

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



Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial.

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

Autora.

María Elvia Marín Chávez

TRUJILLO – PERÚ

2018

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



Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial.

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

María Elvia Marín Chávez. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo. (Asesor)

TRUJILLO– PERÚ

2018



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

**ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO**


En Trujillo, a los veintiocho días del mes de febrero del dos mil diecinueve, se reunieron en la I.E. Víctor Raúl Haya de la Torre, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Alburquerque Silva, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (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: *Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial*, para optar el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial a la señora, María Elvia Marín Chávez


A las NOGUE horas CEERO minutos y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el Presidente del Jurado dio por iniciado el acto.


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

Por tanto, María Elvia Marín Chávez, queda APTA, para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las NOGUE 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. Segundo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Figueras Cárdenas  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Alva.  
Vocal del Jurado

## **Dedicatoria**

Dedicado a mis hijos Leonardo Esneider Mego Marín y Jhon kelvin Mego Marín que son el motor de mi vida y a mi esposo Edilberto Pepe Mego Diaz quienes me motivan a seguir superándome en mi vida profesional, a mi difunto padre y a mi madre por apoyarme en convertirme en una persona profesional útil de nuestra sociedad, también teniendo presente a mis hermanos, sobrinos y primos por su apoyo en esta etapa profesional.

## Índice

RESUMEN.....	6
INTRODUCCIÓN.....	7
Capítulo I .....	9
1.1.    Objetivos del estudio .....	9
1.2.    El juego: Definiciones .....	9
1.3.    El juego dentro de la vida cotidiana .....	10
1.4.    Definiendo algunos términos relacionados .....	13
1.5.    Definición de juego tradicional .....	13
1.6.    Juego luego existo.....	15
Capítulo II .....	16
2.1.    Fundamentos teóricos del juego .....	16
2.1.1.    Teoría del excedente energético.....	16
2.1.2.    Teoría del pre ejercicio.....	16
2.1.3.    Teoría de la recapitulación.....	17
2.1.4.    Teoría de la relajación.....	18
2.1.5.    Teoría Piagetiana sobre el juego.....	19
Capítulo III .....	20
3.1.    Importancia de los juegos tradicionales para la educación infantil .....	20
Capítulo IV .....	22
4.1.    Ejemplo de algunos juegos tradicionales .....	22
4.1.1.    KIWI.....	22
4.1.2.    EL RAYUELO .....	22
4.1.3.    MATAGENTE .....	23
4.1.4.    PESCA O CHAPA-CHAPA.....	23
4.1.5.    SOGA .....	24
4.1.6.    LIGAS .....	24
CONCLUSIONES.....	25
REFERENCIAS CITADAS .....	26
ANEXOS.....	28
Anexo N°01 .....	29
Anexo N°02.....	30
Anexo N°03.....	31
Anexo N°04.....	32
Anexo N°05.....	33

## RESUMEN

El motivo del trabajo es incursionar en los fundamentos teóricos y la importancia que tienen los juegos tradicionales en la educación inicial.

La monografía pretende expresar el vínculo que existe en los juegos tradicionales y su importancia en los alumnos de educación inicial.

Desde el punto de vista de la indagación de un estudio monográfico que utiliza la investigación documentaria, citando con APA el aporte de autores destacados y versados en el tema de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales los practicaron nuestros abuelos, padres, tíos, primos. Actualmente se están dejando de lado por la presencia de los juegos virtuales.

La presente monografía presenta una información escueta pero didáctica referida a los juegos tradicionales.

**Palabras claves:** Juego, tradición, motricidad.

## INTRODUCCIÓN

El punto de partida de la presente monografía es la respuesta que se debe dar a la siguiente pregunta: ¿Cuál es la importancia que tienen los juegos tradicionales en la educación inicial?

El Juego Tradicional forma parte del patrimonio cultural inmaterial de cada lugar o pueblo, por ello debe de ser conservado y transmitido de generación en generación.

El juego es parte de la identidad cultura también de cada comunidad, con lleva en las interrelación del grupo. El niño quiere jugar, experimentar y curiosear dentro de un juego pero detrás ya hay todo un bagaje de lineamientos.

Es vital también rescatar el juego ante el incremento de la obesidad y sedentarismo creciente de niños y las pocas practicas recreativas de manera física, enfocando en algunos casos al uso más de las nuevas tecnologías

En la mayoría de Instituciones educativas de la zona de influencia de la UGEL – Celendín se ha logrado evidenciar algunas dificultades con respecto a la utilización de los juegos tradicionales con los niños y niñas, por ello se hace necesario brindar información pertinente a través de la presente monografía.

