

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Rescatemos los juegos tradicionales en niños de educación primaria

Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de
Segunda Especialidad de Educación Física

Autor:

Rolando Edinson Pérez Vásquez

JAEN – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Rescatemos los juegos tradicionales en niños de educación primaria

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

Rolando Edinson Pérez Vásquez (Autor)

Segundo Alburqueque Silva (Asesor)

JAEN – PERÚ

2019



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

En Jaén, a los siete días del mes de agosto del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Jaén de Bracamoros los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, coordinador del programa, representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Mg. Blanca Barreto Escaroto (Secretaria) y Mg. Jorge Luis Artiaga Salazar (Vocal), representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: "Rescatamos los juegos tradicionales en niños de educación primaria", para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad de Educación Física al señor Rolando Edinson Pérez Vásquez.

A las DIEZ horas CINCUENTA minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto.

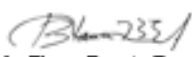
Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación de jurado lo declararon APROBADO por UNANIMIDAD con el calificativo

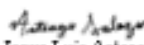
BASTANTE

Por tanto, Rolando Edinson Pérez Vásquez, queda APTO, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le otorgue el Título Profesional de Segunda Especialidad de Educación Física.

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


Dr. Oscar C. La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Mg. Blanca Barreto Escaroto
Secretaria del Jurado


Mg. Jorge Luis Artiaga Salazar
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

El presente trabajo monográfico lo dedico
a toda mi familia que me apoyaron para
cumplir mi sueño de realizar mi segunda
especialidad en Educación Física

RESUMEN

Este trabajo monográfico tiene por finalidad ampliar los conocimientos de nuestra población estudiantil, así mismo ser tomado en cuenta como un recurso que favorece el desarrollo integral del niño. Razón por la cual hemos creído conveniente revisar alguna bibliografía de algunos autores que han escrito e investigado sobre este tema. Luego de ello hemos creído por conveniente llevar a cabo una propuesta de intervención educativa formada por una serie de actividades relacionadas a los juegos tradicionales, las mismas que se han llevado a cabo en las siete aulas que alberga nuestra Institución Educativa.

Palabras Claves: Juegos, coordinación, Tradicional

ÍNDICE

Resumen.....	5
Introducción.....	6

CAPÍTULO I

Objetivos

CAPÍTULO II:

Fundamentación Teórica.....	8
El juego en la infancia.....	8
El juego tradicional y su rol en la educación.....	10
Orígenes de los juegos tradicionales.....	12
Característica de los juegos tradicionales.....	13
Evolución.....	14
Aplicación y ventajas de los juegos tradicionales en las IE.....	14
Objetivos, contenidos y conceptos.....	16
Realización de las actividades.....	18
Conclusiones.....	28
Referencias Bibliográficas.....	30

INTRODUCCIÓN

Con el desarrollo de éste trabajo trataremos de exponer la importancia que tienen la práctica de los juegos tradicionales para ayudar al desarrollo físico e intelectual de los estudiantes, es así como se ha propuesto la puesta en práctica de aquellos juegos infantiles que se practicaban y se ejecutaban en tiempos pasados; así se puede decir en los tiempos de nuestros padres, abuelos y quizás generaciones más antiguas de nuestra sociedad. En otros países, así como en el nuestro la práctica y ejecución de estos juegos también se llevaron a cabo y pasaron por diferentes generaciones, con la diferencia que pues se le conocen con otros nombres los mismos que concuerdan con su cultura de cada uno de estos países y con la sociedad que ellos tienen.

Quizás se puede decir al respecto, que no existen teorías que nos permitan sustentar de mejor manera la existencia de estos juegos; pero si existen indicios y vivencias que nos permiten sustentar con mucha certeza y claridad que estos juegos, pues han sido, son y serán los que permitan a los niños y niñas de hoy en día manifestar no estar dependiendo de una maquina o un aparato que aparte de costar un dineral no permiten que hagan ejercicio de todo o de alguna parte física del cuerpo ya que muy por el contrario lo lleva a un sedentarismo absoluto a quienes lo practican incluso llevando en muchos casos a formar personas gordas por que el manejo de dichos aparatos no implican ningún movimiento corporal ni mucho menos esfuerzo físico alguno.

