

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN - HUACHO



FACULTAD DE EDUCACIÓN

Tesis

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGOGÍA PARA LA
ENSEÑANZA DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 461 “MEDALLITA
MILAGROSA” -HUAURA.**

Presentada por

Bach. María Lorena Cubas Olazabal

Asesor

Dr. Daniel Lecca Ascate

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

Fecha

**HUACHO – PERÚ
2018**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGOGÍA PARA LA
ENSEÑANZA DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 461 “MEDALLITA
MILAGROSA” -HUAURA.**

ASESOR:

Dr. Daniel Lecca Ascate

MIEMBROS DEL JURADO

PRESIDENTE : Mg. Oscar Ruperto Ezequiel Yanapa Zenteno

SECRETARIO : Dra. Julia Marina Bravo Montoya

VOCAL : Dra. Victoria Flor Carrillo Torres

DEDICATORIA

A mis papás por depositar toda su confianza en mí.

A todas aquellas personas que trabajan en el quehacer educativo.

La autora.

AGRADECIMIENTO

A Dios.

A Dios por darme la vida e iluminar mis pasos en momentos difíciles, brindándome fe y esperanza.

A mis padres.

A mis padres por brindarme su amor, comprensión y sobre todo su apoyo moral incondicional y económico que me dieron a lo largo de toda mi vida.

.

.

La autora

ÍNDICE GENERAL

Resumen.....	10
Introducción	12

TÍTULO PRIMERO: ASPECTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática	16
1.2. Formulación del Problema.....	19
1.2.1. Problema General	19
1.2.2. Problemas Específicos	19
1.3. Objetivos de la Investigación.....	19
1.3.1. Objetivo General.....	19
1.3.2. Objetivos Específicos	19
1.4. Justificación	19

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación	21
2.2. Bases Teóricas - Científicas	30
2.3. Definiciones.....	46
2.4. Formulación de la Hipótesis.....	48
2.4.1 Hipótesis General	48
2.4.2 Hipótesis Específica	48

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico	49
3.1.1 Tipo de Investigación.....	49
3.1.2 Enfoque	49
3.2. Población y Muestra	50
3.3. Operacionalización de las Variables.....	51
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	52
3.4.1. Técnicas a emplear	52
3.4.2. Descripción de los Instrumentos.....	53
3.4.3. Validez.....	54
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.....	54
3.5.1 Procesamiento manual	54

3.5.2 Procesamiento electrónico	55
3.5.3 Técnicas estadísticas	55

TÍTULO SEGUNDO: ASPECTOS PRÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV: LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados y discusión de los instrumentos de investigación.....	57
4.1.1 Análisis estadísticos de la variable independiente	57
4.1.2 Análisis estadístico de la variable dependiente.....	64
4.1.3 Prueba de hipótesis	67
4.1.4 Discusión de los resultados	69

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	71
5.2 Recomendaciones	72

FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes Bibliográficas	73
Fuentes Electrónicas	74

ANEXOS

Anexo 1.....	77
Anexo 2.....	78
Anexo 3.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Variable Independiente: Los juegos tradicionales.....	52
Tabla 2: Variable Dependiente: Orientación espacial	53
Tabla 3: Dimensión afectiva-emocional	59
Tabla 4: Dimensión cultural	60
Tabla 5: Dimensión creativa.....	61
Tabla 6: Dimensión cognitiva.....	62
Tabla 7: Dimensión sensorial	63
Tabla 8: Dimensión motora	64
Tabla 9: Actividades físicas.....	65
Tabla 10: Localización del cuerpo en el espacio.....	66
Tabla 11: Resumen Juegos Tradicionales.....	67
Tabla 12: Resumen Orientación Espacial.....	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados ECE en Matemática a Nivel Nacional 2015 - 2016	18
Figura 2: Dimensión afectiva-emocional	59
Figura 3: Dimensión cultural	60
Figura 4: Dimensión creativa	61
Figura 5: Dimensión cognitiva	62
Figura 6: Dimensión sensorial.....	63
Figura 7: Dimensión motora.....	64
Figura 8: Actividades físicas	65
Figura 9: Localización del cuerpo en el espacio	66

RESUMEN

La presente investigación parte de la existencia del problema ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” -Huaura? El objetivo de la Investigación, se planteó de la siguiente manera: Conocer la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” – Huaura. Se consideró como variable independiente: los juegos tradicionales y dependiente la orientación espacial. El estudio fue de carácter descriptivo, con un diseño no experimental. Los resultados obtenidos, permiten precisar que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” Huaura. Con base a los resultados se ofrecen una serie de recomendaciones a los docentes y directivos dirigidos a optimizar el desempeño escolar de los niños y niñas de la Institución Educativa en estudio.

Palabras claves. Juegos tradicionales, orientación espacial

ABSTRACT

The present investigation starts from the existence of the problem How do traditional games influence pedagogical strategy for the teaching of spatial orientation in children of 5 years of Initial Educational Institution N ° 461 "Medallita Milagrosa" -Huaura? The objective of the research was raised as follows: To know the influence of traditional games as a pedagogical strategy for the teaching of spatial orientation in children of 5 years of the Initial Educational Institution No. 461 "Medallita Milagrosa" – Huaura. It was considered as an independent variable: traditional games and dependent spatial orientation. The study was descriptive, with a non-experimental design. The results obtained, allow us to specify that traditional games favor the development of the spatial orientation of children of 5 years of the Initial Educational Institution N° 461 "Medallita Milagrosa" Huaura. Based on the results, a series of recommendations are offered to the teachers and directors aimed at optimizing the school performance of the children of the Educational Institution under study.

Keywords. Traditional games, spatial orientation

INTRODUCCIÓN

El juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño y en su desarrollo socio/ afectivo, es en ese sentido que, es fundamental aprender la matemática a partir del juego a medida que para ellos es una actividad propia y significativa, por lo tanto la investigación se justifica por determinar la estrategia del juego para el aprendizaje de la orientación espacial de los niños; por lo tanto para la recopilación de datos de las variables se adoptó el instrumento propio y se estructuró varios juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales han existido siempre en todas las culturas y sociedades, por lo que éstos se han encontrado asociados con ciertos valores y costumbres que han permitido acercar a los niños y niñas al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego se ha considerado como el medio a través del cual el niño desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, por lo que a través del mismo se ha contribuido de forma global al desarrollo de los niños y niñas.

Piaget (1975), sostiene que el niño aprende las matemáticas para resolver problemas desde que tiene contacto con su medio físico y social, es decir a través de las interacciones familiares sociales, culturales. Las interacciones se inician desde situaciones simples hasta las más complejas según cómo van creciendo. En el transcurso cada situación es un problema y una oportunidad para resolverlos haciendo uso de sus saberes matemáticos. En consecuencia, es imprescindible que, en la escuela, a edades muy tempranas se propicie el aprendizaje de la matemática para que cimienten las bases del pensamiento lógico

El presente trabajo de investigación pretende dar a conocer los resultados obtenidos tras la realización de una investigación descriptiva, que tuvo como objetivo conocer la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” – Huaura.

Se presenta el problema a investigar enfocado a destacar la importancia y relevancia que tiene el tema en el contexto escolar y en el contexto social. Se entregan datos sobre la

relevancia que tiene el desarrollo de conductas adecuadas y cómo este tipo de estudio es necesario para el quehacer pedagógico en la escuela actual.

Se revisó información bibliográfica sobre algunos aspectos teóricos relacionados al tema. Para sustentar el estudio y desde la perspectiva del problema planteado, la investigación se enmarcó en una serie de marcos conceptuales y teorías que condujeron el análisis de los datos.

Los aportes de esta investigación han sido estructurados en cinco capítulos en los que se esboza de manera sucinta y detallada el fundamento teórico, el desarrollo de la investigación y los resultados obtenidos después del análisis estadístico.

En el Capítulo I abordamos el planteamiento del problema en estudio, la formulación del problema general, objetivos generales y la justificación de la investigación.

En el Capítulo II se desarrollan el marco teórico, antecedentes de la investigación, bases teóricas – científicas, definición de conceptos y la formulación de la hipótesis.

El Capítulo III trata sobre la metodología de la investigación, técnicas, tipo, población y muestra de la investigación.

El Capítulo IV incluye los resultados de la investigación.

En el Capítulo V, se exponen las conclusiones y recomendaciones sobre el trabajo de investigación.

Y, finalmente, se mencionan las fuentes de información y los anexos considerados en la investigación.

Esta investigación, centrada en fomentar el desarrollo de la orientación espacial de los niños, quiere aportar ideas básicas, no sólo para los docentes sino para todos aquellos educadores peruanos que sienten la necesidad de mejorar su actividad docente.

Así pues, esta tesis aporta al trabajo de la investigación en el aula y, además, plantea inquietudes para emprender nuevas investigaciones. Se deja, por tanto, a disposición de docentes y alumnos para que juzguen y la tomen como referencia, de modo que se puedan dar mayores aportes a la investigación educativa.

Abrimos la posibilidad de mejorar esta investigación con las sugerencias y aportaciones de los educadores que quieran comprometerse, en la mejora del nivel inicial de los educandos peruanos. Esto sin duda ayudará a elevar el grado de desarrollo sociocultural del País.

La autora.

TÍTULO PRIMERO

ASPECTOS TEÓRICOS

DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

El Ministerio de Educación tiene como una de sus políticas priorizadas, el asegurar que todos logren aprendizajes de calidad con énfasis en comunicación y matemáticas, ciudadanía, ciencia y productividad en el nivel Inicial sean de manera lúdica. En el área de matemática nos enfrentamos al reto de desarrollar las competencias y capacidades matemáticas en su relación con la vida cotidiana. Es decir, como un medio para comprender, analizar, describir interpretar, explicar, tomar decisiones y dar respuesta a situaciones concretas, haciendo uso de conceptos procedimientos y herramientas matemáticas. Todo lo mencionado, demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de aprender jugando, ya que el juego no es sólo un pasatiempo y se debe aprovechar.

El Ministerio de Educación cuenta con documentos como el Diseño Curricular Nacional (2009), y el Currículo Nacional (2017), los cuales son documentos normativos, los que ponen énfasis en que el juego es por excelencia la forma de aprender del niño; con él, se acerca a conocer el mundo y aprender permanentemente.

El juego también es muy importante para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones que serán muy importantes para poder cumplir las exigencias de la vida, se puede decir que el niño desarrolla cualquier capacidad suya de forma más efectiva en el juego que fuera de él. Según Tirado R. (1995) el juego es una forma muy efectiva para aprender, ya que los niños mientras se divierten también aprenden, desarrollan la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades, su experiencia sobre la vida.

Según una encuesta realizada en el mes de abril, se obtuvo que el 65% de los docentes entrevistados, no aplica estrategias cognitivas y estrategias sociales en el aula, dejando

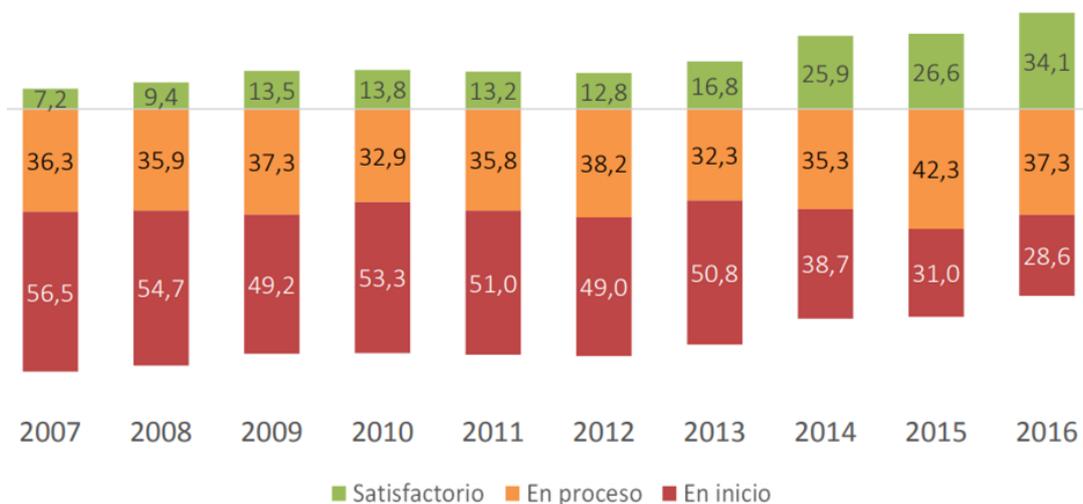
de lado el desarrollo de la calidad educativa, esto se desprende de lo señalado por el consejo Nacional de educación (CNE), cuando afirma que el aprendizaje se encuentra confinado a prácticas rutinarias y mecánicas que priva a niños, niñas y jóvenes de lograr realmente las competencias que requieren de manera efectiva, creativa y crítica.

