



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

**Juegos tradicionales y socialización de niños en Instituciones de
Educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa local N° 09-
Huaura**

Tesis
**Para optar el Grado Académico de Doctora en Ciencias de la
Educación**

Autora
Tania Zayda Cuellar Camarena

Asesor
Dr. Julio Macedo Figueroa

Huacho – Perú

2024

}



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

ESCUELA DE POSGRADO

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	08 de febrero del 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Julio Macedo Figueroa	15591634	0000-0002-2827-317X
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS-POSGRADO-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Lupita Dorila Rosales Huasupoma	15690845	0000-0002-0296-3412
Dra. Yaneth Marlube Rivera Minaya	15735300	0000-0002-0414-6651
Dra. Gladys Margot Gavedía García	15855951	0000-0003-2514-4572
Dr. Juan Ernesto Ramos Manrique	15647647	0000-0001-6418-0627

JUEGOS TRADICIONALES Y SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 09 - HUAURA

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

2%

★ lefluisrodriguez.blogspot.com

Fuente de Internet

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía Activo

DEDICATORIA

Con el mayor afecto a mi pequeño Diego y familia quienes son el motor y motivo para continuar construyendo el camino de mi vida.

Tania Zayda Cuellar Camarena

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión por haberme permitido obtener mi grado académico, a los docentes de la Escuela de posgrado quienes con sus enseñanzas forjaron mi aprendizaje, a mi asesor por su valiosa orientación y apoyo.

Tania Zayda Cuellar Camarena

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	3
1.2.2 Problemas específicos	3
1.3 Objetivos de la investigación	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación de la investigación	4
1.5 Delimitaciones del estudio	4
1.6 Viabilidad del estudio	4

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación	6
2.1.1 Investigaciones internacionales	6
2.1.2 Investigaciones nacionales	8
2.2 Bases teóricas	10
2.3 Bases filosóficas	48
2.4 Definición de términos básicos	50
2.5 Hipótesis de investigación	51
2.5.1 Hipótesis general	51
2.5.2 Hipótesis específicas	51
2.6 Operacionalización de las variables	53

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico	54
3.2 Población y muestra	54
3.2.1 Población	54

3.2.2 Muestra	54
3.3 Técnicas de recolección de datos	55
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	55
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS	
4.1 Análisis de resultados	56
4.2 Contrastación de hipótesis	72
CAPÍTULO V	
DISCUSIÓN	
5.1 Discusión de resultados	77
CAPÍTULO VI	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1 Conclusiones	80
6.2 Recomendaciones	80
REFERENCIAS	81
7.1 Fuentes documentales	81
7.2 Fuentes bibliográficas	81
7.3 Fuentes hemerográficas	82
7.4 Fuentes electrónicas	82
ANEXOS	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Principales juegos tradicionales individuales	56
Tabla 2.- Principales juegos tradicionales grupales	57
Tabla 3.- Principales juegos tradicionales colectivos	58
Tabla 4.- Socialización de niños: Participación, interés y afectividad	59
Tabla 5.- Socialización de niños: Alegría y comunicación	60
Tabla 6.- Socialización de niños: Interactividad y liderazgo	61
Tabla 7: Principales juegos tradicionales individuales	62
Tabla 8.- Principales juegos tradicionales grupales	63
Tabla 9.- Principales juegos tradicionales colectivos	64
Tabla 10.- Socialización de niños: Participación, interés y afectividad	65
Tabla 11.- Socialización de niños: Alegría y comunicación	66
Tabla 12.- Socialización de niños: Interactividad y liderazgo	67
Tabla 13.- Comparación de las dimensiones de juegos tradicionales	
Aulas: verde y azul	68
Tabla 14.- Comparación de socialización de los niños – Aulas: verde y azul	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Principales juegos tradicionales individuales	56
Figura 2.- Principales juegos tradicionales grupales	57
Figura 3.- Principales juegos tradicionales colectivos	58
Figura 4.- Socialización de niños: Participación, interés y afectividad	59
Figura 5.- Socialización de niños: Alegría y comunicación	60
Figura 6.- Socialización de niños: Interactividad y liderazgo	61
Figura 7: Principales juegos tradicionales individuales	62
Figura 8.- Principales juegos tradicionales grupales	63
Figura 9.- Juegos tradicionales colectivos	64
Figura 10.- Socialización de niños: Participación, interés y afectividad	65
Figura 11.- Socialización de niños: Alegría y comunicación	66
Figura 12.- Socialización de niños: Interactividad y liderazgo	67
Figura 13.- Resultados de las dimensiones de juegos tradicionales Aulas: verde y azul	68
Figura 14.- Comparación de socialización de los niños. Aulas verde y azul	69
Figura 15.- Dimensiones de socialización de los niños – Aula verde	70
Figura 16.- Dimensiones de socialización de los niños – Aula azul	70

RESUMEN

Objetivo: Determinar de qué manera la práctica de los juegos tradicionales se relaciona con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 – Huaura. **Materiales y Métodos:** Es una investigación cuasi experimental. Se establecieron dos instituciones educativas: Grupos verde (experimental) y grupo azul (control). Cada grupo trabajó con 25 estudiantes. Se consideraron para la variable independiente Juegos tradicionales, tres dimensiones. Juegos individuales, grupales y colectivos. Para la variable dependiente socialización de los niños, se consideraron siete dimensiones: Participación, interés, afectividad, alegría, comunicación, interactividad y liderazgo. Se realizó en el año académico 2019-II. **Resultados:** Se observa que el aula verde (grupo experimental) realiza una práctica frecuente de los juegos tradicionales individuales 56% y el aula azul (grupo de control) 40%. Aquellos que no lo practican están en el nivel 16% y 20%, aulas verde y azul, respectivamente. En cuanto a la socialización, los niños, del grupo experimental siempre son mejores en todas las dimensiones que los del grupo de control. **Conclusiones:** La práctica de los juegos tradicionales si se relacionan con la socialización de los niños de 5 años de edad.

Palabras claves: Juego, juegos tradicionales, socialización.

ABSTRACT

Objective: To determine how the practice of traditional games influences the socialization of children in initial education institutions of the Local Educational Management Unit No. 09 - Huaura. **Materials and Methods:** It is a quasi-experimental investigation. Two educational institutions were established: green groups (experimental) and blue group (control). Each group worked with 25 students. Three dimensions were considered for the independent variable Traditional games. Individual, group and collective games. For the dependent variable socialization of children, seven dimensions were considered: Participation, interest, affectivity, joy, communication, interactivity, and leadership. It was carried out in the academic year 2019-II. **Results:** It is observed that the green classroom (experimental group) performs a frequent practice of individual traditional games 56% and the blue classroom (control group) 40%. Those who do not practice it are at the 16% and 20% level, green and blue classrooms, respectively. Regarding socialization, the children of the experimental group are always better in all dimensions than those of the control group. **Conclusions:** The practice of traditional games does influence the socialization of 5-year-old children.

Keywords: Game, traditional games, socialization

INTRODUCCIÓN

Se dice que los juegos tradicionales peruanos expresan elementos sociales a través de prácticas que distinguen a cada región. Su práctica se remonta a la llegada de los españoles, cuando se encontraron juegos muy antiguos que eran similares a los españoles en la forma de realizarlos o ejecutarlos, pero con nombres diferentes.

Los juegos tradicionales están diseñados básicamente para permitir que los niños usen su creatividad, reciclen y construyan materiales a partir de materiales que se encuentran o comúnmente disponibles en casa para divertirse, hacer ejercicio, socializar y mejorar su bienestar mental. Saludable, es decir, les permite elevar sus emociones a un nivel que les proporcione alegría y satisfacción. Se puede observar que no sólo son un juego de entretenimiento y recreación, sino que también cumplen una función educativa.

Los juegos tradicionales se pueden jugar de forma individual, en pequeños grupos y/o grupos numerosos. Pero han demostrado ser más poderosos que los juegos de ordenador actuales a la hora de socializar a los niños, y esta etapa de la vida de un niño es crucial para alcanzar características óptimas para formar adecuadamente a los adultos.

Indicadores de socialización como participación, interés, emociones, felicidad, comunicación, interacción y liderazgo se pueden lograr mediante la práctica sistemática de juegos tradicionales a nivel individual, grupal y colectivo.