Con el transcurrir del tiempo hemos podido darnos cuenta que la evolución de la sociedad y la aparición de las tecnologías de la información ha desplazado la práctica de dichos juegos, llegando incluso a su desaparición dentro de la sociedad, siendo una de nuestras inquietudes fomentar su conservación así como la trasmisión de los mismos y sólo podemos lograr llevando a cabo la puesta en marcha de una propuesta en el ámbito educativo y que involucre a toda la comunidad educativa y así favorecer la participación de todos sus miembros.

Agradecer a la Universidad

Nacional de Tumbes, a la CIEP por brindarme la oportunidad de realizar con éxito mi Segunda Especialidad en Educación Física.

CAPITULO I

OBJETIVOS DE LA MONOGRAFÍA

1.1 Objetivo General

- Sensibilizar a nuestra población escolar hacia la práctica y rescate de algunos juegos tradicionales, aceptando, respetando y conociendo sus reglas y normas.

1.2 Objetivos Específicos

- Rescatar el amor por los juegos tradicionales como una manera de identificarse con el pasado.
- “ Utilizar dichos juegos como un medio de disfrute y entretenimiento, para promover el desarrollo físico, intelectual y social de nuestros estudiantes.” (Camacho, 2018)
- Valorar la iniciativa e imaginación que tuvieron nuestros antepasados para inventar dichos jugos con creatividad y dinamismo.

CAPITULO II

EL JUEGO EN LA EDAD PRE ESCOLAR

2.1 El juego en la infancia

En esta parte de nuestro trabajo queremos abordar aspectos concretos, relacionados a la importancia que tiene el rescatar y practicar los juegos tradicionales durante la infancia; con la finalidad de que el lector tenga aspectos más concretos y una idea más clara con el desarrollo y aplicación de éste tema, por lo que hemos creído conveniente empezar conociendo la definición del “juego” en su real dimensión.

En ese sentido compartiremos las definiciones que algunos autores que tienen referente al juego, siendo ellos (P31) módulo VI del actual curso de segunda especialización “Deporte, juego y recreación” quien manifiesta que Etimológicamente la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión lúdica, según el diccionario de la Real Academia define al “juego como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde” así también tenemos Huizinga (1938). El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996): “Acción libre, espontánea y desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos incluyen en sus

definiciones”:

- El juego es una actividad libre: Es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se socializa en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

Es una manifestación que tiene una finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

“Es así como coincido con los autores a la hora de afirmar la importancia del juego en el desarrollo y crecimiento del niño, ya que mediante el mismo los niños adquieren un desarrollo cognitivo, físico, afectivo y social. Teniendo en cuenta estos postulados se puede señalar una serie de características acerca del juego como son” (Camacho, 2018): Es libre, espontáneo, organiza las acciones de un modo propio y específico, ayuda a conocer la realidad, favorece el proceso de socialización, se realiza en cualquier ambiente, se respetan reglas y normas, relaja el estrés y no se necesita de materiales.

Bien luego de conocer algunas definiciones o conceptos del juego, ahora abordaremos el concepto de juego tradicional, sus características, su origen y evolución que ha experimentado a lo largo de la historia. Para que así se entienda que importante es que los estudiantes conozcan estos juegos y su adecuada aplicación en el proceso enseñanza-aprendizaje.

2.2 El juego tradicional y su rol en la educación.

Como es sabido cualquier tipo de juego es útil y necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste sea el protagonista, en ese sentido luego de haber realizado la búsqueda de la literatura creemos que podemos compartir las siguientes definiciones:

Según Kishimoto (1994) dice al respecto “el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de manera oral, no queda cristalizada. Esta siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generación que se van sucediendo”.

Como afirma Lavega Burgues (2000) define el juego tradicional “aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, que se practica con frecuencia y se trata de juegos representativos de cada zona”, así también tenemos a Sarmientos (2008) quien añade que estos juegos se transmiten de manera oral, desde abuelos y padres a los más pequeños y a través de sus relatos, nos dan la evidencia de sus existencias a lo largo de la historia.

Pero creo que lo más importante es lo que nos dice Öfele 1998 ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las que vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos, podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida tradiciones de diferentes zonas, así acompañando a los juegos contamos otros aspectos, como por ejemplo que juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y región en la que se juega.

Podemos añadir a estas definiciones de juegos tradicionales, aquella que señala Pérez (2011): “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos aquellos juegos, que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (P350).