Por otro lado, la motivación escolar constituye uno de los factores psico educativos que más influye en el aprendizaje esta nos restringe a la aplicación de una técnica o método d enseñanza en particular, por el contrario, la motivación escolar conlleva una compleja interrelación de diversos componentes cognitivos, afectivos, sociales y de carácter académico que se encuentran involucrados y que de una y otra forma tiene que ver con las actuaciones de los niños y niñas, como de sus profesores.

El Ministerio de Educación, ha venido realizando evaluaciones censales a través de la Unidad de Medición de la Calidad Educativa (UMC), con el propósito de conocer el nivel de rendimiento estudiantil que presentan los/las alumnos desde el año 2007. Tal es así, que en el año 2009 presentó el Diseño Curricular Básico y en el año 2016 el Currículo Nacional, en los cuales se articulan los tres niveles; y, se nos propone desarrollar las habilidades en los/las estudiantes, basado en el aprendizaje por competencias y capacidades y dando énfasis al desarrollo individual y social de las "personas" y no solo de los "aprendizajes", en un contexto de ciudadanía democrática.

Somos testigos del bajo nivel de nuestros estudiantes, lo que se observa en los resultados obtenidos en las evaluaciones censales que se aplican desde el año 2007 a nivel nacional en el nivel primario:

Figura 1: Resultados ECE en Matemática a Nivel Nacional 2015 - 2016



Fuente: Ministerio de Educación

Como podemos observar en la figura anterior, los resultados a nivel nacional han ido mejorando paulatinamente en el **NIVEL SATISFACTORIO**. Sin embargo, en la última Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) 2016, realizada a un millón 532 mil 527 estudiantes, muestra que en líneas generales se ha logrado avances en matemática, sin embargo, también demuestra que las acciones realizadas por los docentes del III ciclo (Primero y Segundo Grado) no son suficientes y que se tienen que fortalecer y mejorar.

De por sí, el desarrollo de las capacidades matemáticas, se presenta como un problema a atender, es por eso, esta situación orientó el interés por realizar un estudio que evalúe estas capacidades en los niños en educación inicial, cuyos resultados muestren en qué situación se encuentran y poder a futuro, tomar las medidas que puedan contrarrestar estos resultados que disminuyen la calidad de educación en el Perú.

Estas evidencias pusieron al centro del debate al docente y su capacidad para ser efectiva la enseñanza, pero también la ausencia de estrategias de aprendizaje de los niños y niñas, que sin duda les dificultaba el aprendizaje, es por eso que se plantea la siguiente investigación que intenta establecer el juego como estrategia para la enseñanza de la orientación espacial en matemática con niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” -Huaura.

La Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” de la ciudad de Huaura, pertenece a la Unidad de Servicios Educativos N° 09 Huaura, y alberga a estudiantes en el nivel inicial, cuya realidad no dista de lo que sucede a nivel nacional. Es por eso que se considera relevante que las docentes del nivel inicial cuenten con estrategias dirigidas a favorecer las capacidades matemáticas de los niños y niñas, actividades significativas que le permitan expresar y vivenciar su mundo interior, donde pueda actuar de forma natural y espontánea, y de este modo, contribuir a su desarrollo académico.

Para solucionar este problema, se abordará un estudio y determinar las características y bondades de la estrategia, también implicar en la tarea a los padres de familia y docentes, y en conjunto arribar a conclusiones que logren fortalecer el desarrollo de la competencia matemática de los niños y niñas.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general:

¿De qué manera influyen los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” -Huaura?

1.2.2 Problemas específicos:

- a) ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para las actividades físicas de los niños de 5 años?
- b) ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la localización del cuerpo en el espacio de los niños de 5 años?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo general

Conocer la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” – Huaura.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Determinar cuál es la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en las actividades físicas de los niños de 5 años.
- b) Conocer cuál es la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en las actividades físicas de los niños de 5 años.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Nuestra investigación tiene por finalidad servir de guía a las docentes, pues, es importante resaltar que, en la matemática, el juego es la base para alcanzar el nivel abstracto del pensamiento, facilitar la construcción de conceptos y procedimientos matemáticos. Mediante el juego se les proporcionará a los niños clases más

participativas, divertidas y vivenciales en donde podrán experimentar mayor comprensión y recuerdo de lo estudiado.

Resulta oportuno decir que esta investigación es factible puesto que las docentes de la Institución creen necesario buscar alternativas para mejorar el desarrollo de la práctica docente y por ende el rendimiento académico de los niños, lo que me permitirá investigar la problemática con el fin de establecer posibles soluciones.

La presente investigación se justifica a nivel **metodológico** porque, a través de la aplicación de cuestionarios a las docentes del nivel, se puede observar la influencia del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la orientación espacial de los niños, y a partir de los resultados establecer algún cambio o mejora en las actividades curriculares.

La investigación se justifica a nivel **social** porque para lograr la formación integral de los niños es necesario que se desarrollen capacidades y destrezas utilizando estrategias significativas, en las cuales ellos aprendan a relacionarse adecuadamente.

Se justifica desde el punto de vista **práctico**, al intentar dar solución a los problemas que presentan los niños en la enseñanza de la orientación espacial con la finalidad de formar a los futuros ciudadanos.

Desde el punto de vista **teórico** es importante; porque, va a contribuir a conocer el nivel de orientación espacial de los niños y, por consiguiente, del nivel de su capacidad matemática. La información que se obtenga servirá para revisar, desarrollar o apoyar una hipótesis para futuros estudios.

En lo **educativo**, se presentará un tema que constituirá una herramienta para que los docentes del nivel puedan solventar los errores de los niños en cuanto a su competencia matemática.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Como resultado de la búsqueda de información relacionada con el trabajo de investigación encontramos lo siguiente:

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Camacho (2014) presentó su investigación: “Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil”, trabajo de fin de grado en Educación Infantil en la Universidad de Valladolid, España, con los siguientes resultados:

- a) Tras observar y estudiar los datos resultantes, tanto de los cuestionarios realizados a los alumnos, como de la propia observación directa recogida en el cuaderno de campo, podemos señalar que los niños han conocido diversos juegos tradicionales que eran desconocidos hasta el momento para ellos, así como volver a recordar algunos juegos tradicionales que ya conocían.
- b) Como ya se ha comentado en el análisis de datos, confirmamos que los alumnos han disfrutado a través de los juegos tradicionales, pues como observamos en la gráfica correspondiente al ítem 1, el 83% de los alumnos han señalado que les han gustado los juegos.
- c) Como hemos podido comprobar en el análisis de datos, todos los alumnos han participado de forma activa en la realización de los juegos, exceptuando algunas ocasiones y algunos alumnos que distorsionaban el clima de aula. De este modo, podemos señalar que se ha cumplido este objetivo, pues se ha logrado fomentar la

desinhibición de los alumnos mediante la realización de diversos juegos tradicionales.

- d) Con respecto a este cuarto objetivo, podemos señalar que tal como se ha indicado en el análisis de datos, en la mayoría de los juegos, los alumnos solo pensaban en ganar ellos mismos. Sin embargo, en juegos como “las tres en raya”, se ha logrado crear un ambiente en el cual los alumnos pudieran ayudarse y colaborar entre todos en el juego.
- e) Muchos de los juegos realizados, se encontraban acompañados de retahílas, o diversos gestos que los niños debían de aprender. De este modo, podemos señalar que a través de la observación directa hemos contemplado como los niños han desarrollado funciones rítmico-expresivas, mediante el aprendizaje de retahílas y los diversos gestos asociados a las mismas.
- f) Como hemos podido constatar a lo largo de los juegos, algunos niños presentaban mayores dificultades que otros en la realización de alguno de ellos. En el análisis de datos podemos observar cómo al 29% de los alumnos no les ha parecido, en general que algunos juegos fueran fáciles. A través de este resultado y la observación directa, podemos apreciar también cómo algunos alumnos han tomado conciencia de sus propias posibilidades y limitaciones ante ciertos juegos.
- g) Podemos concluir señalando que la mayoría de los alumnos han llegado a comprender las reglas y normas de los juegos tradicionales, teniendo algunas dificultades en ciertos juegos que eran desconocidos para ellos y por lo tanto, no han llegado realmente a comprender sus reglas. Por ello, el objetivo que nos proponíamos inicialmente acerca de extraer unas conclusiones ha sido conseguido.

Plazas y Ramírez (2014) presentaron su investigación: “Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del Colegio Francisco José de Caldas”. Universidad Libre de Colombia. Colombia, con los siguientes resultados:

- a) Una vez realizadas las 16 intervenciones propuestas por el presente proyecto en el ITI Francisco José De Caldas Sede D con alumnos de grado preescolar de la

jornada de la tarde, se han podido observar distintos resultados, que analizados muy detenidamente han llevado a dar respuesta a la pregunta planteada en el problema de investigación. En este orden de ideas se hizo necesario desfragmentar los diarios de campo de cada una de las clases, esto con la finalidad de comprender de manera más precisas si los juegos tradicionales adaptados, eran o no acordes para el desarrollo de las clases de educación física con miras a mejorar el desarrollo motriz de los alumnos anteriormente mencionados. Teniendo presente que la intención primordial del presente trabajo es demostrar que los juegos tradicionales básicos son un excelente medio para el desarrollo de las clases de educación física.

- b) En primer lugar es necesario mencionar que los alumnos con los cuales se han realizado las intervenciones, son niños con bastante energía y carisma, esto contribuyo en la mayoría de las ocasiones de manera positiva en el desarrollo de las clases, y es necesario mencionar que en casi todas las intervenciones dicha energía y carisma eran buenos, puesto que en un par de ocasiones estas actitudes por parte de los educandos hacia la clase produjeron algunas fallas en cuanto a atención y orden se refiere. En este sentido fue necesario recurrir a la creatividad del docente y poner en práctica la recursividad para mantener al grupo con las ganas de participar en los juegos a realizar.
- c) Desde otro punto de vista no se puede dejar de lado el factor social que desarrollaron los juegos en el grupo de estudiantes, ya que los juegos tradicionales permitieron una mejor convivencia, colaboración, comunicación, respeto, tolerancia, compañerismo y un sin número de valores que se contemplaron cada vez más y más en la medida que las clases avanzaban. Esto ha sido muy gratificante para el proyecto, puesto que poder ver que el juego y el proyecto en sí contribuyeron de forma positiva en el factor social de los niños es invaluable.
- d) Por último y sin restar importancia se menciona si los juegos tradicionales contribuyeron o no en el desarrollo motor de los alumnos. En el amplio sentido de la palabra si, si son acordes para las clases de educación física y aún más que necesarios para el desarrollo motriz de los educandos. Aunque son varias las dificultades que se observaron al comienzo de las distintas intervenciones, el trabajo fue progresando y los alumnos poco a poco iban combinando lo aprendido

en clases anteriores para realizar nuevas actividades, con esto no se quiere decir que los niños mejoraron a pasos agigantados pero si se puede hablar de un progreso notable, lo cual es gratificante para el presente proyecto ya que no solo contribuyo a un mejorar las habilidades básicas motrices, de la mano de los juegos se recreó y alegro el sentido de la clase de educación física que muchos estudiantes tenían (p. 81)

Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016) desarrollaron la investigación: “El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas” Universidad del Quindío, Colombia, llegando a las siguientes conclusiones:

- a) El objetivo general se cumplió a través de la implementación de la estrategia didáctica desde el juego, ya que permitió fortalecer el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas, en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Henry Marín Granada del municipio de Circasia en el departamento del Quindío. Los grupos que ingresaron tenían condiciones homogéneas, es decir, tenían las mismas características en términos de los presupuestos teóricos con que cuentan al inicio de la ejecución del proyecto de investigación, lo que permitió mayor eficiencia en las pruebas y actividades que se realizaron para alcanzar los objetivos propuestos.
- b) La implementación del juego permitió generar mayor motivación e interés en los estudiantes en el tema propuesto. Se comprobó la hipótesis de trabajo, pues se evidenciaron diferencias significativas en los puntajes registrados en el pretest y el postest de los grupos, tanto de control y como del experimental.
- c) En una didáctica como la desarrollada en este proyecto, la matemática adquiere un nuevo significado para el estudiante. Además de la motivación y buena actitud que mostraron los estudiantes al trabajar con juegos, se resaltan otros aspectos importantes a los procedimientos simplemente algoritmos como los relacionados con el dar resultados y sin la argumentación.
- d) Los juegos grupales fueron de mayor acogida por los estudiantes pues permitía generar competencia entre ellos. En estos momentos de cambio, se hace necesario reflexionar en la enseñanza de las matemáticas, en cuanto a los métodos didácticos

convencionales utilizados en el aula de clase, y procurar por la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y estudiantes acceden al conocimiento.