Una mente sana no puede separarse de un cuerpo sano, lo cual es un requisito previo para que padres y maestros desarrollen, apliquen sistemáticamente y evalúen el efecto de socialización de las prácticas de juego tradicionales para niños de cinco años.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El hombre es esencialmente un ser social. No vive solo, sino que organiza toda su vida en sociedad. Cada uno de ellos realiza sus actividades junto con los demás, vive, se comunica en sociedad; desde el momento en que una persona nace, crece y se desarrolla en un determinado entorno social y natural, está constantemente influenciada por el suyo propio. La respuesta es elegir cosas, rechazar otras e incluso cambiar el entorno para adaptarlo a tus necesidades (Caballo, 2007, citado en Núñez y Núñez 2011).

Núñez y Núñez (2011), sostienen que: (...) Se puede observar claramente el siguiente problema: muchos niños no quieren comunicarse con sus pares debido a la discriminación y carecen del deseo de integrarse a grupos sociales, en algunos casos esto se debe a la sobreprotección de los padres debido a sus propios logros. Algunos temen a su entorno, incluidos otros niños, sus padres, incluso sus profesores y el medio ambiente en general. En general, la proliferación y práctica de diversos juegos tradicionales en el Perú, muchos de los cuales ya no se practican y popularizan o incluso en algunos casos se distorsionan y cambian a estilos y formas occidentales, conducirán a nuestro deterioro. En el proceso de alienación, la identidad cultural se pierde tanto a nivel nacional como en nuestras regiones (p. 20).

Adicionalmente, Núñez y Núñez (2011) citan al municipio de Challhuanca en relación a la identidad, argumentando que:

(...) Este problema se observa muchas veces porque simplemente creen que es sólo un aspecto específico del niño y que el maestro, que debe ser quien forme y realice los cursos educativos con niños y padres, está lejos de involucrarse con sus hijos en la educación, dando como resultado la existencia de muchos niños tímidos, inseguros y sobre todo sobreprotegidos, dando como resultado un desarrollo social que no se corresponde con su edad cronológica ni psicológica, lo cual hemos podido demostrar con nuestra práctica en el pre-servicio.

Prácticamente muchas dificultades se manifiestan en las interacciones, por ejemplo, baja autoaceptación, discriminación de niños desfavorecidos y marginación, exclusión, aislamiento y dificultades para formar relaciones. El sexo opuesto, inseguro de expresarse, no le gusta asumir responsabilidades ni coordinar y trabajar en equipo, no sabe seguir instrucciones y no sabe presentarse ante la otra parte (p.21).

Todas estas actitudes se aprenden en las familias, que en muchos casos están formadas por madres, hermanos y los propios hijos, otras se forman bajo la supervisión de los abuelos, y su proceso de socialización está determinado por el contexto social inmediato. Los procesos de apego mutuo y familiar son tan frágiles que no se corresponden adecuadamente con la adquisición de algunas habilidades sociales modernas básicas.

Esta situación tan negativa exige el uso del juego como factor motivador para lograr el cambio, porque sabemos que los futuros ciudadanos necesitan desarrollar no sólo habilidades cognitivas, sino también afectivas y afectivas, para construir una persona integral junto con habilidades cognitivas.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la práctica de los juegos tradicionales se relaciona con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 - Huaura?

1.2.2 Problemas específicos

a) ¿De qué manera la práctica de los juegos tradicionales individuales se relaciona con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 - Huaura?

b) ¿De qué manera la práctica de los juegos tradicionales grupales se relaciona con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 - Huaura?

c) ¿De qué manera la práctica de los juegos tradicionales colectivos se relaciona con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 - Huaura?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar de qué manera la práctica de los juegos tradicionales se relaciona con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 – Huaura.

1.3.2 Objetivos específicos

a) Determinar de qué manera la práctica de los juegos tradicionales individuales se relaciona con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 – Huaura.

b) Establecer de qué manera la práctica de los juegos tradicionales grupales se relaciona con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 – Huaura.

c) Determinar de qué manera la práctica de los juegos tradicionales colectivos se relaciona con la socialización de niños en instituciones de

educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 –
Huaura.

1.4 Justificación de la investigación

El procesamiento de los fundamentos teóricos y tecnológicos de ambas variables: juegos tradicionales y socialización de niños, son trascendentes en los ámbitos científicos, tecnológicos y actitudinales. Esta investigación se justifica en la medida que aspectos de desempeño del docente, uso de los juegos tradicionales, procesos de socialización de los estudiantes se relacionan para comprender mejor a corto y mediano plazos los resultados de la formación integral de los niños. Todo trabajo que de manera seria y consistente se aplique en favor de la niñez, será relevante en la medida que nuestros esfuerzos estén orientados a conocer, reflexionar y aplicar los resultados en la formación de nuevas generaciones.

1.5 Delimitaciones del estudio

La investigación se realizó en las Instituciones de Educación Inicial de la UGEL N° 09 – Huaura, Huacho, asumiendo dos representativos y accesibles, con la participación de docentes y estudiantes de 5 años y fue desarrollada en el año académico 2019-II, incluyendo el trabajo de gabinete, trabajo de campo y la redacción de informe final para la sustentación respectiva. La investigación va enfocada a conocer las relaciones que existen entre el uso de los juegos tradicionales y su influencia en la socialización de niños de 5 años en las Instituciones Educativas de Educación Inicial de la UGEL N° 09 - Huaura, Huacho.

1.6 Viabilidad del estudio

Este proyecto de investigación fue viable, porque aprobó las siguientes evaluaciones básicas: Evaluación Técnica, tiene los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a los requerimientos de la Escuela de Postgrado. Evaluación presupuestaria, el presupuesto de inversión que estuvo debidamente garantizado por el investigador. Evaluación ambiental, por ser una investigación explicativa observacional y netamente académica, no tuvo impacto ambiental negativo en ninguno de los niveles del ecosistema.

Evaluación socio-económica, los recursos económicos y el equipo de apoyo estuvieron debidamente comprometidos e implementados para una participación idónea

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Contreras (2006), recomienda los juegos tradicionales como estrategias de aprendizaje para promover el desarrollo integral de los niños preescolares de Campo Elías, Mérida.

Los métodos utilizados son cuantitativos, implementados en forma de proyectos orientados a la acción y respaldados por investigaciones descriptivas y de campo. En este estudio se tomó como muestra a 103 docentes de preescolar que laboran en parroquias urbanas y 51 docentes, utilizándose una escala Likert para la encuesta. Este estudio se fundamenta en los principales procedimientos del método científico, con énfasis en: la inducción y la deducción. Como resultado, los docentes rara vez utilizan juegos tradicionales para promover el desarrollo multifacético de niños y niñas, no existe un programa de educación primaria nacional para facilitar la introducción de diferentes tipos y formas de juegos, retrasos en la actualización de los docentes, etc. (pág. 20).

Durán (2003) argumentó en su estudio: Actividades divertidas para promover el desarrollo psicomotor en los años preescolares se basan en modelos prácticos de programas provenientes de investigaciones descriptivas y de campo.

El total y muestra estuvo conformada por 14 docentes que utilizaron un cuestionario escrito previamente validado y confiable. Los resultados se presentan en forma de cuadros estadísticos y su análisis descriptivo se

presenta anteriormente, lo que lleva a concluir que los docentes no utilizan materiales recreativos como medio para promover el desarrollo psicomotor de los niños en edad preescolar; los jardines de infancia examinados tenían pocos medios didácticos para promover una variedad de actividades recreativas (p. 20).

Lantigua (2007), en su trabajo de investigación mencionó la experiencia de los estudiantes del Instituto de Cultura Física de la comunidad matancera “El Fundador” con el objetivo de preservar y popularizar los juegos infantiles populares tradicionales. Como parte de la estrategia de aplicación, desarrollamos sesiones educativas adicionales para niños locales y fomentamos su comportamiento competitivo, lo que resultó en un mayor conocimiento y práctica de estas interesantes expresiones, que luego se promovieron para incluir a los jóvenes (p. 21).

Boluarte (2000), presentó las siguientes conclusiones:

- a) La aplicación de un programa de entrenamiento en habilidades sociales a adolescentes mejora significativamente las habilidades de comunicación verbal.
- b) Los jóvenes del grupo experimental incrementaron sus puntajes promedio en comparación con el grupo control. Ellos mejoraron en sus habilidades conversacionales; en sus hábitos personales: normas de cortesía, agradabilidad social, independencia personal, habilidades de planificación, y en su integración y socialización.