Por otro lado, cabe destacar, que con la aparición de los juegos tradicionales aparecen las confusiones etimológicas entre juego tradicional, juego popular y juego autóctono. El primero, juego tradicional, se los atribuía al juego de los adultos de las clases consideradas tradicionalmente aristocráticas, el segundo juego popular, se aplicaban a los juegos que practicaban el pueblo bajo y el tercero, juego autóctono se decía de aquellos juegos que se practicaba en una determinada zona, un juego propio, típico no venido de fuera.

Como podemos ver todas las definiciones citadas coinciden en la idea de

que los juegos tradicionales, son aquellos: **Que han nacido de nuestros antepasados, que se han transmitido de generación en generación de manera oral y que perdura hasta nuestros días, y que la puesta en práctica dependen de los adultos que los practiquen y sean los que sigan trasmitiendo su existencia.**

Esto nos permite enfatizar la importancia que tienen y han tenido estos juegos a lo largo del tiempo y que existen razones de sobra para hacer de ellos una herramienta pedagógica que nos lleve a utilizarlo como un medio de aprendizaje en el aula con nuestros estudiantes.

Ahora abordaremos el origen de los mismos, luego de haber dado a conocer algunas definiciones

2.3 Origen de los juegos y tradicionales

En primer lugar, podemos decir que no se tiene una fecha exacta sobre su origen, hay quienes manifiestan y afirman que los juegos tradicionales estuvieron relacionados con los trabajos diarios y se basaban principalmente en destacar las habilidades artesanales y laborales de la zona, es así como por ejemplo tenemos a:

Andrés Herrero Pagán quien dice “Según tu labor, así será el juego que de ti derive”, así también Eduardo Pérez de Colosio Suarez nos dice “los jugos tradicionales son aquellos que surgieron del pueblo y son practicados por ese pueblo”; así mismo podemos decir que un aporte importante para determinar el origen de los juegos tradiciones es el que nos manifiesta Lavega (2000), al afirmar que la conducta de los seres humanos, hace que de una forma espontánea explore su entorno, busque diferentes formas de diversión y entretenimiento. Debido a eso podemos señalar, una serie de ideas que, según éste autor pudieron ser la causa del origen de los juegos tradicionales:

- “El juego como tal, empieza mediante la acción individual de cada uno de nosotros. Posteriormente surge la relación con diferentes objetos, para pasar finalmente, al juego grupal, estableciendo una serie de relaciones con otras personas, compartiendo de éste modo los mismos objetivos, lo que favorece por parte de los niños a la comprensión de una serie de normas y reglas en torno a los juegos, permitiéndoles así aprender distintos roles de la sociedad.” **(Camacho, 2018)**

- “Hace mención también éste autor, que a medida que el ser humano iba avanzando se asentaba en diferentes territorios, es así como surgieron los primeros conflictos bélicos, por lo que el juego tenía un papel importante, ya que servía como entrenamiento para enfrentar dichos conflictos.” (Camacho, 2018)
- “Finalmente, éste autor destaca la importancia del culto y las creencias de nuestros antepasados como búsqueda de explicaciones a los hechos de la vida cotidiana, destacando así la dimensión simbólica del juego.” (Camacho, 2018)

Es así como también hacen aportes positivos referente a éste tema los autores como Méndez y Fernández (2011) quienes señala que “Que los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época, dado a que son reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.” (P 54).

Con esto queremos destacar la importancia que tiene que nuestros estudiantes conozcan el origen y evolución que han tenido los juegos tradicionales en nuestra sociedad, ya que ha sido transmisores de valores y cultura factores muy importantes que formaron los pilares de la sociedad hasta nuestros días.

Tras haber plasmado el origen de los juegos tradicionales, creemos conveniente que es necesario también conocer algunas características de los mismos.

2.4 Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales encierran una serie de características, que posee el juego en sí mismo; además de otras que favorecen la puesta en práctica en la escuela toda vez que resulta ser una herramienta que fortalece el crecimiento del niño en la etapa infantil.