ANTECEDENTES NACIONALES

Amada (2015) presentó su investigación: “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años”, tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención en Didáctica de la enseñanza de educación inicial de la Universidad San Ignacio de Loyola, con las siguientes conclusiones:

- a) La competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria.
- b) Existe una deficiencia enseñanza de la matemática porque no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas.
- c) Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto, los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria.
- d) La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.
- e) La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque abordar la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- f) Es una propuesta fundamentada con el enfoque socio cognitivo y el enfoque de resolución de problemas con los pasos de Brousseau situaciones didácticas.
- g) La propuesta fue validada con juicio de experto en el área del nivel inicial y conectoras del tema de investigación. (p. 76)

Vegustti y López (2015) desarrollaron la investigación: Influencia socio-cultural de los Juegos Tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de Chiguata, Provincia de Arequipa en el año 2013. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa. Perú, presentando las siguientes conclusiones:

- a) Los Juegos Tradicionales determinan la vida del ser humano, a través de ellos, mantenemos e intercambiamos las primeras relaciones sociales y culturales, las cuales nos ayudan a determinar nuestra conducta frente a la sociedad.
- b) Los juegos tradicionales como factor de culturización de cambio y transformación, cumple una función primordial en el ser humano, de ahí su legado de generación tras generación.
- c) En cuanto a los juegos tradicionales, podemos afirmar que el proceso sociocultural al interior del distrito de Chiguata, aun se siguen manteniendo, pero también podemos afirmar que se están incorporando los juegos modernos (juegos de computadora), los mismos que viene de la mano con la tecnología, pero enfatizamos que no estamos en contra, pero sugerimos que debería ser bien orientada y utilizada, para evitar problemas de adicción en los niños.
- d) Los Juegos Tradicionales ayudan a los niños a poseer una percepción más clara de lo bueno y lo malo, estas son aprendidas por las normas que se establecen en el juego.
- e) El presente trabajo de investigación, pretende preservar, reincorporar los juegos tradicionales básicamente los juegos de actividad corporal; sin excesiva reglamentación ni complejidad de material a utilizar, reubicar, reponer a la esfera cotidiana del mundo infantil y juvenil. (p. 104)

Chuquimantari (2015) realizó la investigación: “El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015” Universidad Peruana Los Andes. Huancayo. Perú, llegando a las siguientes conclusiones:

- a) Al concluir la investigación se encontró que existe una relación significativa entre el juego como estrategia y las nociones básicas, ya que se identificó en la muestra realizada a través de la lista de cotejo que el 90% de los estudiantes aprenden mejor las nociones básicas, logrando así mejorar más del 30%. Quedando demostrado que a través del juego es donde se dan los aprendizajes significativos en los estudiantes; haciéndoles partícipes de sus enseñanzas y aprendizajes. Siendo el maestro guía, orientador, facilitador en donde sus estudiantes construyan sus propios aprendizajes.
- b) Esto concuerda con el trabajo de investigación realizado por: Morales (2013) evaluó la influencia de los juegos estructurados en el desarrollo inicial del aprendizaje de las nociones lógico matemáticas de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 589, Puente Piedra; el estudio fue de tipo aplicado porque a través de un programa de juegos estructurados se pretendió lograr inicial de las nociones lógico matemáticas. Siendo a su vez explicativo porque se buscó explicar la relación entre las dos variables. El diseño de estudio fue pre experimental, ya que se realizó con un grupo definido, que fue evaluado dos veces: antes y después de la aplicación programa. La muestra fue un total de 30 estudiantes.
- c) Se concluyó que, de manera general, los juegos estructurados influyen significativamente en el desarrollo inicial del aprendizaje de la noción lógica matemática de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°589, Puente Piedra. Lo cual ha sido demostrado estadísticamente, obteniendo en el pre test un resultado del 52%; mientras que en el post test se obtuvo más del 90% de logro con el programa de juegos aplicado.
- d) Se concluye que existe una relación significativa entre el juego como estrategia y matematizar en los niños 5 años de edad de la I.E.I. 059 Andrés Bello ubicado en la Marina Pueblo Libre. Donde en la dimensión matematiza se evidencia que

un 90%. Siendo mayor al pre test. Queda comprobada que el juego es una estrategia, la cual nos sirve como una herramienta para que los estudiantes aprendan a resolver situaciones problemáticas sobre las matemáticas de una forma divertida. Desarrollando habilidades y destrezas matemáticas. Siendo esto corroborado con Cueva (2012) evaluó la influencia del taller aprendo jugando basadas.

- e) En estrategias lúdicas para el desarrollo de las capacidades del área de matemáticas de estudiantes de cinco años de edad de la I.E.80038 “San Francisco de Asís”, distrito de la Esperanza, Trujillo, la libertad utilizo un diseño de investigación pre experimental pre test y post test con un grupo experimental, cuyos resultados se evidencian a través de tablas y gráficos, tal como lo recomienda las normas estadísticas. A través de la investigación realizada con 27 estudiantes de la I.E. Según los resultados obtenidos en la investigación con la aplicación aprendo jugando, responde al problema planteado como desarrollar las capacidades en el área de matemáticas en los estudiantes como lo demuestra la teoría de Skident. En los diferentes niveles de las capacidades de matemática obteniendo en un resumen final que la tc es mayor que tt. Concluyo en que existen diferencias significativas en los niveles de capacidades en el área de matemática en el promedio del pre test con el post test del grupo experimental.

Boggio y Omori (2017) realizaron la investigación: “El Desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana”. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima. Perú, con las siguientes conclusiones:

- a. Las sesiones de psicomotricidad alternativa que se llevan a cabo en la institución educativa, permiten la interiorización de las nociones espaciales a través de la vivencia corporal, y las de mayor presencia en los niños fueron arriba-abajo, dentro fuera, cerca-lejos y alto-bajo.
- b. El orden de los momentos de la sesión y los espacio determinados para cada una, de manera constante, ayuda a mantener una estructura cognitiva y emocional necesaria para el desarrollo de distintas habilidades.

- c. La situación en el espacio se ve más favorecida en el espacio sensorio motriz, ya que los materiales que se encuentran allí, le dan la posibilidad a los niños de reconocer las diferentes alturas y comparar su situación corporal con la del otro.
- d. La orientación espacial se ve beneficiada con mayor frecuencia en el momento de representación, debido a que, al describir sus construcciones, los niños van haciendo una representación mental de los diferentes espacios que constituyen su construcción.
- e. La direccionalidad se ve más favorecida en el espacio simbólico, ya que es en el cual los niños coordinan movimientos para dirigirlos hacia una dirección con el fin de lograr un objetivo.
- f. Además de las nociones espaciales evidenciadas, los niños lograron desarrollar otro tipo de nociones y capacidades:
- Las de razonamiento lógico matemático al momento de medir y calcular los tamaños de los bloques para colocarlos en una construcción.
 - Las sociales, al tomar en cuenta al otro para jugar juntos, compartir materiales y respetar turnos.
 - Las emocionales, al fortalecer su seguridad cuando se defienden del otro y al asumir nuevos retos como el salto de la liana y las espalderas.
 - Las motrices, cuando hacían equilibrio, cuando medían su fuerza para no dañar al otro o tener cuidado con las construcciones, y al realizar movimientos como correr, saltar, trepar, rodar, etc.

2.2 BASES TEÓRICAS – CIENTÍFICAS

2.2.1 LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGOGÍA

Definición de Estrategia Pedagógica

Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

La intención de estas estrategias es el logro de un aprendizaje significativo mediante la experimentación de un ambiente agradable de interacción social y académica donde la lúdica, el arte, la técnica, el método y la cognición arman una experiencia de crecimiento multidimensional.

Tipos de Estrategias Pedagógicas

Las estrategias pedagógicas que se aplican a partir de la comprensión de la Pedagogía de la humanización son las siguientes:

- a) Estrategias cognitivas: permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas en estudio.
- b) Estrategias metacognitiva: conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social.
- c) Estrategias lúdicas: facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional y la aplicación del juego.
- d) Estrategias tecnológicas: hoy, en todo proceso de aprendizaje el dominio y aplicación de las tecnologías, hacen competente a cualquier tipo de estudiante.
- e) Estrategias socio-afectivas: propician un ambiente agradable de aprendizaje.

Estrategias lúdicas

Aproximación al concepto de lúdica Tomando como punto de partida su etimología, la lúdica corresponde a la conducta del juego y al campo en el que se manifiesta esta conducta, dado por el espacio del individuo y el espacio de las relaciones que produce. En sus diferentes acepciones lo lúdico se relaciona con ludus: juego, diversión, pasatiempo, campo donde se ejercitan las fuerzas del cuerpo y del ingenio; locus: chiste, broma; lares lucientes: danzar; lúdico: actividad de juego que produce placer; ludo; jugar, divertirse, ánimo desatado o libre de cuidados.

Según Jiménez (1998) “la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres, en repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen” (p.11).

Lúdica y juego

A través del tiempo se ha confundido el significado de lúdica con el de juego, todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, esto quiere decir que la lúdica no se reduce en los juegos, sino que los trasciende, mientras que el juego es más particular. La lúdica se constituye en una dimensión tan importante como una dimensión tan relevante como las demás dimensiones del ser humano tales como la comunicativa, cognitiva entre otras y a mayor desarrollo lúdico corresponden mayores posibilidades de bienestar y de salud en tanto que a menores ambientes de expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano.

En tanto que la dimensión lúdica del ser humano se transforma con la maduración, la experiencia y las características culturales y sociales. Por ello las formas de su manejo escolar son cambiantes y deben tener en cuenta, que, pese a las posibilidades de su organización en la formación del estudiante, el juego es en esencia irreductible.

En este sentido Jiménez (2007), sostiene que “la lúdica como proceso ligado al desarrollo humano no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en los que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte”. (p.31)

Es así como la mayoría de los juegos son lúdicos, sin embargo, la lúdica no solo se reduce al juego, una conducta lúdica implica libertad e imaginación, sensación y vivencia adaptada a necesidades específicas

Definición de Juego

El juego es definido por la mayoría de los autores como un “hacer como”, y a lo largo de la evolución y desarrollo del ser humano el juego va tomando diferentes significados según la edad de cada individuo y su estadio biológico en que se encuentre.

Desde la **biología** el juego se lo considera como una puesta en práctica de funciones importantes para la vida, como estimulante para el crecimiento y desarrollo del individuo.

Desde la **Sociología**, el juego es un descanso, un recreo para el organismo y el espíritu, una postura más inclinada hacia el uso y empleo del tiempo libre.

“Luego va a entender que, mediante el juego, no solo se socializará, sino también aprenderá muchas cosas de sus amigos, iniciándose con ello el ínter aprendizaje”³⁸

Desde la **Psicología** podemos ver la evolución del juego en cada período descrito por Piaget, en primer lugar, el juego funcional que abarca el período sensorio motor, el juego simbólico o de dramatización que se instala definitivamente en el período pre-operatorio o intuitivo, luego el juego constructivo que también abarca el período pre-operatorio y el juego reglado que abarca el final del período pre-operatorio y del operatorio en adelante.

“El niño es consciente de la ficción que utiliza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia, es decir que existe para él y es eso lo único que cuenta”³⁹

Desde la **antropología**, se habla de una forma peculiar de existencia humana, el homo ludens, es decir el hombre que juega al igual que ama o que trabaja.

Según autores:

Por otro lado, Piaget (1985), considera que el principal objetivo del juego es promover la creatividad en el niño, porque el juego induce la inventiva y el descubrimiento que a su vez le ayudará a resolver problemas. El juego como estrategia didáctica cumple un rol esencial en la enseñanza de la matemática que le permite explorar las diferentes características de los objetos, para clasificarlos, ordenarlos y organizarlos en clases y categorías para posteriormente dar el uso adecuado a cada uno de ellos.

El juego es la esencia de toda actividad que realicen el niño, sea mental, física, afectiva, social y emocional, le da sentido a su forma de pensar, a su forma de ser y a su forma de actuar. Sin embargo, los adultos no encontramos ese sentido, es por eso que no le damos importancia a lo que hacen los niños, si somos madres, creemos que están haciendo travesuras, si somos docentes creemos que el niño es un “haragán que no quiere aprender nada”, tratamos al juego como una especie de ocio, por tanto, no consideramos el juego como una estrategia de real importancia en el aprendizaje del niño.