Barrios y López (2011), en su trabajo de investigación concluyen que:

- a) La actividad física habitual mantiene el aporte necesario de nutrientes al cerebro e interviene en otros procesos cerebrales, optimizando la eficacia funcional de las neuronas las cuales alcanzan un mejor desarrollo y estímulo de sus conexiones, y b) El ejercicio físico estimula el nacimiento de nuevas neuronas en el hipocampo, una zona del cerebro relacionada con la memoria y el aprendizaje.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Calderón, Huallpa y Muñiz (2000) concluyeron que: a través del juego, una persona se integra en cualquier entorno social que le permita interactuar con experiencias, prácticas, conocimientos, habilidades, destrezas, valores, en definitiva, compartir todo lo que se forma entre ellos, como se puede ver en los resultados de cada juego. Los seres humanos son esencialmente seres sociales y necesitan cooperar y comunicarse con sus pares, desarrollando así el lenguaje y diversos tipos de habilidades sociales.

Martínez, Contreras y Pérez (2009) concluyeron que: la psicomotricidad es una disciplina pedagógica en la que se considera a la persona como una entidad psicosomática que actúa sobre todo el entorno y el cuerpo, especialmente sobre el movimiento, lo que se relaciona con el desarrollo de habilidades sociales en funciones interpersonales ampliamente establecidas, como la competencia social o la socialización de los estudiantes utilizando métodos y estrategias pertinentes. El presente estudio se relaciona con nuestro trabajo utilizando la variable dependiente, ya que ambos tienen como objetivo desarrollar habilidades sociales, dado que el hombre es esencialmente un ser social y que necesita compañeros para ser consciente de sus interrelaciones con el medio ambiente. Se ha demostrado que una variedad de juegos promueve la interacción social entre las personas, ya que las reglas y normas coexistentes asociadas con cada tipo de juego se transmiten según la edad del niño.

Quispe, Miranda y Taype (2005) concluyeron que: los juegos son la forma más entretenida para que los niños y niñas aprendan, desarrollen, mejoren y potencien sus habilidades. El uso del juego con propósito en aulas mixtas es un medio mediante el cual podemos aumentar gradualmente la integración de niños y niñas para mejorar sus interacciones sociales y, por tanto, sus habilidades. Una de las formas en que los niños aprenden es a través del juego, que a su vez se convierte en un motor de socialización y afecta así la integridad biopsicosocial de las personas y, a su vez, la salud mental.

Damián (2011) llega a las siguientes conclusiones en su estudio: 1) El uso de juegos tradicionales se relaciona significativamente con el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de secundaria de la Facultad de Ciencias Aplicadas de la UNMSM y alcanzó el 72.4%, lo que corresponde a la hipótesis de investigación desarrollada con un nivel de confianza del 95%. 2) El uso de juegos tradicionales representados por los juegos deportivos se relaciona significativamente con el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de secundaria de la Escuela Aplicada de la UNMSM con una correlación del 77.7%, lo cual es consistente con la hipótesis de diseño. Encuesta con nivel de confianza del 95%. 3) El uso de juegos tradicionales (similares a los juegos de lanzamiento) se relaciona significativamente con el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de secundaria de la Universidad de Ciencias Aplicadas de la UNMSM, alcanzando un 75.3%, lo que sustenta la hipótesis de investigación con un nivel de confianza del 95% en el diseño. 4) El uso de juegos tradicionales, representados por los juegos de pelota, se relaciona significativamente con el rendimiento académico de los estudiantes de 1° año de secundaria de las escuelas aplicadas de la UNMSM, alcanzando el 80.9%, lo que corresponde a la hipótesis del 95% de confianza de la encuesta. 5) El uso de juegos tradicionales, similares a los juegos de precisión, se relaciona significativamente con los logros de aprendizaje de los estudiantes de primer año de secundaria de la escuela aplicada de la UNMSM, alcanzando el 62.0%, lo que corresponde a la hipótesis planteada en el estudio de Nivel de confianza del 95%. Básicamente, el juego es fundamental para el desarrollo del niño, porque le da la alegría de hacer cosas, asumir diferentes cosas, combinarlas en cooperación con otros, mostrar apoyo a sus actividades participando como soporte social.

Camacho (2012) concluyó en su estudio: a) Los juegos cooperativos brindan a los estudiantes la oportunidad de practicar habilidades sociales, habilidades organizativas y mejorar el nivel de comunicación entre los participantes. b) Existen varios juegos que responden a la naturaleza del

juego cooperativo. Este estudio seleccionó 5 tipos de juego que promueven un mejor uso de ciertas habilidades sociales, especialmente las habilidades de sustitución agresiva. c) El juego cooperativo promovido en el aula es otra oportunidad para mejorar las habilidades sociales de un grupo de estudiantes y puede contribuir al ambiente del aula. d) Los métodos de trabajo de proyectos de juegos cooperativos se apoyan en el uso adecuado de las habilidades sociales y de comunicación. El juego presentado tiene características muy interesantes que requieren la cooperación de los participantes para lograr los objetivos y asegurar el papel activo de los participantes. Incluye una variedad de juegos, incluidas reglas, materiales y salas especiales. e) Las habilidades avanzadas del grupo se mejoraron activamente en el marco del proyecto del juego. f) Las habilidades relacionadas con alternativas emocionales y agresivas fueron las que aumentaron significativamente en el grupo después de utilizar el programa de juego. g) No hay cambios significativos en las habilidades básicas durante la ejecución.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Aspecto histórico del juego

La primera mención del juego se remonta al año 3000 a.C. El juego se considera parte de la experiencia humana y se encuentra en todas las culturas. En cuanto a la historia del juego, no es un legado de ninguna ciudad o época, pero según datos históricos, Heródoto fue el primero en contarnos que la ciudad de Lidia era el lugar de los juegos. Origen - como motivo histórico cita una anécdota: "Durante el reinado de Atis hubo escasez de alimentos en toda Lidia y una cruel hambruna asoló todo el país. El pueblo lo soportó durante mucho tiempo, pero más tarde, cuando llegaron las calamidades no pararon, buscaron en vano los medios que encontraron para entretenerse, por eso inventaron los dados, las canicas y todos los demás juegos excepto el ajedrez, que fueron copiados de otras naciones. Otro argumento, por razones históricas, es el origen etimológico del juego, derivándose la palabra latina "Ludus" de una sola palabra Lydia, que, si se da como un hecho indiscutible, difiere entre

todas las naciones que han existido antes de su funcionamiento; así, por ejemplo, algunos pueblos, como los judíos, las aceptan plenamente, mientras que otros, como los hindúes, las rechazan abiertamente. En la cultura de Israel, el pueblo adoptó este estándar de sabiduría popular: “Todo lo que agrada al hombre, agrada a Dios”, y debido a este concepto, el juego no puede ser ignorado porque es una actividad placentera y placentera para las personas (Sanchidrián y Ruiz, 2010). Históricamente, el juego se ha considerado un método de aprendizaje porque se utilizó empíricamente en sociedades primitivas para desarrollar habilidades en niños y jóvenes que aprendieron a cazar, pescar, cultivar y otras actividades de sus mayores. Los programas que se transmiten de generación en generación facilitan que los niños comprendan las actividades de la vida diaria.

2.2.2 Concepto de juego

El juego es esencialmente una actividad humana. Todos aprendemos a conectar con nuestro entorno familiar, físico, social y cultural a través del juego. Es un concepto muy rico, amplio, multifacético y controvertido, lo que hace que sea difícil de clasificar. Etimológicamente, los investigadores informan que la palabra "juego" proviene de dos palabras latinas: "iocum y ludus-ludes", las cuales se refieren a una broma, diversión, broma y a menudo se usan indistintamente con el término "actividad de juego".

Este juego tiene varias definiciones como las siguientes: El Diccionario de la Real Academia lo define como una actividad recreativa sujeta a las reglas de ganar y perder. A partir de esta definición, podemos decir que la victoria que logramos en el juego no ayuda a lograr los intereses superiores de supervivencia, y la pérdida no amenaza el orden moral de la vida. Sin embargo, su ambigüedad inherente y la subjetividad de diferentes autores hacen que cualquier definición no sea más que una descripción unilateral del fenómeno del juego. Se puede argumentar que los juegos, como cualquier realidad sociocultural, no pueden definirse en

términos absolutos, por lo que las definiciones describen algunas de sus características.

Entre los términos más famosos, destacamos los siguientes:

Hueyting (1987): El juego es una actividad u ocupación libre que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado según reglas absolutamente obligatorias. Aunque la acción se realiza libremente, tiene un propósito y va acompañada de emoción, alegría y conciencia. El sentimiento es diferente al de la vida normal. Gutton (1982): Es un modo de expresión privilegiado para los niños. Cagigal (1996): El elemento mensaje de acciones libres, espontáneas, desinteresadas e insignificantes realizadas de acuerdo con reglas fijas o improvisadas dentro de las limitaciones de tiempo y espacio de la vida ordinaria es la tensión.