Según señala Méndez y Fernández (2011) “a través de los juegos tradicionales los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; sino que también pueden adentrarse en formas de vida ajenas y en el conocimiento más profundo de otras generaciones.” (P54). Es decir que a partir de los juego tradicionales, los niños desarrollan sus capacidades físicas, psíquicas y sociales; además les permite identificarse con su entorno y valorar el legado cultural de sus antepasados. Basados en las afirmaciones de Pérez (2011), Jiménez (2009) y Yagüe (2002) podemos dar a conocer una serie de **características que son**

propias de los juegos tradicionales:

- A). Cuentan con reglas fáciles de comprender y memorizar por parte de los niños.
- B). Sus reglas son negociables; es decir que permite el consenso del grupo que participa.
- C). Poseen variantes de acuerdo a la zona donde se practican.
- D) Según Sarmiento (2008) con la práctica de éstos juegos se promueve la educación en valores, el intercambio cultural y las relaciones del niño con el adulto.
- E). Son juegos que se practican en cualquier momento y lugar; además no necesita de un material específico.
- F). Son los propios niños los protagonistas de los juegos, por lo que favorecen el descubrimiento del patrimonio lúdico.

2.5 Evolución del juego tradicional.

Como sabemos hay cosas que desaparecen con el tiempo y otras que perduran. Los juegos tradicionales son afortunados pues perduran en el tiempo. Son aquellos juegos con los que nuestros antepasados y familiares se divertían y aún vemos practicar. Existen muchos juegos tradiciones como “las escondidas”, “el trompo”, “la gallina ciega”, “salta la soga”, “la cometa”, "las canicas o chungos”, etc.

Todos estos juegos han llegado perdurar hasta nuestros días; pero actualmente podemos decir que se han visto un poco desplazados por la tecnología y los videojuegos que en los últimos años sus ventas se han incrementado tremendamente, siguen estando presentes. Una de las diferencias entre los juegos tradicionales y los videojuegos es que éstos se jugaban al aire libre y con amigos lo que permitían socializarnos entre grupos humanos y el segundo hace que te quedas en casa sin la necesidad de nadie más, lo que no te permite confundirte con otra persona o con un grupo de personas. Podemos decir también que los juegos tradicionales hacen que el niño sea creativo y desarrolle su capacidad motora, ya que para su realización se necesita de movimiento de todo el cuerpo o parte de él, mientras que el videojuego te vuelve autómatas, inerte y para obtenerlos tienes que gozar de una economía muchas veces que no está al alcance de todas las personas.

Finalmente podemos decir que los juegos tradicionales en el período de

evolución que tuvieron con el paso del tiempo, también se incorporaron en el ámbito educativo puesto que tienen como fin el desarrollo de la acción motriz de los estudiantes y la puesta en práctica de los valores.

En ese sentido los juegos tradicionales tienen toda una historia, algunos han logrado soportar el paso del tiempo; mientras que otros han pasado al olvido por mucho tiempo, pero finalmente se han sido recuperados y puestos a la práctica en los diferentes niveles educativos.

Por todas estas razones expuestas creemos que es necesario destacar las ventajas que tiene el aplicar esta propuesta, en las instituciones educativas y de manera específica en la IE N° 82680 de nuestro Distrito de Hualgayoc.

2.6 Aplicación y ventajas de los juegos tradicionales en la institución educativa.

Durante la etapa infantil la aplicación y desarrollo del juego ejerce un papel fundamental ya que favorecen el desarrollo integral del estudiante, ya que posee una serie de ventajas la aplicación, práctica y rescate de los juegos tradicionales “por que promueve el aprendizaje desde una doble vertiente; por un lado contribuye al conocimiento del patrimonio cultural de la sociedad y por otro el enriquecimiento del desarrollo psíquico, físico y social de nuestros niños y niñas en la etapa escolar.” **(Camacho, 2018)**

En ese sentido podemos recoger lo que nuestro nuevo Currículo Nacional establece como Enfoque del Área de Educación Física (P37) y nos manifiesta al respecto “la relación que establecen las personas que actúan con los otros a través de la práctica de actividad física y a partir de los roles asumidos y adjudicados en diferentes contextos. El niño, niña y adolescente interactúan ejercitando su práctica social, establecen normas de convivencia, incorporan reglas, pautas de conducta, acuerdos, consensos y asumen actitudes frente al desafío que se les presentan”

“Es por ello que podemos señalar una serie de ventajas que derivan de la aplicación y práctica de los juegos tradicionales en nuestras Instituciones educativas, siendo las más importantes las siguientes” (Camacho, 2018):

- “Fomenta y garantiza el acercamiento y conocimiento de la cultura y de su entorno más próximo.” (Camacho, 2018)
- Favorece el desarrollo integral del estudiante en todas sus dimensiones del bienestar: Físico, mental, emocional y social.
- Jiménez 2009 (P 2) coincidimos con él, pues mediante los juegos tradicionales y el juego en general, los alumnos adquieren una serie de conocimientos y capacidades.
- Estimulan la imaginación, la creatividad y la integración social.
- Los juegos tradicionales poseen un carácter motivador; ya que despiertan el interés y la motivación de los estudiantes para participar de las actividades.