En conclusión, el juego moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje y favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral

Clasificación del juego

Según Piaget (1945) En lo referido a la clasificación del juego se considera la propuesta de Piaget donde establece una secuencia común del desarrollo del juego de manera jerarquizada clasificándolo en:

- El Juego Motor o de Ejercicio: Está asociado al movimiento logrando experimentar con el propio cuerpo las sensaciones que genera en el niño como por ejemplo cuando realiza actividades de juego como saltar en un pie, saltar con la soga, subir y bajar gradas, lanzar una pelota, columpiarse, correr, otros son juegos motores.
- El Juego Simbólico: Se refiere a la representación de un objeto por otro. El lenguaje que se inicia a esta edad, ayudara a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio que se observa es cuando se aparece la posibilidad de juegos de ficción: Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, como una caja de cartón se convierte en un carro, el palo de escoba en un caballo, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino como ellos lo representan logrando despertar su creatividad. El niño empieza atribuir a los objetos toda clase de significados, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas increíbles, imita personajes ficticios o reales. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan.
- El Juego de Reglas: Se da entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a disociar entre juego y competición creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando su turno, respetando a su compañero). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después empieza hacer producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas también va ser parte de la vida del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado. (p. 187)

El juego como estrategia pedagógica

El juego como estrategia pedagógica constituye una fuerza motivadora que despierta el interés en los niños de manera significativa, creativa, crítica; por eso el juego y el aprendizaje necesariamente están relacionados porque logra de manera significativa que el niño/a adquiera la nueva información. Se considera

el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo, el aprendizaje.

El juego esencial para los niños de educación inicial

Piaget, (1985), considera que el juego tiene estrecha relación entre el niño con su medio, es un modo de conocerlo, aceptarlo, modificarlo y construirlo. Tal como se observan las actividades lúdicas son herramientas que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales

Tal como lo describe, Piaget (1985), mediante los juegos el niño asimila las nuevas experiencias con los nuevos aprendizajes previos y lo va adaptando de acuerdo a sus necesidades, lo cual el juego es pura asimilación que consiste en modificar o cambiar la información que el niño recibe del medio externo de acuerdo con sus necesidades y exigencias individuales.

Según Vygotsky (1979), el juego para que el niño es el medio más eficaz para construir sus aprendizajes, el juego es el alimento de sus emociones por eso se considera como fuente de su desarrollo. Sin embargo, el juego es un recurso o estrategia pedagógica muy valiosa para que los niños aprendan la matemática, porque le da un sentido vivencial y es la razón principal para aprender significativamente, el juego es la razón de ser de cada niño, nada puede estar ajeno en esta actividad, dicen los estudiosos que el niño que no juega es porque está enfermo.

Los docentes debemos considerar este recurso como imprescindible en toda actividad de aprendizaje, para él debemos seleccionar los juegos apropiados y según la necesidad de aprendizaje de los niños. Cada juego tiene objetivos y propósitos definidos que los procesos de aprendizaje van cumpliendo funciones específicas en la resolución de problemas de manera divertida, por eso en la educación inicial, primero es el juego, segundo y tercero es el juego, no hay aprendizaje, sin esto el niño no disfruta al aprender, no se socializa, como vemos el juego es fundamental en la vida de todo niño.

Los Juegos Tradicionales

La Vega. B, (1996), sostiene que los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se evocan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmite de generación en generación, por ejemplo, cuando los niños juegan a la “cocinita” preparan comidas a base de carne del monte, yuca, culantro ancho. Los juegos tradicionales también recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad, como la agricultura, caza, siembra, bailes, danzas, entre otros.

Los juegos tradicionales se conservan en la costumbre de cada pueblo o comunidad y no están escritos en ningún documento ni se compran en ningún lugar, los juegos tradiciones aparecen por época, por ejemplo, el juego del trompo tiene su apogeo en el mes de setiembre, las canicas en junio, es decir aparecen y desaparecen y a veces sufren algunas modificaciones.

Vásquez, (2012), ratifica la idea de La vega cuando sostiene que, los juegos tradicionales repiten las costumbres, la tradición y los hechos históricos de determinado lugar. Cada pueblo tiene sus propios juegos y forman parte de su cultura, si bien es cierto pueden practicarse casi de la misma manera en otro lugar, cada uno tiene su propia esencia en el lugar que lo practican. Los juegos tradicionales tienen una riqueza inimaginable cuando son utilizados como estrategia didáctica, porque parte de lo que al niño le gusta hacer y de lo que conoce.

Hoy en día los juegos tradicionales ocupan un rol importante en la vida del niño, los nuevos enfoques de la educación plantean que el juego es el medio más eficaz para lograr aprendizajes de calidad, pero están corriendo el riesgo de desaparecer porque ya no se los practican. La tarea educativa de hoy es rescatar estos juegos para utilizarlos como estrategia del desarrollo de la competencia de números y operaciones.

En nuestra comunidad existe una gama de juegos tradicionales como rondas, canciones, adivinanzas, juegos de sorteo, juegos de competencia, etc. Los juegos también están ligados a determinados tiempos y espacios por ejemplo en tiempo

de lluvias los niños juegan a la carrera de canoas de papel. En día de luna llena se juegan a las rondas como doña Ana, Matantirutirula, el lobo, manito, el zorro entre otros.

Los juegos tradicionales no son dirigidos, tampoco impuestos por nadie, son los mismos niños que juegan por placer, ellos deciden cómo, dónde y con quién jugar, ahí radica la esencia de los juegos tradicionales porque revelan su forma de ser, sus intereses y necesidades no necesitan utilizar materiales costosos y difíciles de conseguir, cualquier objeto puede transformarse útil para los juegos, además facilitan la transmisión de la cultura, de patrones y normas sociales, por esa razón brinda una gama de posibilidades para desarrollar la competencia orientación espacial.

Reactivar los juegos tradicionales como estrategia didáctica, implica desarrollar en los niños, capacidades y habilidades que estimulan su pensamiento, sentimientos y emociones ya que a través del juego modelan representando sus propias vivencias, cuando juegan por ejemplo al doctor, al policía, al aviador, etc., es decir promueven la apertura al conocimiento y enriquecimiento del pensamiento y las emociones.

Piaget, (1985), considera que el pensamiento del niño, tiene mayor facilidad de ser estimulado a través de los juegos tradicionales porque es el medio que le permite explorar y vivencia situaciones propias de su entorno, no hay mayor alegría para el niño que jugar con lo que le gusta.

La comunidad es el lugar en el cual me acuerdo cuando jugábamos a la comida, los frutos de algunas plantas eran las presas, las hojas servían de platos o a veces de verduras, los palitos representaban las leñas, durante todas estas actividades el niño va adquiriendo nociones de clasificación, seriación, cuantificación, cordialidad, conteo, resuelven problemas, asimismo desarrollo su socialización y practican valores y normas que le permiten integrarse cada día a la sociedad.

Los juegos tradicionales también estimulan los sentidos y el desarrollo psico motor del niño que posteriormente le ayudarán a desarrollar habilidades para la lectura, escritura y a realicen operaciones matemáticas, la estimulación de los

sentidos le permitirá percibir las de características de los objetos, para describirlas, compararlas y clasificarlas por semejanzas y diferencias.

Vygotsky (1987), considera que los juegos tradicionales es uno de los medios más importantes para transmitir nuestra cultura, es el juego, a través de él, el niño va asimilando hechos, patrones de vida, saber populares que contribuyen a la construcción de sus conocimientos y el desarrollo de su lengua. Siempre y cuando se realice en forma consciente, divertida y sin ninguna dificultad, dentro de un contexto. A través del juego el niño asimila toda su cultura, le da sentido a su vida porque se siente feliz con lo que hace, es decir el juego es una forma de vida del niño, dinamiza una serie de procesos mentales y sociales, en ella aprende a cumplir reglas, a relacionarse con los demás y a recrear y transformar patrones de vida de su entorno socio cultural.

En consecuencia, lo que se busca el uso de los juegos tradicionales como estrategia metodológica para guiar al infante a adquirir la capacidad de utilizarlos como medio de aprendizaje, coordinación y dominio neuromuscular. Se asume entonces que los juegos tradicionales son estrategias que no se debe utilizar meramente para recrear y transmitir la cultura, sino debe abordarse desde una mirada didáctica – pedagógica que contribuya al desarrollo del pensamiento lógico e integral del niño.

Rol del docente

El rol del docente dentro de la estrategia de aprendizaje del juego debe estar bien delimitado, manteniéndose al margen ya que debe permitir que los niños se apropien mayormente de las actividades del juego es como guía, conjuntamente con el enfoque problematizado del campo formativo, en estas situaciones el rol puede ser también de facilitador.

Vargas (2009) establece que: “Nuestro rol como mediador en los juegos permite mezclarse en las situaciones de juego, de conflicto que pudieran registrar de los juegos sociales o de los juegos reglados, el adulto puede tomar un papel arbitrario en el desarrollo de los juegos en el que señale las actitudes que logran el buen desarrollo del juego en el proceso del aprendizaje”. (p. 89)

Esto quiere decir que la intervención de la docente durante el desarrollo del juego debe ser de facilitador, orientador y guía de los niños/as durante su aplicación, debe ser especialmente un nexo para desarrollar mejor el juego en clase, logrando que el niño pueda participar libremente, respetando las normas, reglas y pautas del juego, en caso de ser una actividad grupal debemos contribuir a un mayor entendimiento, consenso e incorporarlo poco a poco de tal manera que el niño se socialice y participa de manera activa, crítica y recreativa mediante una adecuada organización.

Dimensiones de los Juegos

a) Dimensión afectiva-emocional

- Integración, adaptación igualdad y convivencia.
- Principal recurso de interacción social.
- Autoconocimiento y conocimiento del entorno.
- Permite conocer, respetar las normas
- Fomentar la comunicación, cooperación y procesos sociales
- Función terapéutica

b) Dimensión cultural

- Transmisión de tradiciones y valores.
- Imitación de lo que ve para adaptarse.

c) Dimensión creativa

- Potenciador de la imaginación, creatividad y distinción entre fantasía y realidad.
- Entorno lúdico: desarrolla la autonomía del pensamiento, expresión y capacidad productiva e inventiva.

d) Dimensión cognitiva

- Juego manipulativo: favorece el desarrollo del pensamiento.
- Juego simbólico: favorece la empatía.

- Descentramiento cognitivo
 - Dominio del lenguaje.
 - Abstracción del pensamiento (creación de representaciones mentales).
- e) **Dimensión sensorial**
- Gran recurso para descubrir sensaciones.
 - Exploración sensoriales y motoras.
- f) **Dimensión motora**
- Facilita la adquisición del esquema corporal.
 - Relaciones causa-efecto.

Tipos de Juegos Tradicionales

A continuación, se describen los juegos tradicionales considerados y aplicados en la presente investigación para fortalecer la orientación espacial en niños y niñas del nivel inicial, estos son: avioncito, carrera de bolsas, la cuerda y el yoyo; mismas que se desarrollaron con pequeñas variaciones al momento de adecuar cada juego tradicional a la edad de los sujetos de investigación y a los objetivos planteados por el investigador.

- **Avioncito:** Previamente, los jugadores dibujan en el suelo una serie de cuadrados numerados, generalmente, del uno al nueve, distribuidos en forma de avión. Mediante sorteo, uno de los participantes, de pie frente al avión, inicia el juego lanzando la tapa destinada para el juego al primer cuadrado. Luego, hace un recorrido de ida, saltando de cuadro en cuadro, sobre un solo pie o sobre los dos, cuando se requiera, pero sin pisar el cuadrado en el que la tapa se encuentra. En el retorno, recoge la tapa, repitiendo la misma acción. El juego continúa de la misma forma desde el cuadrado dos al nueve. Una vez que el participante ha recorrido todas las casillas, debe pararse fuera de la casilla número nueve y, de espaldas, lanzar la tapa con el fin de que caiga en alguno de los cuadrados. Si lo consigue, obtiene su corona y señala la casilla con su inicial o con algún símbolo que lo identifique. Si no lo consigue, cede su turno a otro participante. En cada jugada, no se debe pisar ninguna raya

trazada ni la corona de otro jugador, porque, si esto sucede, el jugador pierde su turno. El juego concluye cuando el avioncito se llena de coronas. Gana el juego quien logra más coronas.

En este caso se obvió el marcado de coronas y se priorizó el aprendizaje de los conceptos de posición dentro – fuera.