En resumen, estos y otros autores incluyen en sus definiciones un conjunto de características comunes a todas las visiones, algunas de las cuales son las más comunes: El juego es una actividad gratuita: es voluntaria y nadie está obligado a jugar. Se ajusta a limitaciones espaciales y requisitos de tiempo que están predeterminados o improvisados durante el juego. El juego tiene incertidumbre.

Como actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, inspirando una deliciosa incertidumbre que nos emociona a todos.

- Es una forma de expresión que tiene un fin propio, es libre, desinteresada e indiferente. Esta característica es muy importante en los juegos infantiles porque no permite errores.
- El juego se desarrolla en un mundo ficticio independiente, es como un juego contado en acción, alejado de la vida cotidiana, y hay un mensaje simbólico continuo.

El juego en general, es una actividad tradicional porque cada juego es el resultado de un acuerdo social creado por los jugadores que diseñan el juego y definen su orden interno, límites y reglas.

2.2.3 Características del juego

Las características más relevantes para nosotros son las sugeridas por Garvey (2001), quien priorizó las siguientes funciones:

- El juego es entretenido, divertido y aunque no vaya acompañado de muestras de placer se valorará positivamente porque se completa.
- Los juegos no tienen metas u objetivos externos y están intrínsecamente motivados y no sirven para ningún otro propósito.
- El juego es espontáneo y voluntario.

Esto es opcional, pero lo elige libremente el practicante.

- Los juegos implican la participación activa de los jugadores.
- Los juegos cambian la realidad externa y crean un mundo de fantasía.
- Aunque algunos la consideran una actividad infantil, se puede practicar durante toda la vida.
- Es hereditario.
- Organice las actividades de una manera que sea específica para usted.
- Facilita el proceso de socialización.
- Cumple las funciones de desigualdad, integración y rehabilitación.
- No se requieren materiales en el juego.
- Contiene reglas que los jugadores aceptan.

2.2.4 Fundamentos de los juegos

Según Núñez (2011), se puede decir que el inicio de cualquier tipo de juego, tanto en la escuela como en la educación gratuita, por supuesto, en los juegos tradicionales y populares, requiere de una educación inicial en la edad adecuada para mantener los distintos ciclos

o niveles posteriores del desarrollo del niño. Son actividades que promueven diferentes tipos de educación personal.

Basándonos en el trabajo de Vadel (2010):

- Integración en el grupo: base principal de la comunicación entre iguales.
- Conciencia y desarrollo corporal.
- Desarrollar la coordinación dinámica general y la lateralidad utilizando todas las partes del cuerpo.
- Sentido del ritmo: a través del baile, los niños aprenden sobre el ritmo cardíaco, el estrés y las pausas asociadas al movimiento.
- Estructura espacial: a través de diferentes formas de agrupación, los estudiantes descubren su espacio corporal y el espacio cercano.
- Estructura temporal: los distintos movimientos y cambios de velocidad del juego permiten comprender la duración, la velocidad y el ritmo de las diferentes actividades.
- Enriquecimiento del lenguaje: a través del juego de diálogos aprenden el lenguaje natural y practican la correcta pronunciación, pronunciación y memorización de palabras.
- Cultivo humano integral: El valor educativo de los juegos populares se sintetiza en las 3 áreas siguientes:

Habilidades motoras básicas:

- Desarrollar la resistencia orgánica y muscular (correr, cazar, saltar).
- Desarrollar la fuerza y potencia (portar, luchar, atacar y defender).
- Entrenar la flexibilidad (equilibrio, balanceo, movilidad articular).

Habilidades con base psicomotora

Mejorar la coordinación dinámica

general (adaptarse a diferentes situaciones y crear nuevas respuestas).

Desarrollar la conciencia corporal (comprender las partes del cuerpo y las posibilidades de movimiento). Se realizan ajustes de posición (según los movimientos y acciones del juego).

Organizar representaciones espaciotemporales (desarrollo de diferentes espacios y diferentes ritmos) (Vadel, 2010).

Habilidades con base socio motora

Se produce una colaboración grupal.

Existe un espíritu de iniciativa.

Consigue su propio control emocional.

2.2.5 Concepto e importancia de la actividad física

La actividad física se refiere a cualquier movimiento corporal provocado por la contracción de los músculos esqueléticos, asociado al gasto energético y destinado a una actividad activa. El ejercicio físico es cualquier actividad física planificada, estructurada y repetitiva que tiene como objetivo mejorar o mantener la salud y/o la calidad de vida.

La inactividad física o el estilo de vida sedentario son las principales causas de muerte prematura en la mayoría de las sociedades desarrolladas, y la incidencia de las enfermedades crónicas modernas ha aumentado espectacularmente desde la segunda mitad del siglo XX, representando el 70% de la morbilidad anual total.

Recientemente se ha sugerido que, si bien la sabiduría popular, reflejada en el antiguo lema romano "Mens sana in corpore sana", ha reconocido vínculos claros entre la salud física y mental, sólo recientemente la comunidad científica ha comenzado a prestar atención a la actividad física y el cerebro.

Inicialmente se pensaba que los efectos positivos del ejercicio físico se debían principalmente a un aumento significativo del flujo sanguíneo al cerebro, de modo que las células cerebrales estaban mejor oxigenadas y nutridas, ayudando a que estuvieran más sanas. Si bien este es un punto importante, el ejercicio puede tener una variedad de efectos en el cerebro que apenas están comenzando a comprenderse y que no pueden explicarse completamente por una mayor ingesta de nutrientes.

Por ejemplo, la actividad intelectual es importante no sólo para preservar las capacidades intelectuales en la vejez; Lo mismo ocurre con el ejercicio físico, pero todavía no sabemos muy bien cómo.

Se ha demostrado que el ejercicio es una excelente manera de prevenir enfermedades neurodegenerativas e incluso puede ayudar a reducir los efectos de estas enfermedades (The Brain Benefits of Ejercicio, 2011, www.ucm.edu.co. citado Barrios un López, 2011).

2.2.6 Tipos de juegos

2.2.6.a.1 Juegos populares

Los juegos populares están estrechamente relacionados con las actividades de la gente corriente y se transmiten de niños mayores a lo largo del tiempo. La mayoría de ellas tienen un origen oscuro: nacieron simplemente de la necesidad humana de jugar, es decir, son actividades espontáneas, creativas y altamente motivadoras. Según Vásquez (2010, citado en Damián 2011), "sus reglas son muy variables y pueden variar en diferentes áreas geográficas. Otro fácil; incluso pueden tener diferentes nombres dependiendo de dónde practiques. Los juegos populares suelen tener pocas reglas y utilizan una variedad de materiales que no son necesariamente específicos del juego." (23. pp.). Todos tienen sus propios objetivos y formas específicas de lograrlos: cazar, arrojar un objeto a algún lugar, conquistar un territorio, conservar o adquirir un objeto, etc. Su práctica no tiene sentido fuera del juego en sí, no está institucionalizada y su principal objetivo es divertirse. Con el tiempo, algunos de estos juegos se han convertido en un apoyo muy importante en las clases de educación física y desarrollan diversas capacidades físicas y cualidades atléticas o sirven de base para otros juegos y deportes. Los juegos populares pueden servir como herramientas educativas en las aulas sobre una variedad de temas porque sus canciones o letras reflejan las características de cada época. Esta tipología puede ser una estrategia divertida, y quienes la realicen podrán aprender mientras se divierten (García, 2012)

2.2.6.a.2 Juegos tradicionales

Se puede decir que son juegos formales, incluso transmitidos de generación en generación, pero sus orígenes se remontan a la antigüedad. No sólo se transmiten de padres a hijos, sino que las instituciones y estructuras que garantizan que no desaparezcan con el tiempo también desempeñan un papel importante en su protección y difusión. Están estrechamente relacionados con la historia, cultura y tradiciones de un país, región o nación. Independientemente de dónde se adoptaron, sus reglas son las mismas. (García, 2012). El material del juego es único y muy relacionado con la zona, las costumbres e incluso el tipo de trabajo que se realiza en ese lugar. Los practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Hay torneos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Con el tiempo, algunos de estos juegos tradicionales se convirtieron en deportes llamados deportes tradicionales, cuya popularidad entre la gente de una determinada zona rivalizaba con la de otros deportes más populares. Algunos ejemplos: pentaca, chito, bola de boliche, rana, etc. Cabe mencionar que algunos juegos se han convertido con el tiempo en un verdadero deporte y se juegan solo en un condado como parte de las tradiciones culturales.