Por otro lado, podemos decir que dentro de las orientaciones para el desarrollo de las competencias en el área de educación física nos dice que: “Debemos promover actividades sensoriomotrices que incluyan juegos motores, juegos dramáticos, juegos tradicionales, populares y autóctonos en diferentes contextos...” Currículo Nacional (P 38).

Finalmente podemos señalar que la escuela es el lugar idóneo para impulsar, practicar y promover estos juegos y sobre todo mantenerlos vivos y de este modo garantizar su transmisión hacia las nuevas generaciones, con la finalidad de que los estudiantes conozcan su origen, evolución, características y ventajas que tiene la puesta en marcha de esta propuesta en las Instituciones educativas.

CAPITULO III

DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

3.1 Las escondidas

Objetivos:

- ✓ Desarrollo de su capacidad de atención.
- ✓ Desarrollar las capacidades físicas básicas.

Materiales: No se requiere de ningún material.

Desarrollo del juego.

Las reglas del juego se han explicado a los alumnos, antes del inicio del mismo, la metodología empleada ha sido dirigida y se ha realizado en un inicio con un grupo de clase. El juego consiste en que uno de los integrantes cuenta hasta 20, 30, 40 y 50 según sea el grado en el que se encuentra el estudiante, el resto del grupo corre por todo el patio y se esconden en un lugar no visible, el que está contando una vez terminado de contar se desplaza a buscar a cada uno de los integrantes; al momento de encontrar tiene que decir “encontrado”. Si mientras busca a uno el otro que está oculto sale y corre hasta el lugar donde se realizó el conteo y dice “ampay una, dos, tres” entonces pierde el juego y sigue contando.

Temporalización: 15 minutos.

3.2 La gallina ciega.

Objetivos:

- ✓ Permite el desarrollo de las capacidades táctil y auditiva.
- ✓ Favorece la orientación espacial

Materiales: Un pañuelo o cintilla

Desarrollo del juego

(Camacho, 2018)

Temporalización: 15 minutos según la habilidad del jugador.

3.4 La pega

Objetivos:

- ✓ Desarrollo de la coordinación motora fina y gruesa.
- ✓ Desarrollo de la orientación espacial.

Desarrollo del juego.

Se les explicará mediante la metodología dirigida que el juego consiste, en perseguir a los compañeros del grupo y al que se los atrapa se los coge suavemente y ese pasará a perseguir a los otros o pierde el juego y va salen del juego.

Temporalización: 15 minutos

3.5 El yoyo

Objetivos:

- ✓ Desarrollo de la coordinación motora fina.
- ✓ Fortalece la coordinación oculo manual.

Materiales: yoyo

Desarrollo del juego:

Se les explicará que el juego consiste en tirar el “yoyo” hacia abajo, hacia adelante por detrás según la habilidad del jugador y quien hace que dure más el yoyo en la parte de abajo es el que va ganando el juego o también el que va haciendo más piruetas con el mismo, como hacerlo dormir, jalar hasta la mitad de la pita luego regresarlo y así sucesivamente.

Temporalización: 10 a 15 minutos.

3.6 El zumbador

Objetivos:

- ✓ Desarrollo de la coordinación motora fina.

- ✓ Fortalece la coordinación oculo-manual.

Materiales: Chapas, clavo, martillo y cordel o hilo.

Desarrollo del juego:

Haciendo uso de la chapa y el martillo se aplana la chapa hasta que forme un círculo achatado, luego se le hace dos agujeros en el centro, se pasa el cordel o el hilo por los dos agujeros y se los amarra el hilo en un extremo, hasta formar el zumbador; luego se da vueltas hasta torcer bien el hilo y se jala hacia los costados con ambos dedos de las manos, hasta lograr que zumbe; luego en parejas se enfrentan gana aquel que logra romper el hilo y ya no zumba el zumbador.

Temporalización: 10 minutos.