- **Carrera de bolsas**

Es un juego de competencia física. Previamente, los jugadores determinan el punto de partida, el campo que deben recorrer y la línea de meta. El juego se inicia cuando los participantes arrancan de la línea de partida, al mismo tiempo, y recorren el campo, saltando, teniendo las extremidades inferiores dentro de un costal, que sujetan con las manos a la altura de las caderas. Gana el juego el participante que logra alcanzar primero la meta. En este caso se trabajó el reconocimiento de las posiciones dentro – fuera y los conceptos alto – bajo

- **La cuerda**

Existen dos modalidades de juego; uno que es de manera individual (donde cada participante toma la cuerda de ambos extremos de la misma haciéndola girar sobre su propio eje para luego saltar sobre ella) y la otra de manera grupal (donde dos jugadores toman la cuerda cada uno de un extremo diferente, para girar la cuerda y el resto de los participantes inician el juego saltando la cuerda según orden. Cuando se equivoca, cede su lugar al siguiente jugador. En el transcurso del juego, los niños saltan de diferentes formas, según las modalidades previamente establecidas, como, por ejemplo: con los dos pies juntos, cojitos, cruzado, etc. Gana el juego el participante que consigue saltar más modalidades en un número de veces, previamente determinado, que puede ser de diez, quince, veinte, etc.

Competencia en la que consideró el aprendizaje de conceptos alto – bajo.

- **El yoyo**

El juego consiste en hacer subir y bajar el yoyo de manera hábil, un extremo de la cuerda se la fija en el dedo medio, luego se envuelve la cuerda al yoyo pasándola por el medio, para que el mismo pueda subir y bajar. El juego inicia cuando el participante despliega el yoyo hacia abajo, con cierto impulso y lograr que esta regrese a su posición inicial (arriba entre sus manos), dando un pequeño tirón de la cuerda para favorecer el retorno, para luego realizar varias veces los mismos movimientos e incluso representar todo tipo de figuras mientras el objeto baila, se puede hacer trucos como: el columpio, la vuelta al mundo, el sube y baja, el dormilón, etc. Sin embargo, en este caso se obvió dichos trucos para dar paso al aprendizaje de los conceptos de posición arriba – abajo.

2.2.2. LA ORIENTACIÓN ESPACIAL

Definición de la orientación espacial

“Es una aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar esos objetos en función de la propia posición”. Castañer (2001)

El espacio

Es el medio en el que nos movemos y transcurre el movimiento. Lo percibimos siempre que haya elementos que lo definan como un objeto, un móvil, nosotros mismos, etc. Así, el espacio se irá organizando a partir de datos muy pequeños a partir de los datos percibidos por la visión.

El niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado puesto que se encuentra limitado; Sin embargo, con el transcurrir del tiempo, mediante el movimiento y la actuación va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares de referencia y se orienta respecto a los objetos, hasta lograr que el cuerpo sea su punto de referencia, y la percepción visual posibilita la aprehensión de un campo cada vez mayor, gracias al desarrollo de los mismos.

La información que nuestro cuerpo recibe del espacio circundante la recoge a través de dos sistemas sensoriales: el visual y el táctilo-kinestésico, este último facilitando información muy diversa acerca de la presión, el desplazamiento, la tensión, el tacto, la temperatura, la vibración, el peso, la resistencia, etc.

Canales espaciales

La percepción del espacio se produce a través de los llamados canales espaciales, están conformados por los receptores exteroceptivos y propioceptivos mediante las cuales el niño percibe y construye el espacio. Los canales espaciales más empleados son:

- **Visual.** Es el receptor de información más utilizado e importante del espacio.
- **Auditivo.** Cobra especial importancia en ausencia del canal visual. Sin embargo, los individuos que tienen visión no lo desarrollan suficientemente.
- **Canal kinestésico.** Los receptores kinestésicos dan una idea muy específica de los componentes que están en movimiento, los receptores de nuestros músculos y articulaciones, nos informan de la posición de nuestro cuerpo en el espacio.
- **Canal táctil.** Ayuda a la orientación y la localización espacial; sobre todo en las personas invidentes a través de contactos sobre la piel.
- **Canal laberíntico.** Nos informa con gran precisión de las evoluciones de nuestro cuerpo en el espacio, gracias a él, sabemos en todo momento la posición de nuestra cabeza y cuerpo en el espacio

Influencia de la orientación espacial, sobre la lectura y la ortografía

Sobre la lectura

Tasset (1996) sostiene que frecuentemente se habla de orientación espacial en relación con la dislexia. “Cuando un niño invierte las letras, se supone una carencia de orientación espacial. En efecto, cuando el niño invierte la letra d – b- q- p, es porque tiene problemas de orientación espacial” (p. 28) lo cual genera en el estudiante una dificultad al momento de la lecto-escritura.

Entonces, es evidente la relación entre la orientación espacial y la lectura, A su vez es necesario comprender que en la lectura también se da la existencia de espacios: entre las letras, entre palabras, en el punto, y en la coma.

Sobre la ortografía

La orientación espacial es eminentemente importante para los futuros aprendizajes de la lectura y escritura, puesto que de ello dependerá su correcto desarrollo, evitándose de esta manera futuras omisiones, sustituciones o rotaciones durante la escritura.

Asimismo, **Tasset (1996)** considera que el conocimiento del espacio favorece, la lectura, así como también en la adquisición de la ortografía. Es necesario, en efecto, que el niño sepa que hay espacios entre las palabras si quiere encontrar el fin de una para ponerla en singular o plural. Cuando esta comprobación no se realiza automáticamente, el niño se ve obligado a detenerse en cada palabra para saber dónde termina, cosa que lo retrasa y que no le deja tiempo para verificar las otras concordancias gramaticales. Este niño comete, por tanto, una enormidad de faltas de ortografía. (p. 29)

El desarrollo de las nociones de espacio en los niños del nivel de Educación Inicial

El espacio es el entorno que nos rodea en nuestra vida cotidiana y es posible interactuar con ello de distintas maneras. Según Piaget (1948) citado en Isaza y López (2012) "el espacio lo constituye aquella extensión proyectada desde el cuerpo, y en todas direcciones, hasta el infinito" (p. 16). Tanto el cuerpo

como los objetos ocupan un lugar importante en el espacio. Para esto, el cuerpo humano es el que se convierte en el punto de referencia con respecto a los otros objetos de su alrededor. Cabe mencionar que para que el niño logre construir e interiorizar el concepto de espacio, se deben de vivenciar situaciones en donde estas nociones están involucradas, tomando como referencia el propio yo, es decir el esquema corporal.

Dimensiones de la orientación espacial

a) Actividades físicas

Motricidad gruesa: En esta etapa se trabaja los movimientos amplios que son precisamente los que caracterizan a este periodo de desarrollo, aquellos que realiza con las articulaciones más próximas al tronco y que favorecen su vida de relación: caminar, tender los brazos hacia objetos o personas, etc.

Se trata de desarrollar en el cuerpo del niño tanto en su conjunto como en los diversos segmentos más amplio y sobre todo más vivencial de su mundo y también de sí mismo como sujeto de ese conocimiento. Aprenderá a descubrir las posibilidades de todo su cuerpo y de cada una de las partes que lo integran poniéndole en acción de forma adecuada. A través de estos movimientos cada vez más controlados y voluntarios el niño adquiere lógicamente confianza en sí mismo y al autonomía mínima para ir afianzando su independencia con respecto al adulto, al menos siempre en cada uno de estos movimientos una aplicación práctica a sus vida, evitando así el riesgo de que por propia iniciativa nos sepa transferir lo que aprende en la escuela a las demás situaciones cotidianas: acostarse, lavarse, subir la escalera, andar por la calle sin ser conducido de la mano, etc.

El niño realiza movimientos amplios de brazos, piernas, adquiere aceptable dominio de la movilidad del tronco e imita acciones que se le proponen.

Motricidad fina: Los movimientos que aquí se trabajan son principalmente los de las manos y dedos seleccionados para ello, como se verá en su momento, no sólo actividades que resulten útiles para las tareas propiamente escolares, sino también algunas que sirvan de preparación para el ambiente laboral.

Los objetivos que se pretende lograr son: domina los movimientos finos de las manos, rostro, ejecuta acciones que le servirán como preparación para la vida laboral y se inicia en la relajación activa.

b) Localización del cuerpo en el espacio

- Reconoce la posición dentro – fuera
- Reconoce los tamaños: grande – pequeño
- Reconoce los conceptos alto – bajo
- Reconoce las posiciones adelante – atrás
- Reconoce la posición arriba - abajo
- Reconoce la distancia cerca – lejos
- Distingue derecha - izquierda
- Reconoce el orden primero – último

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES

- a) **Aprendizaje:** El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.
- b) **Competencia Matemática: Fundación Carlos Jlim (2018)** La capacidad de un individuo de formular, emplear e interpretar las matemáticas en una variedad de contextos. Incluye el razonamiento matemático y usar los conceptos, procedimientos, hechos y herramientas matemáticas para describir, explicar y predecir los fenómenos. (p. 1)
- c) **Educación Inicial:** Según el MINEDU (2017) La Educación Inicial es el nivel que tiene como principal objetivo atender a los niños y niñas de 0 a 5 años de edad, apoyando a las familias en su crianza y educación.
- d) **Esquema espacial:** Según Tasset (1996) “...la orientación, la estructuración del mundo externo, relacionado éste con el yo referencial, en primer lugar, y luego con otras personas y objetos, así se hallen en situación estática o en movimiento”.

Por lo tanto, el conocimiento de los otros y de los elementos del mundo externo, se la realizan a partir del yo como referente. (p. 27)

- e) **Estrategia:** Según Espasa (2001) una estrategia “es el arte de dirigir las operaciones militares, arte, traza para dirigir un asunto, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento” (p. 1002).
- e) **Estrategia Pedagógica:** Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.
- f) **Familia:** Carbonell, J. et al (2012) Desde una concepción tradicional, se puede observar que “la familia ha sido el lugar primordial donde se comparten y gestionan los riesgos sociales de sus miembros”.(p.4)
- g) **Habilidades:** Es la destreza o facilidad de una persona para desarrollar algunas actividades o tareas.
- h) **Juego:** El juego es la esencia de toda actividad que realicen el niño, sea mental, física, afectiva, social y emocional, le da sentido a su forma de pensar, a su forma de ser y a su forma de actuar.
- i) **Juegos Tradicionales:** Son prácticas transmitidas de generación en generación. Su origen se remonta a tiempos muy lejanos. Han pasado no solamente de padres a hijos, sino que también muchas instituciones y entidades que se preocuparon por la no desaparición de este tipo de juego en el tiempo, se encargaron de conservarla y divulgarla
- j) **Orientación Espacial:** “Es una aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar esos objetos en función de la propia posición”. Castañer (2001)

2.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica influyen significativamente en la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” -Huaura.

2.4.2 Hipótesis específicas

- a) Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica influyen significativamente en las actividades físicas de los niños de 5 años.
- b) Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica influyen significativamente en la localización del cuerpo en el espacio de los niños de 5 años.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

Se define el diseño de la investigación como el “conjunto de estrategias procedimentales y metodológicas definidas y elaboradas previamente para desarrollar el proceso de investigación”. (Carrasco, 2006). Para el presente estudio la investigadora no creó ninguna situación, sino que observó la situación existente en cuanto a las estrategias que usan las docentes en el desarrollo de sus clases con niños de 5 años de la Institución Educativa en estudio.

3.1.1 Tipo de la Investigación

La presente investigación está referida a analizar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica y su relación con la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años. En este sentido, el estudio se hizo con el propósito de observar y analizar los hechos sin cambiarlos, siendo descriptiva. Esta investigación es de tipo descriptiva, ya que, su propósito es describir los hechos tal y como se dan en la realidad para luego analizarlos.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2003), este tipo de investigación descriptiva consiste en buscar y especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice.

3.1.2 Enfoque

Debido a las características de la muestra y el problema, la presente investigación es de tipo descriptivo basado en un enfoque cualitativo, de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” de Huaura, brinda educación inicial y pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 de Huaura. Esta Institución Educativa cuenta con una población escolar de 124 niños y niñas matriculados, de los cuales 27 niños y niñas pertenecen al aula de 5 años (16 niñas y 11 niños).

POBLACIÓN

Según Carrasco (2006), “la población es el conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación y poseen características mucho más concretas que el universo” (p.238). Por consiguiente, para este estudio en el marco poblacional estuvo conformado por los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, los cuales suman un total de 27 niños (16 niñas y 11 niños), distribuidos en 02 secciones.