El objetivo general de la investigación es determinar la importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial.

Dentro de los objetivos específicos se tiene:

Motivar a los docentes para la inclusión de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la dimensión corporal.

Promover en los padres de familia la importancia del uso de los juegos tradicionales para el desarrollo de la dimensión corporal.

Despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales para seguir transmitiendo cultura.

En la presente monografía se ha organizado la información de manera didáctica en cuatro capítulos.

**En el capítulo I:** Se presenta información básica sobre el juego y sus definiciones.

**En el capítulo II:** Se brinda información relevante sobre las bases teóricas del juego.

**En el capítulo III:** Se desarrolla acerca de la importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial.

**En el capítulo IV:** Se presenta algunos ejemplos de juegos tradicionales.

Finalmente se presenta las conclusiones y las referencias bibliográficas.

Agradezco a los docentes de la Universidad de Tumbes por su apoyo incondicional y proactivo hacia mi formación profesional.

## Capítulo I

### 1.1.Objetivos del estudio

**Objetivo general:** En esta investigación es determinar la importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial.

**Objetivos específicos** se tiene:

- Motivar a los docentes para la inclusión de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la dimensión corporal.
- Promover en los padres de familia la importancia del uso de los juegos tradicionales para el desarrollo de la dimensión corporal.
- Despertar el interés de los niños por los juegos tradicionales para seguir transmitiendo cultura.

### 1.2.El juego: Definiciones

“Es necesario considerar a los juegos tradicionales como patrimonio de la humanidad, pues son los niños los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Las docentes del nivel inicial como transmisores de cultura, estamos en la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar”.

Shiller (2002) menciona que: “el hombre es realmente hombre cuando juega, en parte del gen, es parte de la evolución, es parte de la capacidad. El juego es un proceso de crecimiento y evolución. Y es en la etapa inicial que debe desarrollar al máximo el jugar”

Es así que desde esta definición el juego es parte del mismo gen humano, como parte de la evolución. “La pregunta sería que pasaría, si se puede desarrollar al máximo nivel el juego. Seguramente, a partir de ahí, se puede desarrollar personas muy ocurrentes o personas con grandes dotes para el arte o el clown. Además de todo este espíritu de desarrollo. También mediante el juego se puede contribuir a aprender distintas acciones de la vida cotidiana, desde como amarrarse un pasado, como lavarse las manos, que hacer en caso de perder, etc. Al margen, de que el juego para el niño, permite irradiar y desfogar toda esa energía, también puede aprender de ella”. Es así que este pensamiento se ratifica con Camacho (2012), la cual manifiesta que: “la importancia del juego con respecto al niño, permite que esta pueda además proyectar por su parte de energía vital, también pueda aprender distintos aspectos de la vida cotidiana, a través de aprendizajes que empezará a realizar” Ello, se verá a mayor detalle en el siguiente punto la vida cotidiana

Camacho (2012) ya sostiene que: “la importancia del juego con respecto al niño, permite que esta pueda además de proyectar por su parte de energía vital, también pueda aprender distintos aspectos de la vida cotidiana, a través de aprendizajes que empezará a capturar por medio del juego”

### **1.3.El juego dentro de la vida cotidiana**

“El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de juego ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología”.

Durante este capítulo se expondrá las diferentes concepciones del juego, así como las diferentes teorías, las cuales apoyarán la siguiente tesis.

Aproximación teórica al concepto de juego.

Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés game que viene de la raíz indo-europea ghem (p. 3) que significa saltar de alegría. en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson, (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

Schiller, nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juego. El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. En educación inicial se tiene que hacer del juego algo transversal a la formación del niño”. (Schiller, 2002).

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como hacer algo con alegría; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna”. (Real Academia de la Lengua, 2014).

Ortega manifiesta que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. “El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica

de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas”. (Ortega, 1992).

En su libro “Aprendizaje a través del juego, Chateau menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad, por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño”. (Chateau, 1976).

Zapata, indica que, “al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”. (Zapata, 1989)

Mediante “el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas”.

“La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño”.

Se puede afirmar que “el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social”. Huizinga (2009) en su libro *Homo Ludens* presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo.