3.7 La cometa.

Objetivos:

- ✓ Desarrollo de la imaginación y creatividad.
- ✓ Fortalece la coordinación oculo-manual

Materiales: Carrizo o tulana, plástico transparente, hilo pavilo, papel cometa, cola o goma, cuchillo, trapos de colores o bolsas plásticas en desuso.

Desarrollo del juego:

Haciendo uso de la metodología dirigida, se le explicara a los estudiantes que para confeccionar la cometa necesitamos de los materiales anotados anteriormente; una vez confeccionada la cometa (escudo, avió, ache, apolo, etc) salimos al patio o a un campo abierto donde haga bastante aire, para poder elevarlo hacia los aires la cometa y con el hilo se va soltando hasta que y terminemos todo el hilo que tengamos, gana el juego aquel que más lejos envía su “cometa” o el que más ovillo de hilo tenga.

Temporalización: 40 a 60 minutos

3.8 Salta la sogá.

Objetivos:

- ✓ Desarrollo de las capacidades motoras gruesa y fina.
- ✓ Habilidades motrices (saltar)

Materiales: Sogas o cuerdas

Desarrollo del juego:

El juego consiste, en formarnos en grupos de tres personas o de manera individual; ya que dos cogen en los extremos de la cuerda o soga y van moviendo por encima del cuerpo del tercer integrante, tiene que saltar sucesivamente a medida que la soga o cuerda pase por sus pies, pierde el juego aquel que no salto en coordinación con el paso de la soga y se quedó enredado en sus pies.

Si se desea se puede saltar solo y uno mismo da vuelta a la soga cogiéndolo de ambos extremos con las manos y haciendo girar por encima de sí mismo, saltando con los dos pies juntos o si no uno primero luego el otro; también se puede realizar piruetas como cruzar las manos, los pies, saltar en un solo pie.

Temporalización: 10 a 15 minutos.

3.9 La liga

Objetivos:

- ✓ Desarrollo de la coordinación motora fina y gruesa.
- ✓ Fortalecimiento del aspecto cognitivo.
- ✓ Movimiento motriz de todo el cuerpo.

Materiales: Elástico

Desarrollo del juego:

El juego consiste, en amarrar el elástico en sus extremos, luego a la altura de los tobillos enganchan el elástico y jalan o estiran, el otro niño o niña salta hacia adentro, hacia afuera y pisa el elástico con los dos pies y poniéndolos éstos en diagonal para lograr pisarlo con ambos pies, si gana se sube la liga a la altura de las rodillas se hace lo mismo; luego a la cintura, luego al cuello, allí tiene que envolverlo y desenvolverlo solo con la cabeza la liga sin coger con las manos; finalmente se le coge con la dos manos lo más alto que se pueda y el niño o niña tiene que jirar con los brazos y cogerlo por debajo del hombro (axilas) sin dejar que escape uno de los lados de la liga.

Temporalización: 10 a 20 minutos

3.10 El trompo.

Objetivos:

- ✓ Fortalece el desarrollo de la coordinación oculo-manual.
- ✓ Desarrollo de la coordinación motora gruesa.
- ✓ Desarrollo de la orientación espacial.

Materiales: Trompo, cordel o pita y chapas

Desarrollo del Juego:

A través de la metodología dirigida, tratamos de explicar a los estudiantes que el juego consiste en hacer bailar el trompo en el centro de un círculo dibujado en el piso por un espacio de tiempo, al momento que termina de bailar este corre con dirección a salir de dicho círculo, los trompos que salen lo recoge el niño y juega nuevamente y todos los que no logra salir del círculo se quedan dentro de él y se los agrupa haciendo un montón y hacia ellos se los tira con los trompos salidos tratando de lastimarlos a dichos trompos. Si el dueño del trompo que se quedó tiene un trompo de repuesto viejo y que está bastante lastimado puede cambiarlo y colocarlo ése en reemplazo del trompo mejor que se le quedo para que reciba los “papazos” que se les denomina cuando un trompo lastima al otro. También en éste jugo se forma un cuadrado con varias divisiones dentro y se les coloca un número como: 10-20-30-40-50-60... y desde una distancia se los trata de traer o jalar al trompo del oponente, hasta hacerlos llegar a uno de los recuadros y según el número que caiga se los castiga al trompo del perdedor dándole el número de “papazos” que le corresponde a esto se le llama “cocina”.

Temporalización: 10 a 30 minutos.