MUESTRA

Como lo refiere Carrasco (2006), “fragmento representativo de la población, que debe poseer las mismas propiedades y características de ella. Para ser objetiva requiere ser seleccionada con técnicas adecuadas” (p.238). Para la presente investigación la muestra quedó conformada por 27 niños de 5 años de edad de ambos sexos.

Hernández citado en Castro (2003), expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

ESTRATO	POBLACIÓN	MUESTRA
Varones	11	11
Mujeres	16	16

3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1: Variable Independiente: Los juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Dimensión afectiva-emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Integración, adaptación igualdad y convivencia. • Principal recurso de interacción social. • Autoconocimiento y conocimiento del entorno. • Permite conocer, respetar las normas • Fomentar la comunicación, cooperación y procesos sociales • Función terapéutica 	1,2,3,4,5,6
Dimensión cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Transmisión de tradiciones y valores. • Imitación de lo que ve para adaptarse. 	7, 8
Dimensión creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciador de la imaginación, creatividad y distinción entre fantasía y realidad. • Entorno lúdico 	9,10
Dimensión cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Juego manipulativo. • Juego simbólico. • Descentramiento cognitivo • Dominio del lenguaje. • Abstracción del pensamiento. 	11, 12, 13, 14, 15
Dimensión sensorial	<ul style="list-style-type: none"> • Gran recurso para descubrir sensaciones. • Exploración sensoriales y motoras. 	16, 17
Dimensión motora	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita la adquisición del esquema corporal. • Relaciones causa-efecto 	18, 19

Tabla 2: Variable Dependiente: Orientación espacial

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Actividades físicas	<ul style="list-style-type: none">• Motricidad gruesa• Motricidad fina	1, 2
Localización del cuerpo en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce la posición dentro – fuera• Reconoce los tamaños: grande – pequeño• Reconoce los conceptos alto – bajo• Reconoce las posiciones adelante – atrás• Reconoce la posición arriba - abajo• Reconoce la distancia cerca – lejos• Distingue derecha - izquierda• Reconoce el orden primero – último.	3, 4, 5, 6,7 8, 9, 10

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 TÉCNICAS A EMPLEAR

De acuerdo a Morles (1999), las técnicas son “*los procedimientos o conjuntos estructurados de actividades mediante las cuales se observan hechos de la realidad, se recogen datos o se analizan los resultados de una investigación.*” (p. 56). Tomando en consideración las características de esta investigación, la técnica que se consideró más viable fue la encuesta.

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se emplearon en esta investigación fueron las siguientes:

Técnica de Observación: De acuerdo con Hurtado (2007) “requiere que el investigador tenga acceso directo al evento en estudio” (p. 424). Ésta se registró

en una ficha de observación a ser aplicada a los niños de 5 años directamente por la autora.

Técnica de Encuesta: Con el propósito de analizar objetivamente los juegos tradicionales como estrategia pedagógica, según el criterio de la docente. Mirabal (1992) define a la encuesta como “una técnica que consiste en percibir y regular sistemáticamente, directamente o por medio de aparatos, fenómenos y conductas de individuos o grupos de individuos, para obtener conocimientos científicos”. (p. 123)

Técnica de Fichaje: Se utilizó esta técnica para la sustentación científica y tecnológica del problema de investigación.

3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Morles (1999) expresa que “los instrumentos son objetos materiales que sirven para medir las observaciones y/o recopilar datos productos de investigaciones.” (p. 52).

Con la finalidad de obtener la información necesaria para el desarrollo de esta investigación, se aplicó un cuestionario con preguntas para aplicar a la docente. Acerca de este instrumento, Tamayo y Tamayo (1997) establece: “un cuestionario representa un instrumento que contiene una serie de preguntas las cuales deben ser respondidas por el entrevistado”. (p. 18).

Ficha de Observación: Este instrumento se empleó para recoger información sobre la relación que pudiera existir entre las variables de estudio.

Cuestionarios: Con la finalidad de conocer la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en los niños de 5 años.

Libreta de notas: En donde se registraron las actividades más significativas realizadas en el proceso de la investigación.

Fichas bibliográficas: Se elaboraron fichas durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

3.4.3 VALIDEZ

La validez del instrumento se determinó por el grado en que mide aquello para lo cual fue diseñado; en este caso acerca de la relación entre los juegos tradicionales como estrategia pedagógica y su relación con la enseñanza de la orientación espacial en los niños del nivel inicial. En relación a la validación del instrumento, la misma que se realizó por los siguientes procedimientos:

- a) **Validez de Contenido:** Corresponde a la revisión de la teoría referida a los juegos tradicionales como estrategia pedagógica y su relación con la enseñanza de la orientación espacial en los niños. De allí se tomaron puntos significativos para la elaboración de los ítems del instrumento en cuestión.
- b) **Juicio de Expertos:** Para darle mayor validez a los instrumentos, se consultó a tres docentes de Educación para que revisaran el instrumento y realizaran oportunas correcciones y observaciones sobre el contenido, la sintaxis, la formulación de los ítems, la extensión y adecuación de los mismos.
- c) **Prueba Piloto:** La aplicación de esta prueba ayudó al diseño y estructuración del cuestionario y la ficha de observación a aplicar a la muestra. La misma, tomó en consideración una muestra de estudiantes, pertenecientes a la Institución Educativa en estudio.

3.5 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

3.5.1 PROCESAMIENTO MANUAL

El proceso de recolección de datos se realizó a través de un cuestionario como señala Balestrini (2001), “este es un medio de comunicación escrito y básico, entre el encuestador y el encuestado, facilita traducir los objetivos y variables de la investigación a través de una serie de preguntas particulares, previamente preparadas de forma cuidadosa, susceptibles de analizar con relación al

problema” (p.172). En el presente estudio, como instrumento de recolección de información se usó el cuestionario.

3.5.2 PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO

Después de aplicar los instrumentos, para determinar la relación entre los juegos tradicionales como estrategia pedagógica y su relación con la enseñanza de la orientación espacial, se tabuló con el software Microsoft Excel, se procedió a la clasificación de los ítems, y a la tabulación de los resultados utilizando gráficos de barra y círculos gráficos. Todo esto permitió expresar los resultados en porcentajes para la descripción e interpretación de los datos obtenidos.

Asimismo, se consideraron los aportes del marco teórico y los objetivos de la investigación para realizar la interpretación de los resultados y terminar con las conclusiones y recomendaciones correspondientes.

3.5.3 TÉCNICAS ESTADÍSTICAS

Orientado a las medidas de tendencia central por ser descriptiva.

TÍTULO SEGUNDO

ASPECTOS PRÁCTICOS

DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV

LOS RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Los resultados obtenidos de la encuesta, nos llevaron a un análisis crítico, interpretativo y comparativo acerca de los juegos tradicionales y la orientación espacial de los niños de 5 años.

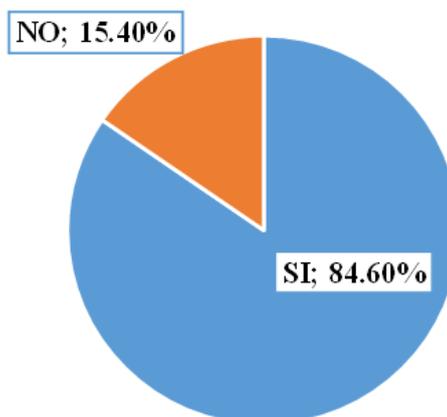
Los resultados de cada pregunta se presentaron en cuadros y gráficos circulares y en barras. En los cuadros, se mide el porcentaje de las respuestas obtenidas en cada indicador de las variables siguiendo la escala valorativa. En los gráficos circulares se representa los valores obtenidos en las tablas de la variable independiente; y, en barras la variable dependiente.

4.1.1 Análisis estadísticos de la Variable independiente: Los juegos tradicionales.

Tabla 3: Dimensión afectiva-emocional

DIMENSIONES / INDICADORES	SI		NO	
	Nº	%	Nº	%
Afectiva-emocional				
1. El niño se integra y adapta con sus compañeros.	24	88.9	3	11.1
2. El niño convive con sus compañeros	27	100	0	0.0
3. El niño demuestra autoconocimiento y conocimiento de su entorno.	24	88.9	3	11.1
4. El niño respeta las normas	20	74.1	7	25.9
5. El niño fomenta la comunicación y cooperación	18	66.7	9	33.3
6. El niño fomenta la interacción social	24	88.9	3	11.1
TOTAL	137	84.6	25	15.4

Figura 2: Dimensión afectiva-emocional



Fuente: Elaboración propia.

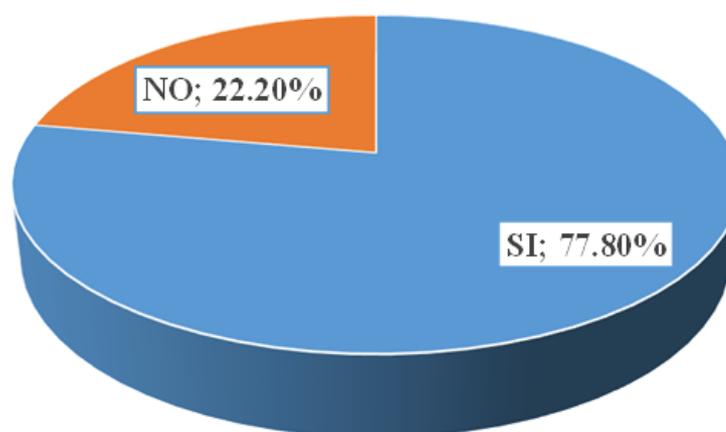
INTERPRETACIÓN

En la figura anterior, observamos que, de acuerdo a los valores obtenidos, el 84.60% demuestran su capacidad de adaptación afectiva emocional al participar en los juegos tradicionales; mientras que el 15.40%, aún les falta fortalecerla.

Tabla 4: Dimensión cultural

DIMENSIONES / INDICADORES	SI		NO	
	N°	%	N°	%
7. El niño emite valores.	20	74.1	7	25.9
8. El niño imita lo que ve para adaptarse.	22	81.5	5	18.5
TOTAL	42	77.8	12	22.2

Figura 3: Dimensión cultural



Fuente: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

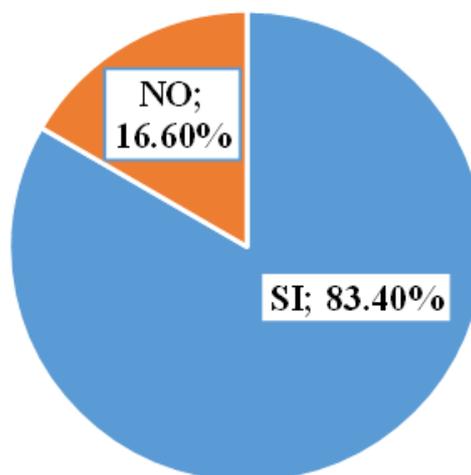
En la figura anterior, observamos que, de acuerdo a los valores obtenidos, el 77.80% demuestran su capacidad de adaptación en valores al participar en los juegos tradicionales; mientras que el 22.20%, aún les falta fortalecerla.

Tabla 5: Dimensión creativa

DIMENSIONES / INDICADORES	SI		NO	
	N°	%	N°	%
9. El niño potencia su imaginación, creatividad y distinción entre fantasía y realidad.	18	66.7	9	33.3
10.El niño disfruta su entorno lúdico	27	100	0	0.0
TOTAL	45	83.4	9	16.6

Nota: Elaboración propia.

Figura 4: Dimensión creativa



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

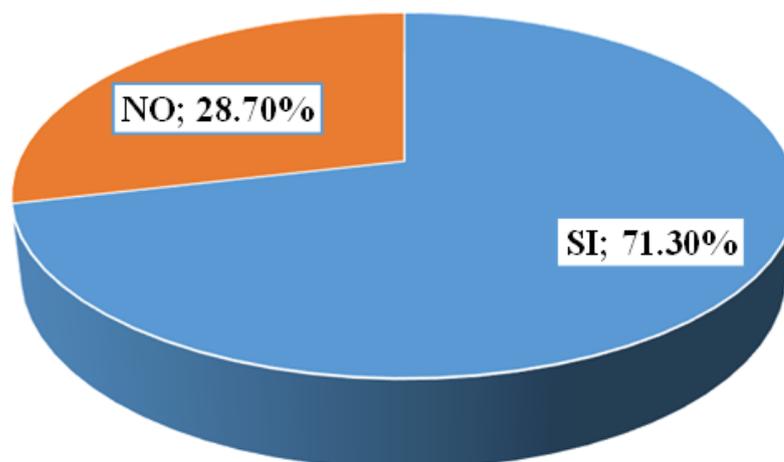
En la figura anterior, observamos que, de acuerdo a los valores obtenidos, el 83.40% demuestran su capacidad creativa al participar en los juegos tradicionales; mientras que el 16.60%, aún les falta fortalecerla.