#### **1.4. Definiendo algunos términos relacionados**

Se debe partir que el juego es un actividad espontánea. “Y que, el juego autóctono es el juego propiamente de algún lugar. Para finalmente, se debe indicar que el juego popular, es aquel que pertenece a un pueblo o a una manifestación particular”.

#### **1.5. Definición de juego tradicional**

Lavega (2000), define “el juego popular-tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona”.

“Juego relacionado con la tradición, transmitido, especialmente, de padres a hijos. La expresión juego tradicional supone aludir a una práctica que ha tenido continuidad en el tiempo, que se ha transmitido de generación en generación”. (Blog La memoria revivida, 2015)

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

Los juegos populares-tradicionales han transcurrido desde muchos años atrás y tienen su historia u origen. Según Méndez & Fernández (2011), “Conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos puede ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones.” (p. 58).

“Los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares. Hay evidencias también de incorporación de juegos occidentales a los que se le han introducido, a veces, algunas variantes locales”.

Se puede afirmar que “los juegos tradicionales son juegos formales que incluso se han trasferido de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos remotos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen”. (Lares, 2014)

Se podría enumerar algunos “juegos que con el tiempo se han transformado en verdaderos deportes que sólo se practican en una región, como parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen del pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Ej., el silbo, el palo canario, la sogá, sogá tira, pelota mano, lanzamiento de barra, etc”. (Vásquez, 2010).

La comunidad docente califica como acertado el pensamiento de Sarmiento (2008) al afirmar que “como maestros, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural” (p. 118).

Videna & Castro (2010) en su libro “Juegos Populares, definen el Juego Tradicional de la siguiente manera: “Son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos sociales “arraigados en la cultura (juegos que se han practicado desde nuestros primeros antepasados y muchos de ellos no han sufrido modificación”

## **1.6. Juego luego existo**

¿Desde cuándo jugamos? Cuándo comenzó la humanidad a jugar? “El juego permanece a lo largo de toda nuestra vida y guarda una expresión propia en cada cultura y en cada momento histórico. En la reconstrucción constante o recreación ininterrumpida del discurso histórico, nos detenemos en el juego por ser fundamental en la narración de la aparición de las ludotecas. Además, el juego es el elemento que al nombrarlo en nuestro contexto actual hace alusión a la infancia, así como al espacio donde la actividad lúdica se desarrolla. Bien es cierto que la condición humana y los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar, esto quiere decir que el hombre existe junto con el juego” (Huizigan, 2000).

## Capítulo II

### **2.1. Fundamentos teóricos del juego**

#### **2.1.1. Teoría del excedente energético.**

Herbert Spencer (1855) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que “el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres”.

#### **2.1.2. Teoría del pre ejercicio.**

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia”.

Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que “la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas”. Para Ortega (1992: 123) “el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño”. En esta teoría, Groos (2004) menciona “el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se

invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora”.

Para Groos, “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

### **2.1.3. Teoría de la recapitulación.**

Propuesta por Hall (1904), “la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético”.

Para Hall, “las actividades lúdicas sirven de estímulo para el desarrollo, es decir, tienen una función preparatoria para la vida adulta. Según este autor, los niños/as juegan para eliminar las funciones rudimentarias (alimentación, control de esfínteres, etc.) que se han convertido en inútiles en la vida actual y propiciar el desarrollo posterior”.

La teoría de Darwin, la evolución de las especies tiene una clara influencia en la teoría de la recapitulación de Stanley Hall.

Se centra en cuatro etapas:

- “Infancia (hasta los 4 años): durante la cual el niño/a representa la etapa animal del desarrollo. Ejemplo: El placer que sienten los niños al jugar en el agua es debido a que reproducen experiencias agradables de sus antepasados los peces”.
- “Niñez (de los 5 a los 7 años): corresponde a la época de la historia humana de las cavernas, en el que los seres humanos eran pescadores y cazadores”.
- “Juventud (de los 8 a los 12 años): la época preadolescente del desarrollo, durante la cual el niño recapitula la vida salvaje, pero comienza a civilizarse”.
- “Pubertad (de los 13 a los 24 años): el periodo de la adolescencia en el que el niño/a ingresa en la vida adulta”. (Hall, 1894)

#### **2.1.4. Teoría de la relajación.**

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. “Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio”. Para Lazarus, “el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga”. Para Lazarus, “el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga”.