3.11 Evaluación de las actividades

Según el nuevo currículo nacional en el área de Educación Física, para lograr las tres competencias básicas del área; debemos desarrollar y combinar seis capacidades que nos permita evaluar la educación primaria; siendo estas:

- Comprende su cuerpo en estado estático o en movimiento, en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno, utilizando su lado dominante y realiza movimientos coordinados.

- Se expresa corporalmente con sus pares, para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Esto implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse.
- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la práctica de la actividad física aceptando sus posibilidades y limitaciones según su desarrollo e imagen corporal, para el logro de un bienestar integral en los físico, psicológico y emocional.
- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida, según sus propias necesidades, recursos y entorno.
- Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices, esto implica aceptar al otro como compañero de juego y busca el consenso sobre la manera de jugar para logara el bienestar común e interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva, experimentando el placer y el disfrute que ella presenta. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas, reglas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, resolución de conflictos interpersonales, la pertinencia positiva a un grupo, entre otras.
- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego, empleando los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.

3.12 Exposición y alcance de los resultados

Título de la actividad	Fortaleza	Debilidades
1. Las escondidas	Ha resultado una actividad desconocida para los alumnos.	“Se ha producido un desajuste de la actividad, ya que los alumnos no han entendido las reglas del juego.” (Camacho, 2018)

2. “La gallina ciega” (Camacho, 2018) “Se ha cumplido el objetivo del juego, y los alumnos se han sentido motivados hacia el mismo.” (Camacho, 2018) “Al ser un juego muy conocido para ellos, al cabo de un tiempo se cansaban de jugar” (Camacho, 2018).

3. Tres en raya (Camacho, 2018) “Los alumnos se han encontrado motivados, han cumplido el objetivo.” (Camacho, 2018) “El alumno A3°5EF no ha llegado a comprender las reglas del juego. ” (Camacho, 2018)

4. La pega (Camacho, 2018) “Se ha logrado el objetivo propuesto. Además los alumnos se han sentido motivados y mostraban interés por repetir varias veces el juego. ” (Camacho, 2018) “Tanto el alumno A2°15EF, como el alumno A5°9EF, se ha mostrado competitivos entre sí, queriendo ganarse el uno al otro, independientemente del resto de sus compañeros” (Camacho, 2018)s.

5. El yoyo (Camacho, 2018) Se logro el objetivo propuesto, toda vez que el juego resulto muy divertido y de fácil comprensión. Algunos estudiantes no lograban hacer piruetas con el yoyo debido a su poca coordinación oculo-manual que tenían.

6. El zumbador Ha sido un juego motivador, en el que los niños han mantenido la atención y han captado las reglas del mismo. Ha resultado un juego demasiado sencillo, por lo que el tiempo de duración del mismo no ha sido demasiado.
7. La cometa La actividad ha sido innovadora y motivadora para los alumnos. Algunos de los estudiantes no lograron confeccionar su cometa ellos mismos.
8. Salta la sogas Les resultó un juego muy entretenido y de fácil comprensión, por ser muy divertido. En algunos casos no lograron entender el juego.
9. La liga “Se ha logrado el objetivo del juego, pues los alumnos han captado las reglas del mismo. Además era un juego conocido para todos.” (Camacho, 2018) No lograron comprender el desarrollo del juego; sin embargo se sentían muy agusto participando de él.
10. El trompo Era un juego innovador y desconocido para los alumnos por lo “Al tener que llevarse a cabo con toda la clase entera, había niños que se iban eliminando y se empezaban a alborotar.” (Camacho, 2018)

que ha despertado
su curiosidad.

CONCLUSIONES

PRIMERO. Lograron conocer diversos juegos tradicionales que les eran desconocidos para ellos, así como rescatar algunos de los juegos que ya conocían; puesto que según la opinión de la mayoría de los alumnos nunca habían jugado estos juegos, lo que podemos deducir que con el desarrollo de esta propuesta de intervención educativa se ha logrado el primer objetivo.

SEGUNDO. Los estudiantes llegaron a disfrutar plenamente con el desarrollo de esta intervención, ya que a la mayoría de alumnos de nuestra IE les ha gustado dichos juegos, esto también se pudo corroborar a través de la observación directa; ya que eran los alumnos quienes mostraban sus opiniones y señalaban que les gustaría seguir jugando, lo que nos permite afirmar que los estudiantes disfrutaban al máximo de dichos juegos, ya que se identificaban con el pasado.