Tabla 6: Dimensión cognitiva

DIMENSIONES / INDICADORES	SI		NO	
	N°	%	N°	%
11.El niño conoce y respeta las reglas del juego manipulativo.	22	81.5	5	18.5
12.El niño conocer y respeta las reglas del juego simbólico.	20	74.1	7	25.9
13.El niño tiene dominio del lenguaje	19	70.4	8	29.6
14.El niño piensa antes de actuar	16	59.3	11	40.7
TOTAL	77	71.3	31	28.7

Nota: Elaboración propia.

Figura 5: Dimensión cognitiva



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

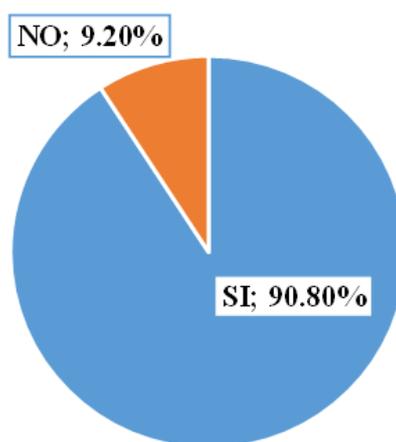
En la figura anterior, observamos que, de acuerdo a los valores obtenidos, el 71.30% demuestran sus habilidades cognitivas al participar en los juegos tradicionales; mientras que el 28.70%, aún les falta fortalecerlas.

Tabla 7: Dimensión sensorial

DIMENSIONES / INDICADORES	SI		NO	
	N°	%	N°	%
15.El niño descubre sensaciones.	22	81.5	5	18.5
16.El niño usa sus sentidos al momento de jugar	27	100	0	0.0
TOTAL	49	90.8	5	9.2

Nota: Elaboración propia.

Figura 6: Dimensión sensorial



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

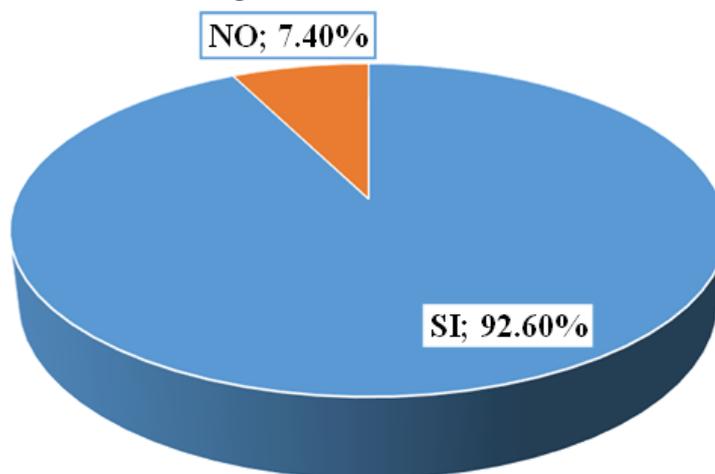
En la figura anterior, observamos que, de acuerdo a los valores obtenidos, el 90.80% demuestran sus habilidades sensoriales al participar en los juegos tradicionales; mientras que el 9.20%, aún les falta fortalecerlas.

Tabla 8: Dimensión motora

DIMENSIONES / INDICADORES	SI		NO	
	N°	%	N°	%
17.El niño utiliza su esquema corporal.	27	100	0	0.0
18.El niño relaciona su cuerpo con el pensamiento	23	85.2	4	14.8
TOTAL	50	92.6	4	7.4

Nota: Elaboración propia.

Figura 7: Dimensión motora



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

En la figura anterior, observamos que, de acuerdo a los valores obtenidos, el 92.60% demuestran su capacidad motora al participar en los juegos tradicionales; mientras que el 7.40%, aún les falta fortalecerla.

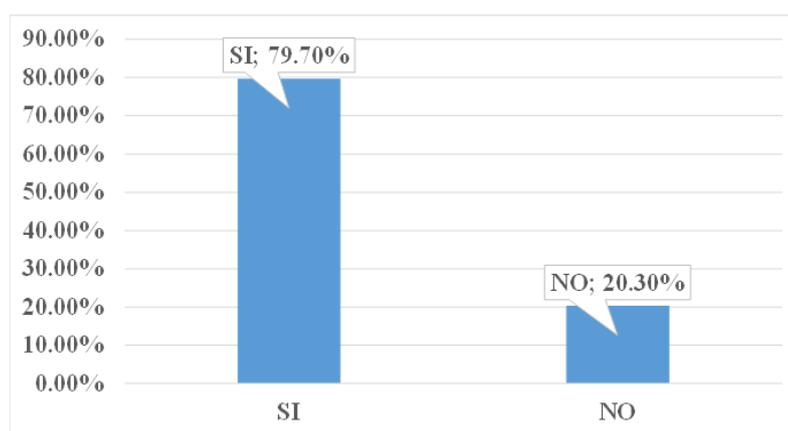
4.1.2 Análisis estadísticos de la Variable dependiente: Orientación especial

Tabla 9: Actividades físicas.

DIMENSIONES / INDICADORES	SI		NO	
	N°	%	N°	%
Actividades físicas				
1. Realiza actividades para desarrollar su Motricidad gruesa	23	85.2	4	14.8
2. Realiza actividades para desarrollar su Motricidad fina	20	74.1	7	25.9
TOTAL	43	79.7	11	20.3

Nota: Elaboración propia.

Figura 8: Actividades físicas



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

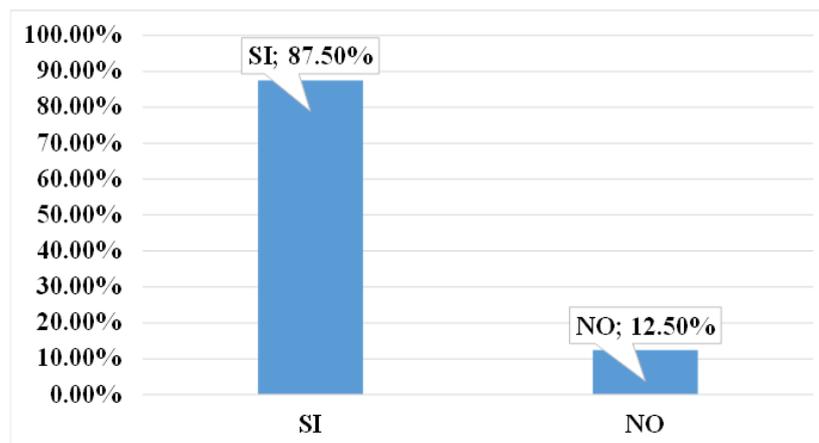
En la figura, vemos que, del total de estudiantes el 79.70% realizan actividades para desarrollar su motricidad fina y gruesa; mientras que, el 20.30% aún les falta mayor apoyo.

Tabla 10: Localización del cuerpo en el espacio.

DIMENSIONES / INDICADORES	SI		NO	
	N°	%	N°	%
Localización del cuerpo en el espacio				
3. Reconoce la posición dentro – fuera	22	81.5	5	18.5
4. Reconoce los tamaños: grande – pequeño	27	100	0	0.0
5. Reconoce los conceptos alto – bajo	27	100	0	0.0
6. Reconoce las posiciones adelante – atrás	23	85.2	4	14.8
7. Reconoce la posición arriba - abajo	27	100	0	0.0
8. Reconoce la distancia cerca – lejos	22	81.5	5	18.5
9. Distingue derecha - izquierda	19	70.4	8	29.6
10. Reconoce el orden primero – último.	22	81.5	5	18.5
TOTAL	189	87.5	27	12.5

Nota: Elaboración propia.

Figura 9: Localización del cuerpo en el espacio



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

En la figura, vemos que, del total de estudiantes el 87.50% demuestran sus habilidades de localización del cuerpo en el espacio; mientras que, el 12.50% aún les falta fortalecerlas.

Tabla 11: Resumen Juegos Tradicionales

ITEM	INFLUYE		NO INFLUYE	
Dimensión Afectiva-emocional	84.60%	83.40% (23)	15.40%	16.60% (4)
Dimensión cultural	77.80%		22.20%	
Dimensión creativa	83.40%		16.60%	
Dimensión cognitiva	71.30%		28.70%	
Dimensión sensorial	90.80%		9.20%	
Dimensión motora	92.60%		7.40%	

Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

En la tabla, vemos que, del total de niños el 83.40% demuestran sus diversas habilidades en el desarrollo de los juegos tradicionales; mientras que, el 16.60% aún les falta fortalecerlas.

Tabla 12: Resumen Orientación Espacial

ITEM	INFLUYE		NO INFLUYE	
Actividades físicas	79.70%	83.60% (23)	20.30%	16.40% (4)
Localización del cuerpo en el espacio	87.50%		12.50%	

Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

En la tabla, vemos que, del total de niños el 83.60% demuestran tener habilidades de orientación espacial; mientras que, el 16.40% aún les falta fortalecer estas habilidades.

4.1.3 Prueba de Hipótesis

HIPÓTESIS GENERAL

Hipótesis Nula (H_0)

Los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” Huaura, son independientes.

Hipótesis Alterna (H_1)

Los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” Huaura, son dependientes.

Regla para contrastar hipótesis

Si Valor % < 50%, se acepta la H_0 . Si Valor % > 50%, se rechaza H_0 .

Al comparar los resultados presentados, se prueba la hipótesis planteada: Si los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el desarrollo de la orientación espacial, será beneficioso para los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” Huaura, puesto que se habrá detectado uno de los recursos que benefician el desarrollo integral de los niños y de este modo establecer estrategias para aprovechar esta situación.

La hipótesis que se va a demostrar es:

La hipótesis Nula (H_0) planteada significa que NO hay relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años.

La Hipótesis Alternativa (H_1) planteada significa que SI hay relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años.

Al presentar los resultados observamos que el porcentaje de tabulación de las variables: los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años, pasan el 50% de las respuestas, entonces, se rechaza la hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_1): Los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial, son dependientes. Significa que, si hay dependencia entre LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, con lo que queda demostrada la hipótesis de la tesis.

HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

PRIMERA HIPÓTESIS ESPECÍFICA

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica influyen significativamente en las actividades físicas de los niños de 5 años.

Esta hipótesis se prueba con el consolidado de las variables, puesto que los resultados demuestran influencia de los juegos tradicionales en las actividades físicas (79.70%) de los niños de 5 años, lo que representa la mayoría de los integrantes de la muestra.

SEGUNDA HIPÓTESIS ESPECÍFICA

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica influyen significativamente en la localización del cuerpo en el espacio de los niños de 5 años.

Esta hipótesis se prueba con el consolidado de las variables, puesto que los resultados demuestran influencia los juegos tradicionales en la localización del cuerpo en el espacio (87.50%) de los niños de 5 años, lo que representa la mayoría de los integrantes de la muestra.

4.1.4 Discusión de los resultados

A partir de los resultados de esta investigación se ha podido llegar a la conclusión: que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años en estudio, puesto que, el análisis de los resultados expuestos permite concluir que la mayoría de niños demostraron sus habilidades matemáticas en el aula.

De acuerdo a lo enunciado en los objetivos de nuestro trabajo, la experiencia realizada con los niños y niñas permitió analizar los juegos tradicionales como estrategia didáctica, y se puede afirmar que tiene mucha influencia en el desarrollo de la orientación espacial de los niños, siendo importante analizar estos resultados para aplicar esta estrategia y garantizar el aprendizaje de los niños.

Estos resultados se sustentan, con los presentados por **Camacho (2014)** quien señala que la mayoría de los alumnos han llegado a comprender las reglas y normas de los juegos tradicionales, teniendo algunas dificultades en ciertos juegos que eran desconocidos para ellos y, por lo tanto, no han llegado realmente a comprender sus reglas. Por ello, el objetivo que nos proponíamos inicialmente acerca de extraer unas conclusiones ha sido conseguido. **Plazas y Ramírez (2014)** destacan la contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo motor de los alumnos. En el amplio sentido de la palabra si, si son acordes para las clases de educación física y aún más que necesarios para el desarrollo motriz de los educandos. **Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016)** obtuvieron en su investigación el fortalecimiento del pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas, en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Henry Marín Granada del municipio de Circasia en el departamento del Quindío. Asimismo, **Amada (2015)** concluyeron que la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad. **Chuquimantari (2015)** en su investigación comprueban que el juego es una estrategia, la cual nos sirve como una

herramienta para que los estudiantes aprendan a resolver situaciones problemáticas sobre las matemáticas de una forma divertida. Desarrollando habilidades y destrezas matemáticas, y, finalmente, **Boggio y Omori (2017)** consideran que las sesiones de psicomotricidad alternativa que se llevan a cabo en la institución educativa, permiten la interiorización de las nociones espaciales a través de la vivencia corporal, y las de mayor presencia en los niños fueron arriba-abajo, dentro fuera, cerca-lejos y alto-bajo.