Explica que cuando “el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico y así se restaurara la energía nerviosa. Esto es porque para realizar el juego, se utilizan grandes porciones del sistema neuromuscular no agotado y podemos recuperar el equilibrio y las energías perdidas”.

También, “este filósofo alemán mediante su teoría nos da a conocer que a través del juego puedo liberar el stress, distraernos e incluso descansar nuestro cerebro y así permitirle un mejor funcionamiento”.

“El juego es una compensación y relajación de la fatiga producida por la realización de otro tipo de actividades, en palabras simples, el juego nos relaja, nos entretiene, nos ayuda a mantener nuestro organismo en óptimas condiciones”.

Para finalizar esta “teoría está enfocada especialmente para las personas adultas, quienes son los más necesitados de recreación después del trabajo realizado es sus respectivos empleos, lo que no quiere decir que también se de en los niños”. (Lazarus, 1898)

#### **2.1.5. Teoría Piagetiana sobre el juego.**

Para Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

“Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”.

Piaget asocia tres estructuras básicas “del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)”.

## Capítulo III

### **3.1. Importancia de los juegos tradicionales para la educación infantil**

“Numerosos teóricos y estudiosos de la educación física han señalado la importancia que el juego tiene en todas las etapas de la vida del hombre. Psicólogos, pedagogos y profesionales de la actividad física han analizado de qué forma evolucionan las necesidades lúdicas a lo largo de la vida del ser humano”.

Los juegos tradicionales son importantes por las siguientes razones:

- Es una de las mejores formas de socializa
- Favorece la actividad fisiológica
- Mejora el sentido rítmico
- Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar,
- Se desarrolla la imaginación.
- Desarrolla la empatía en el niño.
- Divierten a los niños.
- Fomentan la seguridad y la autoconfianza
- Son atemporales. Los juegos pasan de padres a hijos
- “Se crean unos lazos de amistad, que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida”.
- “Se debe considerar que el rescate y la continuidad de los juegos tradicionales ayudaría a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre en actividades (unas novedosas, otras no tan novedosas) de las comunidades rurales y al mismo tiempo frenaría por un lado el excedo de las montañas por que las personas estarían más a gustos y junto con la implementación de los nuevos programas de la revolución y de las condiciones de vida que ya tienen muchas

comunidades rurales y la mejora que se pretende continuar, se mantendrían a las personas en estas zonas tan necesarias para el país”. (Blog La memoria revivida, 2015)

“Los juegos tradicionales, son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, destacando los siguientes”.

1. Favorecen el acercamiento entre generaciones.
2. Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad.
3. Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas.
4. Permiten incorporar estrategias entre disciplinas.
5. Logran presentaciones de proceso científico. Ejemplo: búsqueda de juegos tradicionales de pueblos

## Capítulo IV

### 4.1. Ejemplo de algunos juegos tradicionales

#### 4.1.1. KIWI

##### **MATERIALES A UTILIZAR**

- 5 tarros vacíos.
- 1 pelota o balón.
- 10 personas como máximo (ellos conformarán 2 grupos de 5 personas)

##### **SE DESARROLLARÁ DE LA SIGUIENTE MANERA**

1. “Se colocarán los tarros en forma de pirámide”.
2. “Se trazará una línea de unos 15m”.
3. “Los grupos tiran una moneda para saber quién empezará”.
4. “El 1er grupo (grupo ganador) cogerá el balón y se colocará detrás de la línea trazada para tumbar los tarros”.
5. “Tendrán 3 oportunidades para tumbar los tarros, caso contrario pierden su turno y sigue el grupo contrario”.
6. “El 2do grupo se colocará detrás de los tarros; esperando a que tumben los tarros”.
7. “Ya caídos los tarros el 2do grupo tendrá que recoger la pelota, correr y darles con ella al 1er grupo en cualquier parte del cuerpo”.
8. Mientras el 2do grupo va tratando de matar (tocándolos con el balón) los demás integrantes tendrán colocar los tarros en las esquinas y en el centro del cuadrado.
9. Si todos los integrantes del 1er grupo son tocados por la pelota, pierden y el equipo contrario tomará su lugar.
10. El ganador será quien coloque los tarros en su respectivo lugar y diga la palabra KIWI.

#### 4.1.2. EL RAYUELO

1. “Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores”.

2. “Para empezar a jugar se necesita una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar”.

3. “El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida”.

4. “Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego”.