TERCERO. Que nuestros estudiantes con la puesta en práctica de estos juegos, lograron fomentar dentro de ellos mismos la práctica de estos dos grandes valores, toda vez que algunos de estos juegos han logrado crear un ambiente en el cual los estudiantes se mostraban tolerante y pacientes con sus pares.

CUARTO. La mayor parte de la realización de estos juegos, se han encontrado acompañado de diversos gestos, que nuestros estudiantes debieron aprender. De este modo, podemos señalar que les sirvió como un medio de disfrute a los estudiantes desarrollando funciones rítmico-expresivas, mediante el aprendizaje de diversos gestos asociados a los mismos.

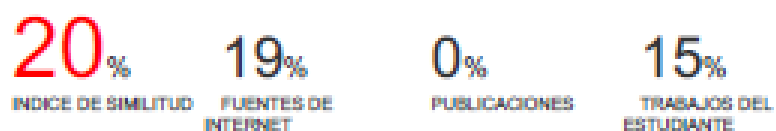
REFERENCIAS

- Camacho, N. (2018). Propuesta De Trabajo Sobre Los Juegos Tradicionales En Educación Infantil (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid. Valladolid. España.
- Huizinga (1938). “Definición del juego capitulo II”, 30-31
- Medina, A. (1987). PINTO MARAÑA, “Juegos populares infantiles”. Madrid.
- Giro, J. (1998.) “Los juegos tradicionales en el proceso educativo” 1. 250-267
- Lavega Burgués, P. (2000). “Juegos y Deportes Populares tradicionales”. Barcelona.
- Jiménez, E. (2006). “La importancia del juego en la educación” 3. 1-11
- Lara J.M (2006). “El juego como elemento cultural esencialmente educativo”. “Juego y deporte en el ámbito escolar”: aspectos curriculares y actuaciones prácticas (p 53-66) recuperado de.
<http://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA53&dq=los+juegos+tradicionales+en+la+educaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ei=60i4UsWcLcSg0wXQp4C4Cw&ved=0CFgQ6AEwBw#v=onepage&q&f=false>
- Méndez, A. y Fernández, J. (2011). “Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo”. Retos: “nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación”, 19, 54-58.
- Movsichoff, P. (2005). *A la una sale la luna. Juegos tradicionales infantiles*. Buenos Aires: Del Sol. Recuperado de
<http://books.google.es/books?id=e1gBgh0w5f8C&printsec=frontcover&dq=A++la+una+sale+la+luna:+juegos+tradicionales+infantiles&hl=es&sa=X&ei=Rd3gUqnAG-fH7Abnq4CQDg&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false>
- Ortega, R. (1990). “Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Infancia y aprendizaje”, 55, 88-102.
- Pérez, M.C. (2011). “El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil”. Pedagogía magna, 11, 347-353.

- Nuevo Currículo Nacional (2016). “Competencias del área de educación física” 2.2, 36-55
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). “*Metodología de la investigación cualitativa*”. Granada: Aljibe.
- Sarmiento, L.M. (2008). “La enseñanza de los juegos tradicionales” ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*, 115-122.
- Trigo, E. (1995). “El juego tradicional en el currículum de Educación Física”. *Revista aula de innovación educativa*, 44, 1-5. Recuperado de <http://www.grao.com/revistas/aula/044-juego-tradicional-y-educacion-fisica--participacion-en-la-comunidad-educativa/el-juego-tradicional-en-el-curriculum-de-educacion-fisica>
- Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1986). “Introducción a los métodos cualitativos de investigación”. Barcelona: Paidós.
- Moreno. C. (1993). “Aspectos recreativos de juegos y deportes tradicionales en España”. Madrid S.L

Rescatemos los juegos tradicionales en niños de educación primaria

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	6%
2	ugelpuno.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	biblioteca.unirioja.es Fuente de Internet	1%
5	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	recreaciondeportebiscucuy.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	foto.vernislovanu.sk Fuente de Internet	1%

9	slideplayer.es Fuente de Internet	1%
10	en6sayo.blogspot.pe Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to ESCUNI - Centro Universitario de Magisterio Trabajo del estudiante	<1%
12	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
13	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%
14	es.wikipedia.org Fuente de Internet	<1%
15	lefluisrodriguez.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
16	www.dyslexia.com Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
18	www.seescyt.gov.do Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo