego determinado. Debemos también señalar que cada juego tiene sus peculiaridades propias de acuerdo a la costumbre de cada comunidad, por ello que, lo social está íntimamente ligado a lo social, razón por la que el juego tiene su base en esta teoría de trascendental importancia.

La familia constituye el primer espacio para la socialización, considerándolas como espacio primario para este proceso, y es donde el niño adquiere pautas primarias, así como capacidades elementales para su proceso de socialización. La escuela, también juega un rol importante en este proceso, por lo que se le considera como espacio secundario. De ahí, la importancia que los niños, en el seno escolar, deben encontrar oportunidades para jugar, los cuales han de depender del enfoque de los maestros, quienes deben empoderarse de las múltiples bondades y beneficios de la realización de los juegos.

Caballo, V. (2008) aduce que “la socialización es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas, a partir que la sociedad ejerce en el individuo y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y la respuesta o reacción del individuo a la sociedad”

La Socialización es el proceso mediante el cual las personas aprenden e internalizan las normas y los valores que priman en la sociedad en la cual viven y los que hacen lo propio en la cultura específica que la misma ostenta. Ahora bien, la

socialización se irá complejizando en etapas consecuentes a medida que la persona va creciendo y desarrollando cada vez más su capacidad cognitiva. Las personas aprendemos en la socialización la lengua que se habla, los símbolos, las creencias, normas y valores que se fueron erigiendo en referentes absolutos de la sociedad en cuestión.

En la primera infancia los medios socializadores que cumplen un rol muy importante son que a través de los juegos lúdicos se inaugura y opera como inscripción de ese niño en la cultura a la cual pertenece en una sociedad que se transmiten estos a través de los juegos tradicionales, incluyendo valores de lealtad grupal, solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz, en una forma de comportamiento resaltando la cooperación como valor expresado en la convivencia.

3.2. Habilidades sociales.

Según Fernández y Carrobles (2000), las habilidades sociales son concebidas como algo innato al ser humano que permite desarrollar su capacidad de percibir, entender, descifrar y responder a los diferentes estímulos externos durante la interacción con los demás.

Por otra parte, Cueli, J. (citado por Núñez: 2011:35), conceptualiza a las habilidades sociales como la forma o manera que el ser humano se interrelaciona con los demás, siendo vital los juegos de integración y participación, los cuales, practicados desde temprana edad, favorecen el desarrollo de la inteligencia interpersonal. Asimismo, señala que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo del lenguaje y van asumiendo roles y patrones sociales, los cuales les favorecen su proceso de socialización.

3.3. Clasificación de las habilidades sociales.

Tomando como referencia a Villegas (1998), quien afirma que las habilidades sociales son “respuestas específicas asociadas a estímulos o situaciones generalmente aprendidos y que se expresan en competencias para un buen manejo de relaciones interpersonales: el liderazgo, la tolerancia, solidaridad, aceptación y empatía”.

Señala que éstas permiten desarrollar competencias en base a la interacción personal con sus semejantes, los cuales permiten fortalecer diferentes habilidades, las cuales señalo a continuación:

Aceptación: Permite al niño reconocerse y valorarse como tal y le hace sentir importante y valorado por los demás.

Asertividad: Le permite al niño expresar sus propios pensamientos o creencias, de manera respetuosa sin lastimar ni herir hacia los demás. Aprende a decir no cuando no es correcto; elogia actitudes y comportamientos de los demás; reacción ante situaciones injustas; y, fomenta y exige el respeto hacia los demás.

Empatía: es la capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona, captar sus sentimientos y apreciar el mundo desde la otra óptica personal. Ander- Egg (1995). Permite desarrollar sentimientos de simpatía, comprensión y efecto hacia los demás.

Liderazgo: permite que asuma roles y responsabilidades de dirigir grupos, basados en la razón y objetivos comunes, siendo vital que ejemplo sea la brújula que orienta sus accionar hacia los demás. Stogdill (citado por Núñez: 2011:47).

CAPITULO IV

LA EDUCACIÓN INFANTIL

4.1. Educación infantil.

A nivel del sistema educativo peruano, la educación infantil de manera formal, inicia los tres años y culmina a los seis años, siendo obligatorio para luego ingresar al nivel primaria. Este nivel es muy importante para niño ya que se influyen el desarrollo de habilidades físicas y/o psicológicas, fomentar su creatividad, se le enseña a ser autónomo y auténtico; aspectos que servirán para abrirse en el mundo por sí solo.