<b>Edad recomendada</b>	A partir de 4 años
<b>¿Dónde se juega?</b>	En exterior (patio, aceras, plazas, o en la playa)
<b>Número de jugadores</b>	Más de 1
<b>Materiales necesarios</b>	Una tiza

#### **4.1.3. MATAGENTE**

Se dividen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores); también se subdivide en dos y se coloca en los extremos del grupo central. “El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central”. (Véase anexo N°01)

#### **4.1.4. PESCA O CHAPA-CHAPA**

Tiene similitud con “la pega que juegan las niñas y niños de la costa en donde un niño perseguidor trata de coger uno de los perseguidos. Cuando lo consigue el atrapado pasa a ser el perseguidor”. (Véase Anexo N° 02)

#### **4.1.5. SOGA**

“Dos niñas toman una sogá por los extremos y la hacen girar y el resto entra por turnos a saltar. Cuando la sogá toca a una jugadora, pierde. Las que saben contar cuentan los saltos buenos”. (Véase Anexo N°03)

#### **4.1.6. LIGAS**

En este juego la sogá rodea dos niñas dejando un espacio central. Las niñas se colocan una frente a otra, a una distancia prudencial para que otros niños puedan saltar entre ellas.

Primero sostienen la sogá a la altura de los tobillos, las otras niñas deben saltar adentro y afuera. “Luego, la sogá va subiendo a las rodillas, la cintura y los hombros en cada una de las posiciones varían la forma de entrar y salir según acuerdan las niñas”. (Véase Anexo N°04)

## CONCLUSIONES

**Primera:** Se logró motivar a los docentes para la inclusión de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la dimensión corporal.

**Segunda:** Se logró Promover en los padres de familia la importancia del uso de los juegos tradicionales para el desarrollo de la dimensión corporal.

**Tercera:** Se despertó el interés de los niños por los juegos tradicionales para seguir transmitiendo cultura.

**Cuarta:** Queda muy claro que la sociedad ya sabe de qué hablamos cuando preguntamos sobre juegos tradicionales y aceptan que forman parte de nuestra cultura.

**Quinta:** Cada vez son menos practicados los juegos tradicionales, es decir algunos están entrando en desuso.

**Sexta:** El juego es una actividad innata al niño y determinante en su desarrollo integral por ende es necesario que los infantes disfruten de experiencias lúdicas, a través de actividades que estimulen este proceso natural que ellos poseen.

**Séptima:** El juego se llega a considerar tan básico como el instinto de comunicación a través del lenguaje o tan antiguo como la propia existencia humana.

**Octava:** Cabe destacar y recomendar que los juegos tradicionales deben de estar presentes en el currículo educativo de Educación Básica Regular, especialmente en educación Inicial.

## REFERENCIAS CITADAS

- Anglada, P. (2004). *Características básicas de las ludotecas*.
- Benerando, B. (14 de 11 de 2012). *A fine WordPress.com site*. Obtenido de A fine WordPress.com site:  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/author/venerandablanco14/>
- Blog La memoria revivida. (20 de noviembre de 2015). *Blog La memoria revivida*. Obtenido de Extraído del blog lamemoriarevivida.com:  
<http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/02/beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales-a-ninos/>
- Blog La memoria revivida. (20 de noviembre de 2015). *Blog La memoria revivida*. Obtenido de Extraído del blog lamemoriarevivida.com:  
<http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/02/beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales-a-ninos/>
- Chateau, J. M. (1976). *Psicología de los juegos infantiles*. Paris: Kapelusz.
- Hall, S. (1894). *Los contenidos de la mente infantil*. New York: Appleton.
- Huizigan, j. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Lares, M. (2014). *Juegon e infancia*. Buenos Aires: Lumen.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes tradicionales*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Lazarus, M. (1898). *La vida del alma*. Filehne - Alemania: Amazon.
- Méndez, A., & Frnández, J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo*. México D.F.: Universo.
- Moreno, A. (2002). *Teorías del juego*. Barcelona: INDE.
- Ortega, R. (1992). *El juego y aprendizaje escolar*. Sevilla: Alfor.
- Pérez, M. (20 de 12 de 2011). *www.pedagogiamagna.com*. Obtenido de Extraído de pedagogiamagna.com: el patio de recreo y los juegos: [www.pedagogiamagna.com](http://www.pedagogiamagna.com)
- Pinillos, J. (1987). *Actitud lúdica del maestro*.
- Real Academia de la Lengua. (2014). *Diccionario terminológico*. Madrid.
- Sarmiento, L. (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales*. Antioquía: UA.
- Schiller, F. (2002). *El pensamiento filosófico del hombre*. Amsterdam.
- Solé, I. &. (2002). *Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico*. Barcelona- España.

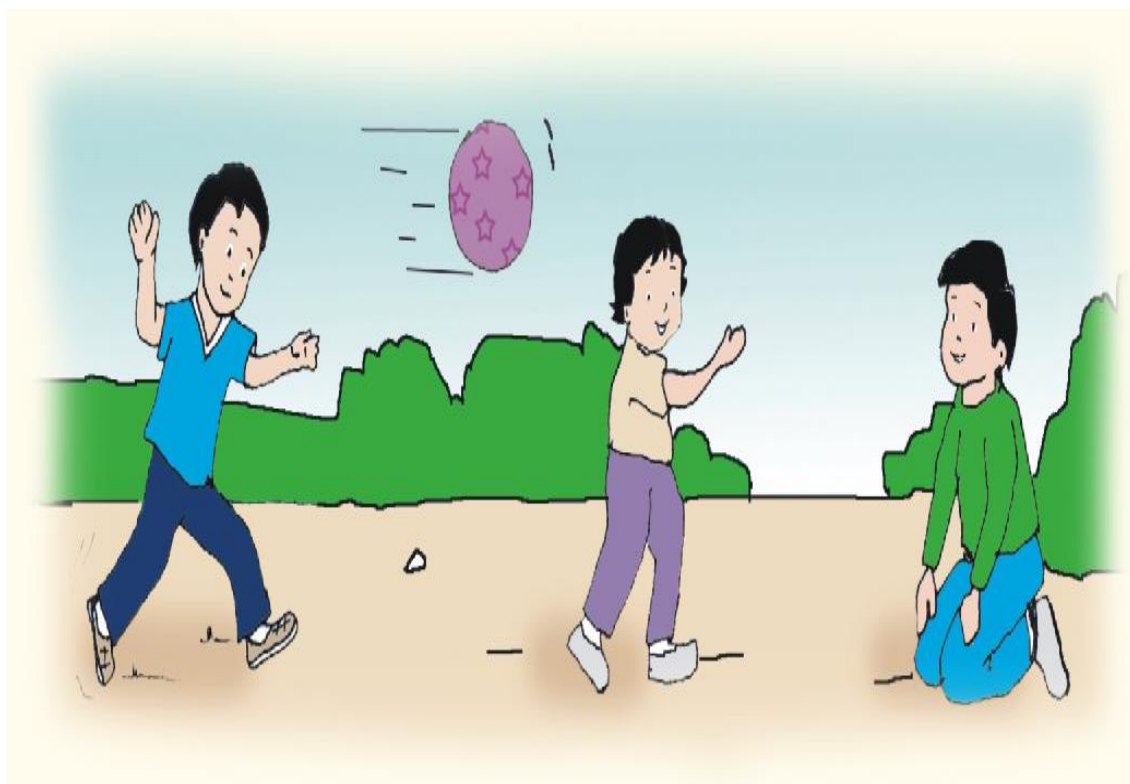
- Vásquez, R. (2010). *El juego en la educación escolar*. Buenos Aires: Books.
- Videna, J., & Castro, M. (2010). *Juegos populares y tradicionales*. Andalucía: CSC.
- Zapata, O. (1989). *Juego y Aprendizaje Escolar*. México: Pax México.

## **ANEXOS**

**Anexo N°01**

Importancia de los juegos populares tradicionales	
Facilitan los aprendizajes propios de la región.	Posibilitan el desarrollo de habilidades motrices básicas genéricas y específicas, así como la mejora de capacidades de coordinación de movimientos.
Favorecen la descarga de tensión y energías.	Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
Favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas.	Son un elemento de integración social.
Mejoran la adquisición de la competencia lingüística tanto para el que escucha como para el que habla.	Estimulan la imaginación y creatividad.
Contribuyen a la adquisición de competencias básicas.	Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

Anexo N°02

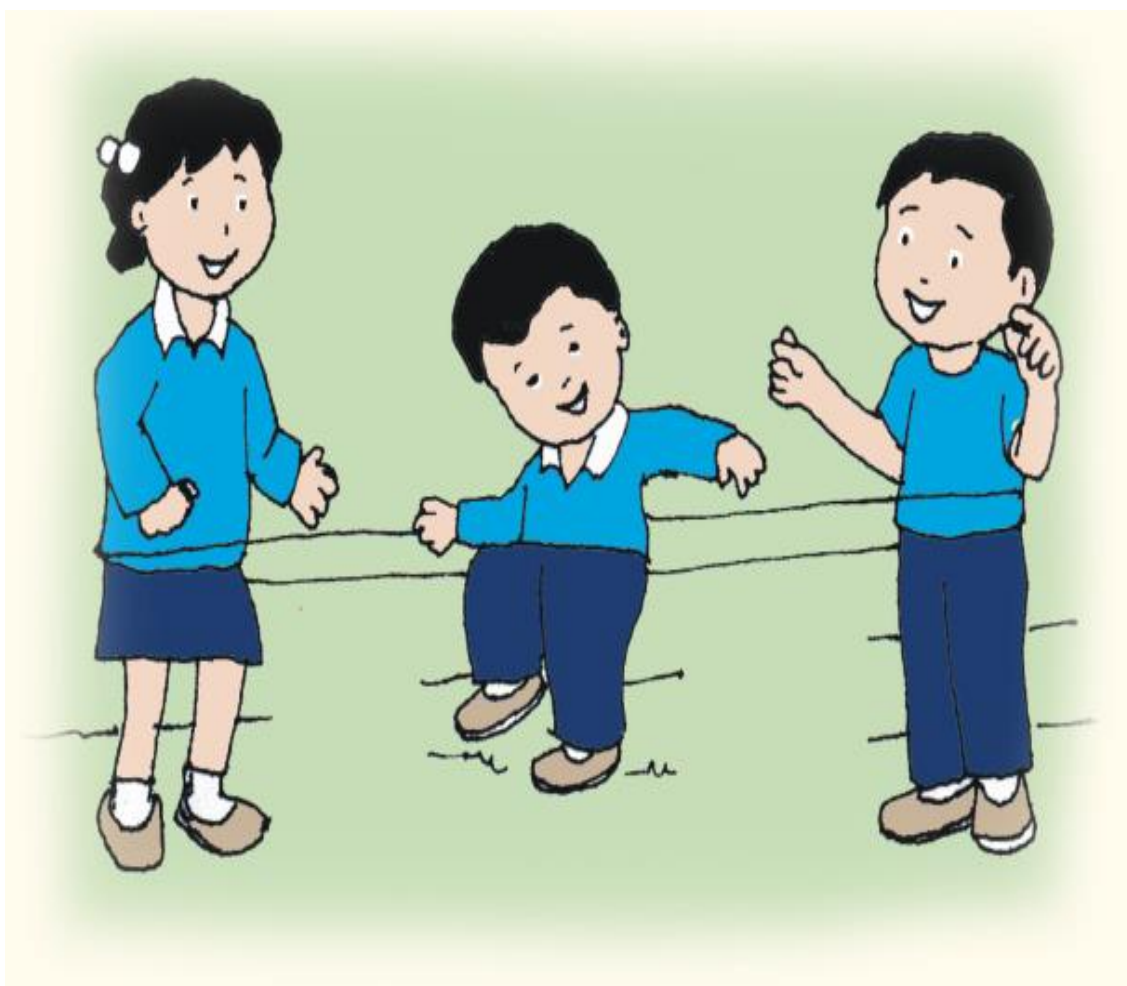


Anexo N°03

Anexo N°04

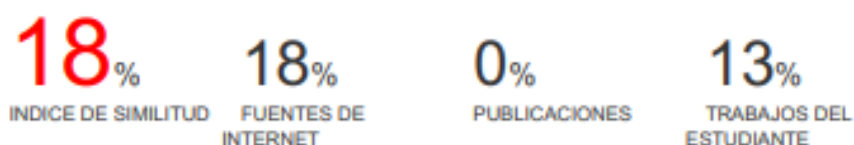


Anexo N°05



## Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>www.creativecommons.org</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unjfsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>www.conmishijos.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>hera.ugr.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>jacinto-wilfredo.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

---

10	<a href="http://digibug.ugr.es">digibug.ugr.es</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://2eicalero.wikispaces.com">2eicalero.wikispaces.com</a> Fuente de Internet	1 %
12	<a href="http://cybertesis.unmsm.edu.pe">cybertesis.unmsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://www.cpsarrion.es">www.cpsarrion.es</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %

---

---

Excluir citas      Activo      Excluir coincidencias      < 15 words  
Excluir bibliografía      Activo