De acuerdo a los datos anteriormente presentados se puede determinar que la hipótesis de investigación planteada: Existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años de la Institución Educativa en estudio, se acepta por las siguientes razones:

Al comparar los resultados obtenidos a través de los instrumentos utilizados en esta investigación, como la encuesta aplicada a los niños y niñas, se obtuvieron los datos respecto al desarrollo de los juegos tradicionales como estrategia didáctica (83.40%) y su influencia en el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años, evidenciado por los buenos resultados obtenidos por la mayoría de ellos.

En referencia al desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años, se obtuvo que el 79.70% realizan las actividades físicas y el 87.50% desarrollan habilidades de focalización del cuerpo en el espacio.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Después de haber realizado el análisis e interpretación de los resultados de la investigación realizada, se emite las siguientes conclusiones.

- a) El análisis de los resultados nos permite aceptar la hipótesis de la investigación, es decir, que si existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” Huaura. Al tabular la variable independiente y compararlo con los resultados académicos, obtuvimos que superan el 50%, lo que comprueba que si hay relación entre dichas variables.
- b) En referencia al desarrollo del trabajo pedagógico con los juegos tradicionales, se obtuvo buenos resultados en las dimensiones afectiva-emocional (84.60%), cultural (77.80%), creativa (83.40%), cognitiva (71.30%), sensorial (90.80%) y motora (92,60%)
- c) Respecto a las hipótesis específicas, los resultados demuestran un buen nivel, tanto en las actividades físicas (79.70%) y las de localización del cuerpo en el espacio (87.50%)
- d) La investigación motiva a los docentes de los niveles básicos a tomar conciencia de la forma en que vienen aplicando las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de las diversas áreas, por lo tanto, estamos llamados a utilizar los recursos de vanguardia y hacer frente a los retos que tiene planteada la educación actual.

5.2 RECOMENDACIONES

Producto del estudio realizado, es necesario proponer algunas recomendaciones que estén dirigidas a garantizar el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años, a continuación, se mencionan:

- a) Existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la orientación espacial de los niños de 5 años, se recomienda reflexionar y replantear las estrategias para mejorar y garantizar el mejor desarrollo integral de los niños y niñas.
- b) Informar a los diversos sectores educativos los resultados obtenidos, para tomar decisiones sobre la aplicación de aspectos puntuales para el logro de mejores resultados académicos de los niños y niñas desde los niveles básicos.
- c) Se debe utilizar siempre los recursos didácticos adecuados y significativos para los niños y niñas, que contribuyan a lograr su motivación antes y durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje.
- d) Sería importante que investigaciones relacionados a nuestro tema puedan ser ampliadas y profundizadas de tal manera que se obtengan resultados y propuestas orientadas a garantizar el desarrollo integral de los niños y niñas en otras áreas y contextos.

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

1 FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Balestrini, M. (2001). *Cómo se elabora en Proyecto de Investigación* (5ª ed.). Caracas: BL Consultores y Asociados. P. 170 - 172

Carbonell, J; Carbonell, M y González M., N (2012) *Las Familias en el siglo XXI: Una mirada desde el Derecho*. Universidad Autónoma del Estado de México, Instituto de investigaciones jurídicas. Serie: Estudios Jurídicos, Núm. 205. Coordinadora México. Editorial: Elvia Lucía Flores Ávalos

Carrasco, S. (2006) *Metodología de la Investigación Científica*. Editorial San Marcos.

Castañer, M.; (2001): *La educación física en la enseñanza primaria*. Barcelona. INDE publicaciones 4ª edición.

Castro, M. (2003). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. (2ª. ed.). Caracas: Uyapal

Espasa (2001). *Diccionario de la Lengua Española*, Real Academia de la Lengua, vigésima segunda edición, Madrid: Espasa

Jiménez, C. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la Lúdica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Jiménez, C. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2003) *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.

Hurtado, J. (2007) *Metodología de la Investigación Holística*. Editorial Sypal. Venezuela.

Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.

MINEDU (2009). *Diseño curricular nacional de educación*. Lima: Navarrete

- Mirabal, J. (1992). *Diccionario de Psicología*. Caracas: Panapo. Pág. 123
- Morles, V. (1999). *Planeamiento y Análisis de Investigaciones*. Serie Alma Mater. Ediciones El Dorado: Caracas. Pág. 52, 56.
- Rutas de Aprendizaje (2013). *Desarrollo del pensamiento matemático II ciclo*. Lima: Corporación Grafica Navarrete, S. A.
- Piaget J. (1945) *Psicología y pedagogía*. Barcelona. Ariel.
- Piaget, J. (1975). Problemas de psicología genética. Barcelona: Ariel.
- Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique
- Tamayo y Tamayo, M. (1997). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Editorial Limusa. Pág. 18
- Tasset, J. M: (1996) *Teoría y práctica de la psicomotricidad*. Edit. PAIDOS IBERICA.
- Tirado Gallego, M. (1995). *El Juego y el Arte de Ser...humano*. Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, 1998
- Vásquez Bernal, A. (2012). *Representaciones sociales, inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas-Antioquia, Colombia*. Estudios pedagógicos (Valdivia), 38(ESPECIAL), 371-391.
- Vygotsky, L (1979) *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade
- Vygotsky. L (1987). Obras Completas. “El problema del desarrollo de las funciones Psíquicas superiores”. Trabajos seleccionados- de L.S. Vygotsky. Edic. Plenum. Nueva York. Vol 1. Pág. 37

2 FUENTES ELECTRÓNICAS

- Amada, R. (2015) “*Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*”, tesis

para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención en Didáctica de la enseñanza de educación inicial de la Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado el 17 de mayo del 2018 de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf

Aristizábal, J., Colorado E, H. y Gutiérrez, H. (1016) “*El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*” Universidad del Quindío, Colombia. Recuperado el 17 de mayo de 2018 de: <http://www.redalyc.org/jatsRepo/4137/413744648009/index.html>

Boggio, S. y Omori, M. (2017) *El Desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. Lima. Perú. Recuperado el 23 de mayo de 2018 de: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/9807/BOGGIO_OMORI_EL_DESARROLLO_DE_LAS_NOCIONES_DE_ESPACIO_A_TRAVES_DE_UNA_PROPUESTA_ALTERNATIVA_DE_PSICOMOTRICIDAD_EN_NI%C3%91OS_DE_4_A%C3%91OS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Camacho, N. (2014) “*Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil*”, trabajo de fin de grado en Educación Infantil en la Universidad de Valladolid, España. Recuperado el 17 de mayo de 2018 de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5053/1/TFG-B.390.pdf>

Chuquimantari G. (2015) “*El Juego como Estrategia para el Logro de Número y Operación en Matemática en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015*” Universidad Peruana Los Andes. Huancayo. Perú. Recuperado el 23 de mayo de 2018 de: http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/124/Gina_Tesis_Licenciado_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fundación Carlos Jlim (2018) *Competencia Matemática en Pisa 2018*. Recuperado el 27 de mayo del 2018 de: <https://capacitateparaeempleo.org/assets/v3xi30m.pdf>

Isaza, M y López, A. (2012) *Propuesta didáctica según Van Hiele para el desarrollo de la noción de espacio en los niños y niñas de primero de primaria del colegio María del Liceo Cuba de la ciudad de Pereira-Risaralda*. (Tesis para Licenciatura). Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. Recuperado de <http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesis/textoyanexos/37276176.pdf>
Lapierre

Plazas, D. y Ramírez, W (2014) *Adaptación de juegos tradicionales básicos como medio para el aprendizaje y desarrollo motor en niños de preescolar del Colegio Francisco José de Caldas*. Universidad Libre de Colombia. Colombia. Recuperado el 18 de mayo de 2018 de: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7666/PlazasDazaDanielAlejandro2014.pdf?sequence=1>

Vegusti, J. y López, M. (2015) *Influencia socio-cultural de los Juegos Tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de Chiguata, Provincia de Arequipa en el año 2013*. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa. Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3118/ANvechjs.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MINEDU (2017) *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes*. Recuperado el 25 de mayo de 2018 de: <http://www.educacionenred.pe/?i=http://umc.minedu.gob.pe/resultadosece2016/>

Ministerio de Educación (2016) *Programa Curricular de Educación Inicial*. Recuperado el 5 de noviembre del 2017 de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación (2017) *Principios de la Educación Inicial*. Recuperado el 02 de setiembre del 2017 de: <http://www.minedu.gob.pe/educacion-inicial/>

ANEXO 01
CUESTIONARIO

JUEGOS TRADICIONALES				
Dimensión afectiva-emocional	SI	%	NO	%
1. El niño se integra y adapta con sus compañeros.				
2. El niño convive con sus compañeros				
3. El niño demuestra autoconocimiento y conocimiento de su entorno.				
4. El niño respeta las normas				
5. El niño fomenta la comunicación y cooperación				
6. El niño fomenta la interacción social				
Dimensión cultural				
7. El niño emite valores.				
8. El niño imita lo que ve para adaptarse.				
Dimensión creativa				
9. El niño potencia su imaginación, creatividad y distinción entre fantasía y realidad.				
10.El niño disfruta su entorno lúdico				
Dimensión cognitiva				
11.El niño conoce y respeta las reglas del juego manipulativo.				
12.El niño conocer y respeta las reglas del juego simbólico.				
13.El niño tiene dominio del lenguaje				
14.El niño piensa antes de actuar				
Dimensión sensorial				
15.El niño descubre sensaciones.				
16.El niño usa sus sentidos al momento de jugar				
Dimensión motora				
17.El niño utiliza su esquema corporal.				
18.El niño relaciona su cuerpo con el pensamiento				

ANEXO 2:
FICHA DE OBSERVACIÓN: Orientación espacial

DIMENSIONES/INDICADORES	Siempre	A veces	Nunca
Actividades físicas			
1. Realiza actividades para desarrollar su Motricidad gruesa			
2. Realiza actividades para desarrollar su Motricidad fina			
Localización del cuerpo en el espacio.			
3. Reconoce la posición dentro – fuera			
4. Reconoce los tamaños: grande – pequeño			
5. Reconoce los conceptos alto – bajo			
6. Reconoce las posiciones adelante – atrás			
7. Reconoce la posición arriba - abajo			
8. Reconoce la distancia cerca – lejos			
9. Distingue derecha - izquierda			
10. Reconoce el orden primero – último.			

ANEXO 3
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 461 “MEDALLITA MILAGROSA” - HUAURA.</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” - Huaura?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿De qué manera influyen los</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Conocer la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” - Huaura.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar cuál es la influencia de los</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica influyen significativamente en la enseñanza de la orientación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 “Medallita Milagrosa” -Huaura.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>Los juegos tradicionales como</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p><u>JUEGOS TRADICIONALES</u></p> <p>Dimensión afectiva-emocional</p> <p>Dimensión cultural</p> <p>Dimensión creativa</p> <p>Dimensión cognitiva</p> <p>Dimensión sensorial</p> <p>Dimensión motora</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p><u>ORIENTACIÓN ESPACIAL</u></p>	<p>INVESTIGACIÓN Descriptivo</p> <p>DISEÑO</p> <p>No Experimental</p>	<p>MÉTODO:</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS:</p> <p>Fichaje</p> <p>Observación</p> <p>Encuestas</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>Fichas bibliográficas</p>	<p>ALUMNOS:</p> <p>Población: 27</p> <p>Muestra: 27</p>

	<p>juegos tradicionales como estrategia pedagógica para las actividades físicas de los niños de 5 años?</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la localización del cuerpo en el espacio de los niños de 5 años?</p>	<p>juegos tradicionales como estrategia pedagógica en las actividades físicas de los niños de 5 años.</p> <p>Conocer cuál es la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en las actividades físicas de los niños de 5 años.</p>	<p>estrategia pedagógica influyen significativamente en las actividades físicas de los niños de 5 años.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica influyen significativamente en la localización del cuerpo en el espacio de los niños de 5 años.</p>	<p>Actividades físicas</p> <p>Localización del cuerpo en el espacio.</p>		<p>Cuaderno de campo.</p> <p>Cuestionarios</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--