Una de las características vitales en este nivel, es que prima el juego en todas las Áreas, es decir las actividades lúdicas son el centro del quehacer pedagógico y es la garantía de una participación activa y significativa en los niños, siendo vital el rol del docente. Es a partir de los juegos que se generan aprendizajes en todos los campos del conocimiento, que permite aprender las primeras nociones de escritura y lectura, y al

aprendizaje de cálculos elementales. Además, el objetivo de este nivel es desarrollar capacidades físicas, efectivas, intelectuales y sociales. Según el MED CNB (2017:103)

4.2. Principios que orientan la educación inicial.

Este sistema educativo se basa en 7 principios psicopedagógicos básicos según el MED - CNB (2017).

- **Principio de respeto:** el niño debe ser respetado como sujeto de derechos, valorando su forma de ser y sus peculiaridades, así como su ritmos y estilo de aprendizaje, sus características culturales, sus costumbres, etc., es decir, debe ser tratado como un ser único e incomparable.
- **Principio de seguridad:** a fin de que el niño tenga estabilidad emocional en sus decisiones, es necesario brindarle confianza y seguridad, posibilitando acciones de interacción personal con toda la libertad, para que así cimente su personalidad basado en la propia confianza en sí mismo.
- **Principio de un buen estado de salud:** la salud nos solo en lo físico, sino también en lo emocional, psicológico y social, pues no solo es la ausencia de una enfermedad, tiene que ver mucho con la presencia de entornos saludables y practica de estilos de vida saludable. OMS (2006).
- **Principio de autonomía:** los niños son capaces de desarrollar y tomar sus propias decisiones progresivamente, cuando encuentran seguridad en sí mismos, y se les brinde oportunidades para que aprendan a construirse a sí mismo en interacción con los demás y la guía de un adulto, ya se entorno familiares o escolares.
- **Principio de movimiento:** a través de los juegos los niños están en constante movimientos interactuando con los demás, los cuales les permite expresarse, comunicarse, adquirir posturas, desplazamientos y desarrollar su pensamiento, de tal manera que niños y las niñas desplieguen al máximo sus iniciativas de movimiento para conocerse y conocer el mundo que los rodea, siendo un elemento fundamental en la construcción de la personalidad.
- **Principio de comunicación:** este acto comunicativo es inherente a las personas, y es desde los primeros años de vida las cuales se van fortaleciendo en base a múltiples oportunidades que se les pueda brindar.

- **Principio de juego libre:** como se ha referido el nivel inicial, se caracteriza porque prima las actividades lúdicas las cuales nos son impuestas ni sujetas a parámetros rígidos, los cuales les permiten a los niños de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones.

4.3. Los juegos tradicionales según la perspectiva educative

De acuerdo a los descrito sobre los juegos tradicionales, éstos pueden implementarse ya sea en el entorno familiar o escolar, pero adquiere especial consideración, cuando los docentes conocedores de la importancia para el desarrollo de los niños, la implementan con propósitos pedagógicos y formativos. Es indudable que su implementación va en beneficio o directo de la formación de los niños, porque en su actuar siente placer, disfrute, gozo y alegría. De igual manera, debemos precisar que el rescate e implementación de estos juegos, permite que los niños preserven una tradición lúdica de su comunidad, permitiéndoles aprender valores y costumbres inéditos de sus ancestros, así como lograr aprendizajes significativos los cuales han de favorecer su desarrollo. Es importante el rol del docente, quienes deben de planificar el desarrollo de estos juegos con objetivos pedagógicos y haciendo que estos sean activos y dinámicos, inclusive variando algunas acciones, pero sin perder la esencia de cada juego. El juego, es una actividad netamente lúdico e interactivo, y estos deben ser, en todo momento, placentero, así como los es los momentos de recreo escolar.

Según Guadalupe y Sandoval (citado por Acuña y Gutiérrez; 2018:39), las implementaciones de los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de diferentes aspectos de la formación infantil, siendo algunas de ellas:

- **Social y afectivo:** favorece las relaciones con sus pares en todo entorno, sea familiar, escolar o social, fomentando el respeto, la cooperación, trabajo en equipo y la práctica de valores como el respeto, ayuda mutua compañerismo, es decir el aprender a convivir.
- **Motor:** el juego por ser netamente lúdico permite desarrollar habilidades básicas psicomotoras (correr, saltar, esconder, girar, lanzar, trepar, etc.) y capacidades motoras (postura, equilibrio, lateralidad, tonicidad, etc.).

Favorece que el niño se autoafirme, mejore su autoestima, regule su comportamiento mediante el autocontrol, se adapte a su entorno, etc.

- **Lenguaje y cognitivo:** favorece del desarrollo de sus competencias comunicativas de manera natural, y progresivamente va incrementando sus conocimientos en las diferentes áreas del saber humano, en base a una convivencia con los demás.

Llalla y Yunque (2015) Finalmente debo precisar que los juegos permiten desenvolverse mejor a los niños puesto que son múltiples los beneficios que les genera al ser partícipes de cada uno de estos procesos, teniendo en cuenta que, al ser parte de ellas, algunos niños tendrán sus particularidades, habilidades y actitudes, por lo que la presencia del docente o un adulto será de vital importancia, en su rol de mediador o facilitador.

4.4. Recopilación de juegos tradicionales.

- **“Mundo”**

- Los participantes pueden ser dos o más.
- Primeramente, se dibuja en el piso la figura de un hombre dividido en fracciones rectangulares y se enumera del 1 al 10, y cada participante debe tener a mano un objeto diferente.

- De acuerdo al turno, cada jugador tira un objeto en el primer casillero sin que choque a los bordes. Luego inicia a saltar con un solo pie de casilla en casilla, menos en el casillero donde cayó el objeto lanzando. El jugador elegido tira la piedra o cáscara dentro de la primera casilla, sin que toque los bordes. Inicia a saltar con un solo pie de casillero en casillero, menos en el lugar donde se encuentra el objeto



lanzando. Saltando recorre todo el casillero de la figura humana, y retorna al punto de partida. Luego lanza nuevamente el objeto al siguiente casillero de manera ascendente e inicia nuevamente a saltar con un solo pie, sin cometer la falta de saltar con los dos pies, pisar la raya o saltar en el casillero donde está el objeto. Si comete algunas de las faltas, le toca el turno al siguiente jugador.

- El jugador que recorre primero todos los casilleros de la figura humana, gana el juego.

- **“Que pase el rey”**

- Participan mínimamente 10 jugadores y solo se necesita dos siluetas de frutas de colores.

- Se hace dos filas mirándose frente a frente, tomándose las dos manos forman un “puente humano”, y por debajo pasan los jugadores en columnas, unos tras otros. Los que van formando el “puente humano”, entonan la canción: *“Que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar”*. Al momento que terminan de cantar y dicen coralmente: “¡quedará!”, el participante que estaba pasando por debajo del “puente humano” quien

escogerá cualquiera de frutas señaladas. El juego termina hasta que el último participante pasa por debajo del “puente humano” y escoge la fruta de su grado, para luego conformar un equipo de juego en base a la elección de cada uno de ellos. Luego se traza una línea en el piso, y cada equipo



se coloca frente a frente, pero en columnas sujetados de sus cinturas. Proceden a jalarsse como una especie de cadena humana, y culmina cuando todos los jugadores o jugadoras de un equipo hayan cruzado la línea y hayan pasado al campo contrario.

- El juego concluye con un vencedor o ganador, equipo quien haya raptado mayor cantidad de participantes del equipo contrincante.

- **“Las canicas”**

- Se requiere dos o más participantes, cada quien con su canicas o daños.

- Primeramente, se hace un hueco en el piso, la cual es el objetivo del juego donde se han de introducir los daños. Desde un lugar determinado por ambos jugadores, lanzan sus daños hacia el hueco, el que esté más cerca al hueco, es quien inicia el juego. El que inicia el juego, tira el daño hacia el hueco, para luego salir y tratar de apuntar y tocar al daño rival para luego seguir nuevamente tirar hacia el hueco. Si el jugador no hace entrar el tiro al hoyo continuo el juego el siguiente jugador realizando la misma acción.



- Gana el primero que logra el propósito de hacer ingresar al hueco.

- **“El vuelo de las cometas”**

- Puede ser un solo participantes o más, dependiendo dela intención pedagógica (festival o concurso). Se requiere que cada participante posea una cometa.

- Se trata de estar en un lugar abierto, donde cada participante hará volar su cometa, en forma individual o con ayuda de alguien. Al inicio, el ayudante agarra la cometa a una cierta distancia, y el participante, jala con un hilo y empieza a correr, hasta que la cometa se eleva con el viento. Poco



a poco el participante va soltando el hilo, cuanto más se eleve la cometa, para ello el participante tiene que estar en constante movimiento de jalar y ceder más el hilo, para lo cual tiene que tener paciencia y perseverancia.

- Si es un concurso, gana el que más alto hace volar su cometa. Si solo es festival, no hay ganadores ni perdedores, porque el objetivo solo es hacer volar la cometa y estar en contacto con la naturaleza y recrearse sanamente.

CONCLUSIONES

PRIMERO.- Hablar del juego en la educación inicial, desde una edad muy temprana es hablar de promover la autonomía, de reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha de ser reconocida y acompañada por las maestras, los maestros y los agentes educativos, desde la multiplicidad de sus lenguajes.

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

TERCERO.- Por medio el desarrollo de los juegos tradicionales el infante se interrelaciona con sus semejantes a través de los juegos de integración, participación desde muy pequeños, fortaleciendo las relaciones interpersonales y fortaleciendo la confianza en sí mismo. Desarrollando por medio de este, su actividad social aspectos de destrezas, cualidades, habilidades necesarias para vivir en sociedad, para convivir e interrelacionarse con esos "otros" ideal para una educación integral. Asumiendo una actitud creativa o repetitiva frente al conocimiento confianza en sí mismo (autonomía y voluntad), contribuyendo a que aprendan a dominar sus miedos y controlar sus sentimientos.

CUARTO.- Es por ello que en la infancia los centros educativos deben utilizar dentro de la planificación curricular como estrategia didáctica, con el fin de organizar los juegos tradicionales, ya que al utilizarlos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, permitirán que perduren dentro de la historia de la cultura y al mismo tiempo conservan las costumbres y tradiciones que tiene cada región, para mejorar las relaciones interpersonales entre los niños y niñas.

RECOMENDACIONES

- La teoría de las inteligencias múltiples menciona que la inteligencia interpersonal nos permite entender a los demás, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o en el estudio, por lo que se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales. Por lo que los docentes deben promocionar charlas a cargo de personal capacitado y especializado de orientación a los padres de familia sobre desarrollo personal y sobre todo la práctica y desarrollo de habilidades sociales, en diferentes etapas del desarrollo humano.
- En la educación infantil, la educación psicomotriz es de gran relevancia, mediante el juego, el niño (a) desarrollara múltiples habilidades, por lo que en el I y II ciclo se debería abordar como inicio los juegos tradicionales con los cuales se pueden beneficiar y afianzar el proceso afectivo, pues está comprobado que les genera placer y diversión sana al realizarlo. De tal forma que mediante la práctica de estos mejorara las relaciones personales, o conductas sociales, aceptándose mutuamente cualidades y debilidades respetando, condición social.
- Se recomienda a las I.E del nivel utilizar los juegos tradicionales como medio de enseñanza ya que contribuye en gran medida la formación de la personalidad adecuada, y socialización, fomentando través de ello la identidad y cultura, con el uso de simples elementos disponibles en la naturaleza, por lo que es de fácil acceso sin necesidad de recurrir a costosos materiales para la práctica de estos, en consecuencia, es accesible para todos(as).

REFERENCIAS CITADAS

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

Ministerio de Salud (1999) Manual de habilidades sociales. Lima: MINSA.

Núñez Zegarra D. y Núñez Zegarra A. (2011) “Desarrollo de las habilidades sociales en los niños del iii ciclo de la I.E. n° 54301 de Chuquina, Chalhuanca”. Universidad Micaela Bastidas de Apurímac.

Vygotsky, L. S. (1942). “El papel del juego en el desarrollo del niño”. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.

Tripero, A. (2011, enero) Vygotsky y su teoría constructivista del juego. Revista electrónica de educación. E-I nnova BUCM. Recuperado de <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>.

Ramos, A. y Ramos, E. (2007). “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°142 Santa Ana-Huancavelica” (tesis pregrado) Universidad Nacional de Huancavelica.

LLalla Salcedo y Yunque Quiñones (2015) “los juegos andinos como medio para optimizar las relaciones interpersonales en niños y niñas de la I.E. 56039 de tinta y 56038 de Cuchuma”. Universidad Nacional san Agustín de Arequipa.

Vázquez, R. N. (2010). El Juego en la Educación Escolar