El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al origen de las propias ciudades, por eso se les llama juegos o deportes autóctonos. Por ejemplo, silbato, palo canario, cuerda, cuerda de tiro, balonmano, caña de lanzar, etc. (Vázquez, 2010).

2.2.6.a.3 Juegos de mesa

Los juegos de mesa son juegos que utilizan una mesa como herramienta básica. Los jugadores usan símbolos físicos para realizar un seguimiento del tiempo, los recursos y el progreso. También se juegan varios juegos de dados o cartas. La mayoría de los juegos que involucran

combate son juegos de mesa y pueden representar un mapa donde el oponente se mueve desde nodos simbólicos. Algunos juegos, como el ajedrez y el golf, son completamente deterministas y se basan enteramente en la estrategia. Mientras que la mayoría de los juegos infantiles dependen de la suerte, como Goose, que requiere algunas decisiones, Parchís (Columbia Parks) es una combinación de suerte y estrategia. La trivia es aleatoria, pero depende de las preguntas que hace cada jugador. (Vázquez, 2010).

2.2.6.a.4 Juegos de cartas

El juego de cartas utiliza una baraja de cartas como herramienta principal. Puede ser una baraja española de 40 o 48 cartas, o una baraja francesa de 52 cartas, y el uso de una sigue forma parte del juego. Además, algunos juegos utilizan cartas para realizar hechizos mágicos. (Vázquez, 2010)

2.2.6.a.5 Videojuegos

Los videojuegos son juegos de computadora que crean herramientas virtuales que se utilizan en el juego, como cartas, dados o mundos complejos que pueden manipularse. Los videojuegos utilizan uno o más dispositivos de entrada, que pueden ser una combinación de botones y un joystick, teclado, mouse, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador, el desarrollo de los juegos depende del desarrollo de las interfaces utilizadas. (MINEDU, 2010). En ocasiones faltan objetivos o resistencias, lo que puede generar debates sobre si deben considerarse “juegos” o “juguetes”. Con la conexión a Internet llegaron nuevos juegos; En los juegos de ordenador, el desarrollo de los juegos depende del desarrollo de las interfaces utilizadas (Minedu, 2010).

A veces hay falta de propósito o resistencia, lo que lleva al debate sobre si deben considerarse "juegos" o "juguetes". A medida

que Internet estuvo disponible, aparecieron nuevos juegos; algunos requerían clientes, mientras que otros solo requerían un navegador. Los juegos de ordenador se han extendido a todos los ámbitos de la vida y han cambiado la forma tradicional de jugar. (Vázquez, 2010).

2.2.6.a.6 Videojuegos flash

Internet ha traído nuevos avances en los videojuegos online que se viven cada día y son cada vez más visibles, entre los que se han convertido en los últimos los juegos desarrollados con Adobe Flash. Mientras Flash sea compatible, Flash admitirá el desarrollo de videojuegos multiplataforma, e incluso más puntos de acceso móviles han integrado o pronto integrarán soporte para la tecnología. (Vázquez, 2010)

2.2.6.a.7 Juego de roles

Un juego de rol es un juego en el que los participantes asumen el papel del personaje principal del juego. El juego fue desarrollado originalmente por un grupo donde los participantes desarrollaron un guion usando lápiz y papel. Los jugadores pueden trabajar juntos para ayudar a construir una historia que involucre a cada personaje, crear, desarrollar y explorar escenarios fuera de los límites de la vida cotidiana. (Vázquez, 2010)

2.2.7 Clasificación de los juegos según Piaget

Según la teoría de Piaget (1932, 1945, 1966) citada por Damián (2011), podemos dividir los juegos en cuatro categorías: deportes, símbolos, reglas y estructuras. Aparte del último juego de construcción, los otros tres tipos de juegos corresponden a las estructuras específicas de cada etapa del desarrollo intelectual de los niños: esquemas motores, símbolos y operaciones intelectuales. Y al igual que estos últimos, los juegos de reglas

son los más nuevos, porque están contruidos sobre las dos formas anteriores (patrones de movimiento y símbolos), integrados en ellas y ahora sujetos a reglas.

2.2.7.1. Juegos móviles

Los niños pequeños juegan con cosas y personas frente a ellos antes de empezar a hablar. Golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo devolvamos, etc. Estudian todo lo que les rodea y, cuando encuentran algo interesante, lo "repiten" hasta que deja de serlo. Es importante señalar que los intereses de los niños no coinciden con los intereses de los adultos. Por ejemplo, si aprenden a abrir el cajón de un gabinete, repetirán la acción a pesar de nuestros llamados a guardar silencio y advertencias de que podrían engancharse o romper el cajón. Para quienes entendemos cómo funcionan los cajones, nos resulta difícil entender la satisfacción de abrirlos y cerrarlos repetidamente. Para un niño pequeño, es dominio y repetir nuevos conocimientos puede reforzarlo. En otros casos, el interés no está tanto en el propio librador como en el escándalo que provoca su incansable manipulación.

No sabe por qué los demás le sonrían o enojan y, para descubrirlo, debemos estudiar qué nos hace felices o enfadados. Cuanto más tengas estas actividades infantiles, más aprenderás sobre las personas y las cosas que te rodean. Los adultos también tenemos este comportamiento repetitivo cuando interactuamos con bebés a esta edad. Si la interacción puede ocurrir con cierta frecuencia, el niño solicitará movimientos y sonidos extraños con una sonrisa o una mirada, creando así el primer "juego social". Para demostrar que nos conocen. Las publicaciones sobre cómo los niños adquieren el lenguaje enfatizan la importancia de la interacción temprana con los adultos. Bueno, les hablamos en un idioma diferente al que les hablamos a los que ya hablan.

El objetivo es intentar establecer comunicación con seres que aún no tienen un contexto privilegiado (en este caso, el lenguaje). Estas conversaciones se dan en situaciones recurrentes en el día a día del cuidado de los niños.

Bruner (1984), citado por Damián (2011), considera estos contextos como “formatos” en los que se adquiere el lenguaje, refiriéndose a su configuración para los adultos y su facilitación para los niños. Sus vocalizaciones en las estructuras descritas anteriormente.

2.2.7.2. Juegos simbólicos

Aunque existen diferentes tipos de juegos, muchos consideran que los juegos de ficción son los más distintivos y característicos de todos ellos. Es un juego en el que "finges" situaciones y personajes "como si" estuvieran ahí. (Saldivia y Vargas, 2012). Fingir solos o con otros niños les abre una nueva forma de afrontar la realidad. Con la ayuda del juego, el niño "domina" la realidad que domina constantemente. A medida que el movimiento crece, su esfera de actividad se expande enormemente, se les permite o se les pide participar en tareas previamente prohibidas y, lo más importante, surgen mundos y personajes impulsados por el lenguaje. Los psicoanalistas insisten con razón en la importancia de estas maravillosas obras para preservar la integridad del ego y expresar emociones inconscientes. Independientemente de si las fantasías anteriores tienen cabida en la mente del niño, lo cierto es que las primeras manifestaciones de pretender comer un plato vacío o pretender dormir no aparecen hasta el segundo año de vida.

Estos primeros juegos nuevos eran en gran medida individuales o, si se jugaban en presencia de otros niños, constituían los llamados juegos "paralelos", en los que cada jugador desarrollaba los suyos utilizando pistas dispersas. pareja. La falta de cooperación entre los jugadores llevó a Piaget (1945) a definir el juego simbólico como "autodirigido" que se centra en los propios intereses y deseos. (Saldivia y Vargas, 2012)

En un importante estudio, Garvey (1979) argumentó que el juego es inherentemente social y que su especificidad y privacidad son aspectos secundarios de una actividad que siempre se construye dentro de un contexto social. Su análisis de las conversaciones de los niños durante el juego mostró que desde una edad temprana había una distinción clara entre actividades lúdicas y no lúdicas, y cuando las situaciones eran ambiguas, los niños usaban el lenguaje para entenderse entre sí. No se trata sólo de la imitación de una determinada persona, sino del concepto de cada rol social, que viene determinado por su comportamiento más característico y muchas veces exagerado. (Saldivia y Vargas, 2012).

La coordinación de acciones y roles sólo puede lograrse mediante una referencia constante a lo que "realmente" sucede, en un momento en que aún no era posible formular reglas arbitrarias y puramente convencionales. De esta forma, cada jugador tendrá una comprensión diferente del personaje que representa. Si hay dicotomías en la síntesis de acciones, el último recurso es reforzar y aclarar al jugador la naturaleza real o pura fantasía del juego. Un aporte importante de este tipo de juegos es el descubrimiento de que los objetos no sólo son útiles para su propósito, sino que también pueden ser manipulados para realizar otras acciones más interesantes. Un simple palo puede transformarse en un caballo, una espada o la puerta de una casa. (Pardo, 2012).

2.2.7.3. Un conjunto de reglas

El fin del preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: las reglas. Su inicio depende en gran medida del entorno en el que se mueve el niño, de los posibles modelos de que dispone. Con la presencia de los hermanos mayores y la ayuda de las clases de preescolar en las escuelas primarias, pueden presentar más fácilmente a sus hijos estos juegos. Cabe destacar que en todos los juegos con reglas hay que "aprender" a jugar, hay que realizar determinadas acciones e ignorar otras,

hay que seguir "unas reglas". Si en un juego simbólico cada jugador puede idear una nueva imagen, incorporar otros temas y desarrollar sólo acciones desarrolladas, entonces en un juego con reglas es posible saber de antemano qué "deben hacer" los compañeros y oponentes.

Se trata de compromisos voluntarios y, por tanto, el concurso se desarrolla en el marco de un contrato, que es una regla en sí mismo. (Pardo, 2012). Los niños en edad preescolar comienzan a jugar estos juegos utilizando las reglas más simples, y sólo cuando se vuelven expertos incorporan e inventan nuevas reglas. Este mínimo conocimiento y comprensión de su carácter obligatorio les permite participar en el juego de otros, un poco mayores que ellos, especialmente cuando las exigencias de los jugadores reducen las exigencias de sus habilidades. Sin embargo, al igual que en los juegos simbólicos, las obligaciones de estas reglas para los niños en edad preescolar no parecen surgir de un acuerdo entre los jugadores, sino que tienen el carácter de verdad absoluta. Creen que sólo hay una manera de jugar cada juego, y esa es la forma en que saben jugarlo. Y por muy superficial que sea el conocimiento, no consideran legítimo cambiar sus reglas.

En los últimos años de las primarias, los jugadores son plenamente conscientes de que estas reglas no tienen más valor que el valor que se les da, sólo la voluntad de las personas que las aceptan. Para cambiarlos o introducir otros nuevos basta con una decisión mayoritaria. La práctica continua de dicha cooperación conducirá eventualmente a la comprensión de que las reglas no son más que la expresión inequívoca de estos acuerdos. Para resolver el conflicto entre reglas e interés propio, el niño en edad preescolar debe recurrir a una forma anterior de juego, concretamente el juego simbólico, en el que descubre que la cooperación y su valor tienen el mismo valor (Pardo, 2012).

2.2.7.4 Juegos de construcción

Este es un juego apto para todas las edades. A partir del primer año del niño, algunas actividades incluirán un surtido de esta categoría: bloques de plástico encajados o superpuestos, bloques de madera que forman torres, etc.

Los niños en edad preescolar pueden utilizar fácilmente los cuatro bloques para construir vallas o muros de castillo. Pero a medida que creces, querrás que tus edificios se parezcan más a los modelos reales o a los modelos que dibujaste cuando empezaste. Hacer un grifo realmente útil o elaborar una tarta a partir de una receta puede ser una actividad divertida como los mejores juegos. Pero es en la medida en que tiene un objetivo predeterminado y los resultados se medirán en función de ese objetivo que se pasa del puro juego a lo que llamamos trabajo (Pardo, 2012).

2.2.8 Importancia del juego

2.2.8.1. La importancia del juego en el desarrollo de los niños

Grupos de padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños sostienen que el juego es importante para el desarrollo de los niños. El juego determina la forma que tiene el niño de interactuar con el entorno, que es significativamente diferente a la que hace un adulto.

Actualmente, los expertos en el tema reconocen que el término “gaming” destaca una categoría general para comportamientos muy diferentes. En una posición reciente sobre esta cuestión, P.K. Smith (1983) sugiere que su característica distintiva es que dirige al agente a su propia acción más que a la acción individual. (Saldivia y Vargas, 2012).

Además, el control sobre las propias acciones tiene más que ver con la distorsión de la realidad que adopta el proceso de asimilación, ya sea

biológico o psicológico que, con el entrenamiento provocado por estímulos externos, exigencias y objetivos relevantes que no están relacionados con el juego. Sin embargo, esta investigación sugiere que los juegos tienen razones biológicas y psicológicas para su existencia y que son una forma de adaptarse a las realidades de las nuevas sociedades, pero muchas veces los juegos son considerados una "pérdida de tiempo", como actividad nociva que obstaculiza actividades que tienen como objetivo "mejorar", incentivar o enseñar.

En una adaptación más razonable, el juego sería el mal menor, una libertad de energía que un niño no puede o no podemos alcanzar sugiere una carrera más seria. La importancia de los juguetes para los adultos no se puede entender si se considera al niño una copia pequeña de un adulto su desarrollo.

En psicología, el enfoque conductista, ya sea la versión pavloviana clásica o la versión skinneriana más reciente, es una de las similitudes más fuertes entre los patrones de conducta de adultos y niños. De esta manera, nunca dudaron en aplicar este principio a cualquier acción humana, por muy justa que pareciera. (Saldivia y Vargas, 2012).

Los biólogos han investigado mucho sobre este deporte durante las últimas dos décadas. Comparando la evolución de especies muy diferentes, observaron que aquellas con representación filogenética posterior jugaban cada vez más. Es necesario conocer cuál es la función de estas actividades recreativas para poder seleccionarlas en el curso de la evolución. Por ejemplo, Bruner (1984), citado por Damiáns (2011), vinculó el juego con una madurez prolongada en los mamíferos, haciéndolos dependientes de sus padres durante mucho tiempo.

Después de satisfacer sus necesidades básicas, las crías de estas especies pueden jugar, es decir, participar en actividades que no están claramente relacionadas con el propósito biológico del comportamiento adulto. La

realidad es que son esencialmente especies cuyo comportamiento adulto es más flexible y complejo, el entorno al que deben adaptarse más variable, la obediencia de sus descendientes y las mayores habilidades que con ello imparten.

Capacidad para jugar. Una adaptación antropomórfica de esta teoría es común en el dicho popular de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La yuxtaposición de juego y trabajo requiere, en primer lugar, que el concepto de trabajo como castigo a la humanidad adquiera características opuestas. Es libertad, espontaneidad, creatividad, alegría, etc. Por tanto, si los adultos se caracterizan por el trabajo, los niños deberían caracterizarse por el juego.

¿Qué características comunes hacen que golpear a un niño de unos meses, "comidas pequeñas" y "pelear" y jugar con un niño de 4 y 5 años se clasifique como juego?

¿Dominó para adultos?

La definición de juego ha sido probablemente uno de los temas más debatidos en la literatura. (Saldivia y Vargas, 2012). La gente juega más tiempo y los juegos que practican son más humanos. Pero incluso si hemos elegido el mismo término para estas diversas actividades, no debemos rehuir sus diferencias ni el hecho de que siguen una secuencia y aparecen en diferentes momentos de desarrollo. Cualquiera que tenga una relación familiar con niños sabe que "nunca se juega con nada a ninguna edad", todos los tipos de juego dominan en cualquier etapa de la vida, y las formas de juego más complejas se basan en una forma de juego más simple.

2.2.8.2. La importancia de los juegos en la escuela

El poeta y educador Schiller dijo una vez: "Un hombre sólo es un hombre completo cuando juega". De ello se deduce que en la dinámica del juego, el deseo de libertad, la espontaneidad de la acción, el deseo de crear,

una actitud ingenua y una elevación espiritual reflexiva son las cualidades que distinguen fundamentalmente nuestra existencia en el juego: personas privadas de todo lo que estaba reprimido y sumergido.

En su mundo interior. Saldivia & Vargas (2012), desde el punto de vista psicológico, el juego es una expresión del niño, de su mundo interior, su mundo interior y su desarrollo psicológico. Por tanto, permite estudiar las inclinaciones, la personalidad, las inclinaciones y los defectos del niño. En términos de pedagogía, la categoría de juegos es muy amplia, porque la pedagogía utiliza plenamente las conclusiones de la psicología y las aplica al aprendizaje.

El juego nos da la imagen más clara del mundo interior del niño y muestra la integridad de su existencia. La importancia del juego se puede valorar en función de su finalidad:

a) Para el desarrollo físico.

Saldivia & Vargas (2012) consideran que el juego es importante para el desarrollo físico de un individuo, debido a que actividades como caminar, correr, saltar, doblar y estirar brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo, afectando especialmente las funciones. Los cambios en los sistemas cardiovascular y respiratorio se producen debido a la conexión entre los centros reguladores de los dos sistemas.

Las actividades de juego ayudan con el desarrollo muscular y la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no se limita a determinados grupos, sino que afecta a todo el organismo. Existe cierta diferencia entre gimnasia y juegos, la complejidad de los movimientos utilizados en los juegos lo convierte en un ejercicio integral, mientras que la gimnasia es una actividad analítica que se centra en determinadas partes del cuerpo en momentos concretos.

Dado que este ejercicio, además de sus efectos sobre las funciones cardiovasculares, respiratorias y los cambios en la presión osmótica, también es ejercicio físico, afecta a todas las funciones orgánicas, incluido el cerebro. La fisiología experimental muestra que el trabajo muscular activa la actividad cerebral.

b) Para el desarrollo intelectual.

En la infancia, el desarrollo intelectual aumenta significativamente y la atención se centra principalmente en el juego. El niño inmediatamente se interesa por el funcionamiento del juguete; juega porque el juego es divertido y satisface sus necesidades generales de desarrollo. En esta etapa, cuando el niño desarrolla sus sentidos y gana más control sobre su cuerpo a través del juego, aumentan sus capacidades expresivas y se desarrolla su capacidad de observación.

Educadores de diferentes países han demostrado que el trabajo mental y el desarrollo físico van de la mano. Los músculos se vuelven fuertes y saludables, pero se necesita mente y cerebro para controlarlos, comprender y disfrutar las hazañas que logran. Durante el juego, el niño desarrollará las habilidades de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización.

Resolviendo diversas situaciones que se presentan en el juego, el niño despierta su inteligencia y agudiza su fuerza mental con su experiencia posterior en la resolución de muchos problemas de la vida cotidiana. El juego es el principal estimulador de la imaginación y, a través del juego, el niño se identifica con el tiempo y el espacio, con personas y animales, puede jugar con sus compañeros reales o imaginarios y, por alguna razón, puede imaginarse animales y personas. Período animista de la infancia. (Saldivia y Vargas, 2012). Esta flexibilidad de su imaginación significa que puede identificarse con la mayoría de las profesiones adultas en su juego imaginativo.

c) Para el desarrollo del carácter.

Durante el juego, los niños pueden obtener una útil educación moral y cívica. Jackson R. Sharman, profesor de la Universidad de Columbia, dijo: "Cuando enseñamos a los niños, debemos guiarlos para que desarrollen un comportamiento adecuado hacia los oponentes y espectadores en los juegos".

d) Desarrollar sentimientos sociales.

Los niños que viven en zonas remotas no juegan lo suficiente con un propósito cuando crecen y, por lo tanto, se convierten en una especie de carga social. Estos niños no tienen la oportunidad de manipular juguetes porque están aislados de la sociedad y no tienen lugares adecuados para comprarlos.

La peculiaridad de los juegos es el cultivo de los valores sociales de forma espontánea e insensible. Los niños se dan cuenta de su deseo de cooperar a su manera.

Aprenden a hacer amigos y saben respetar la amistad, porque entienden que sin amistad no hay amistad. Ninguna posibilidad.

Además, desarrollan un espíritu solidario para sentirse mejor en los juegos, pues muchas veces participan en actividades que requieren defender el prestigio de ciertos grupos, buenas personas o colores en su organización, por lo que se indica que los juegos tienen un efecto positivo sobre el papel en el desarrollo de las emociones sociales (Saldivia y Vargas, 2012).

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino actividades sociales y comunicativas en el sentido de que se puede observar claramente en los centros educativos donde los niños según edad, intereses, género interactúan con grupos grandes y pequeños, se reúnen, juegan y compiten; a veces discutiendo cosas relacionadas con su mundo o simplemente ocultando cosas personales (Saldivia y Vargas, 2012).

Sin embargo, es agradable hablar tranquilamente de asuntos personales mientras se camina. Es divertido fomentar el juego en grupo donde los niños pueden ganar cooperación, unión, responsabilidad, etc. Estas son lecciones valiosas para los niños, son lecciones sociales que los ayudarán más adelante en la vida y les ayudarán a construir relaciones no solo con sus vecinos sino con toda la comunidad.

Mientras el deporte y sus diversas materias se popularizan en los centros educativos, se insta a docentes, instituciones, padres de familia y ciudadanía en general a velar y observar el adecuado desarrollo de estas actividades físicas, ya que los niños desarrollan con fuerza sus capacidades mentales. Los problemas internos personales se pueden resolver recurriendo a juegos como el ajedrez, que permiten a las personas concentrarse, meditar profundamente, resolver dificultades y ganar.

2.2.9 Los juegos populares y tradicionales

2.2.9.1 Juegos populares

Los juegos populares están estrechamente relacionados con las actividades de la gente común y corriente y se transmiten de niños mayores a lo largo del tiempo. El origen de la mayoría de ellos no está claro: simplemente surgieron de la necesidad humana de jugar.

Esto quiere decir que son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Sus reglas son muy variables y pueden cambiar fácilmente de una zona geográfica a otra; incluso pueden tener diferentes nombres dependiendo del lugar donde se practiquen. Los juegos populares suelen tener pocas reglas y utilizan diferentes tipos de materiales que no son necesariamente específicos del juego.

Todos tienen sus propios objetivos y formas específicas de lograrlos: cazar, arrojar un objeto a algún lugar, conquistar un territorio, conservar o ganar un

objeto, etc. Aparte de su práctica. El juego en sí no está institucionalizado y su objetivo principal es divertirse. Con el tiempo, algunos se han convertido en puntos de apoyo muy importantes en las clases de educación física para el desarrollo de diversas capacidades físicas y cualidades matrimoniales o como base para otros juegos y deportes. Los juegos populares pueden servir como herramientas educativas en las aulas sobre una variedad de temas porque sus canciones o letras reflejan las características de cada época. Esta tipología puede ser una estrategia divertida que permita a los profesionales aprender mientras se divierten.

La experiencia de varios educadores muestra que enseñar juegos y actividades cooperativas puede aumentar la aceptación de las diferencias por parte de los niños y construir relaciones más positivas entre pares. La psicología cree que el niño es un individuo que puede organizar su experiencia a través del juego, por lo que su principal actividad es: jugar.

Piaget dijo: "El juego, con su énfasis en cómo y por qué, se convierte en el principal instrumento de adaptación; el niño rápidamente convierte su experiencia del mundo en juego". Cabe mencionar el impacto del juego en el desarrollo integral de los niños y por qué los educadores insisten en él como método de enseñanza, ya que representa un conjunto lógico y unificado de procedimientos de aprendizaje. En otras palabras, se cree que los juegos desarrollan un conjunto lógicamente coherente de momentos y técnicas que dirigen el aprendizaje de los estudiantes hacia metas específicas. Los "juegos" aportan una sensación de unidad a todas las etapas de la enseñanza y el aprendizaje (incluyendo principalmente la presentación de la materia y su desarrollo).

Hoy, cuando la realidad del niño es tan compleja, el juego como parte de su vida puede convertirse en una herramienta que aborde activamente nuevos paradigmas y situaciones en el contexto de su crecimiento y formación como ciudadano de una manera amena e interesante. La cuestión es que, en los juegos tradicionales, la gente juega con otros, no contra ellos:

- Juegas para superar desafíos u obstáculos, no para superar a otras personas.
- Buscar la participación de todos.
- Centrarse en objetivos colectivos más que individuales.
- Buscar la cooperación y el aporte de todos.
- Está diseñado para prevenir la agresión física hacia los demás.
- Interés dominante por desarrollar actitudes hacia la empatía, la cooperación y la comunicación.
- Existe una oferta diferente y diversa de juegos diseñados para socializar y desarrollar habilidades en patrones de comportamiento colectivo entre grupos de diferentes edades y géneros.

Las actuales políticas culturales y educativas del país necesitan promover una verdadera cultura nacional arraigada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, preservando y fortaleciendo sus valores, identidad cultural y autenticidad en América Latina y alrededor del mundo.

En concreto, los objetivos y tareas de la Ley de Educación son los siguientes: "Desarrollar las capacidades físicas, intelectuales, creativas y críticas de los estudiantes, respetando su identidad personal, y brindarles la oportunidad de promover activamente el desarrollo moral, político, social, transformación cultural y económica de los estudiantes Contribución estatal al estado. Si además tenemos en cuenta que el artículo 7 de la Declaración de los Derechos del Niño establece: "El niño tiene derecho a la educación gratuita y obligatoria al menos mientras reciba una educación que promueva la cultura general y le proporcione la oportunidad de desarrollar sus habilidades y personalidad, juicio igual, sentimientos morales y oportunidades de responsabilidad social y convertirse en miembros útiles de la sociedad.

2.2.9.2. Juegos tradicionales

Para esta descripción nos remitimos a la cita de Zhukovskaya (1999) citada por Peña, Muñoz y Sánchez (2014), la cual menciona que es un conjunto de

actividades y procesos liberales que incluyen a todos los sujetos de la experiencia cultural, se introducen en el campo de recreación. áreas con propiedades neutras, aptas para un desarrollo que fortalezca la integridad humana.

Por otro lado, no olvidemos que no todos los juegos tradicionales son nuevos para los niños. Ellos conocen y han jugado más de una vez a algunos de estos juegos y quién sabe por qué les cuentan esto porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Son juegos más solemnes y se transmiten de generación en generación, pero sus orígenes se remontan a épocas muy lejanas. No sólo se transmiten de padres a hijos, sino que las instituciones y estructuras que garantizan que no desaparezcan con el tiempo también desempeñan un papel importante en su protección y difusión. Están estrechamente relacionados con la historia, cultura y tradiciones de un país, región o nación. Independientemente de dónde se adoptaron, sus reglas son las mismas.

El contenido de los juegos es específico para ellos, muy relacionado con la región, las costumbres e incluso el tipo de trabajo que allí se realiza. Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Hay torneos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Con el tiempo, algunos de estos juegos tradicionales se convirtieron en deportes conocidos como deportes tradicionales, de modo que su popularidad entre la población de una zona o país rivaliza con la de otros deportes tradicionales. Algunos ejemplos: petanca, chito, bolos, ranas, etc.

Entre ellos, podemos encontrar que el juego se ha convertido en un deporte real asociado a una determinada región y jugado sólo en esa región, y ha pasado a formar parte de tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está relacionado con el origen del pueblo, por eso se les llama juegos o deportes autóctonos. Por ejemplo, pelea de canarios, silbato, palo canario, tira y afloja, balonmano, salto con pértiga, etc.

2.2.10 Historia de los juegos tradicionales

Según González de la Vega (1987), citando a Núñez y Núñez (2011), los juegos tradicionales son una expresión natural resultante de todas las actividades recreativas que se transmiten de generación en generación y que tienen su origen en la historia lejana de un pueblo y su posterior cultura. Evolucionar de tal manera que se extienda a una determinada comunidad y se defina como modelo cultural. Reflejan las costumbres y hábitos de las personas a través del proceso de adaptación cultural o transferencia cultural entre individuos de un mismo entorno cultural; muchos de ellos, aunque tienen diferentes versiones y nombres, son comunes en la mayor parte del mundo, lo que es una manifestación obvia de la migración humana y la adaptación cultural, o el proceso de transmisión cultural a través del contacto entre diferentes grupos culturales.

Así lo demostró el Imperio Romano, que tenía leyes draconianas para proteger a los niños. Cuando el recién nacido se integra a la vida social y funciona como miembro de la familia, su vida está protegida por la ley. Tendrá unos años de infancia feliz con juegos y juguetes, como hoy, pelotas y muñecos, caracoles y babosas, muchachos.

Los romanos jugaban en carros, iban a la batalla a lomos de otro niño o actuaban como soldados. Como muchos otros juegos, estos juegos permanecieron en la Península Ibérica bajo dominio romano y de allí se extendieron a nuestro continente adquiriendo elementos de la cultura conquistada.

Los juegos tradicionales pueden construirse a partir de la dimensión simbólica de los rituales o actividades sociales, donde los eventos se presentan de manera ritual, dándoles gran satisfacción y significado. Un ejemplo de ello es que juegos tradicionales como el dado, el trompo, el glent, la glotona o la rayuela parecen derivar de rituales o actos de veneración derivados de fuerzas cósmicas o naturales que rigen la tribu, como los dados.

Representa el orden del universo, y la parte superior representa el equilibrio dinámico de los cuerpos celestes; el dragón es la fuerza natural del viento y el salto es el complejo proceso de ascensión del alma al cielo. Los juegos tradicionales no aparecieron como lo son hoy, pasaron por una evolución, lo que hace que las posibles razones del surgimiento de este juego sean:

- Actividades económicas o laborales como caza, actividades agrícolas, etc.
- Actividades militares y de supervivencia.
- Tiempo libre - Fiestas y eventos religiosos.

Difusión de los juegos tradicionales. Los juegos tradicionales son la excusa perfecta para aprender y socializar o demostrar habilidades. Son una parte integral de la vida humana y, lo más importante, sin los juegos sería imposible explicar la condición social humana, porque son la expresión social y cultural de las adaptaciones humanas. Su entorno (Maestro, 2005, citado en Morera, 2008).

¿Cómo se juegan los juegos tradicionales?

Según Morera (2008), citado en Maestro (2005), la transmisión de los juegos tradicionales de una generación a otra se realiza a través de la vía oral.

Esto puede ocurrir de dos maneras: verticalmente a través de la familia y horizontalmente a través de la socialización. El hogar es el primer lugar para aprender. Se introduce al entorno a los diferentes participantes (abuelo, padre, abuela, madre o hermanos) y se refuerza el juego con estimulación visual, sonidos y sonidos.

En la relación entre abuelos y nietos se forman relaciones protectoras, cooperativas e intergeneracionales, que son importantes para la educación. Aprenden a través de la experiencia de referencia viva, lo que puede denominarse transmisión generacional directa por imitación.

A medida que una persona crece, la necesidad de acción y de relaciones crea un distanciamiento del núcleo familiar, y el aprendizaje continúa en las calles, en los patios de recreo, en los rincones de la comunidad. Aquí se utilizan juegos tradicionales.

De una forma u otra, juegos como Dreidel, Canías, Rayuela, Yo-Yo, Bolero, Cronos, Gallina Ciega, Jotas, etc. entró en contacto con la gente y de esta manera se conservó en el tiempo.

c) La forma tradicional del juego

Nos referimos a la descripción de su naturaleza, características e importancia.

- Juegos infantiles
- juegos de niñas
- canción de cuna
- Juego de adivinación
- Una historia sin fin
- juego de lotería
- juguetes

d) Características de los juegos tradicionales

- Los niños los juegan por el mismo placer de jugar.
- Los niños deciden cuándo, dónde y cómo juegan.
- Satisfacen las necesidades básicas de los niños.

- Tienen reglas fáciles de entender, recordar y seguir.
- Las reglas son negociables, no requieren materiales mucho más caros, son fáciles de compartir, prácticamente en cualquier momento y lugar.
- Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son muy fáciles de entender, recordar, seguir y las reglas son flexibles
- La escala es muy amplia y ofrece muchas oportunidades para que todos puedan participar y practicar en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable y son una experiencia familiar.
- Son una fuente de motivación tanto para jóvenes como para mayores.
- Promueven y estimulan el desarrollo de las relaciones sociales entre generaciones, con los iguales y con el entorno inmediato.
- Son una excusa para apreciar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- Facilitan la comunicación y el aprendizaje de idiomas.

e) Importancia de los juegos tradicionales

Ofele (1998) ¿Pero ¿cuál es el interés o significado de estos juegos en el ámbito de la educación? Hay muchas razones por las que vale la pena conservar estos juegos.

Con su ayuda podemos transmitir a los niños las peculiaridades, valores, estilos de vida, tradiciones de diferentes regiones, y

sí, acompañamos los juegos y contamos sobre otros aspectos de los juegos, por ejemplo, qué juegos se juegan en una determinada región y de qué manera. Podemos explorar y demostrar variaciones del mismo juego según la cultura y la ubicación del juego.

Hay muchas razones por las que vale la pena conservar estos juegos. Con su ayuda, podemos transmitir a los niños las características, valores, estilos de vida, tradiciones y otros aspectos de diferentes regiones, por ejemplo, qué juegos se juegan en una región determinada y cómo se juegan. Podemos estudiar y demostrar variaciones de lo mismo.

Los juegos son específicos de la cultura y la región en la que se juegan.

Los juegos tradicionales ofrecen muchas posibilidades.

En primer lugar, el juego tradicional, que hemos incluido como un aspecto importante de la educación y el desarrollo infantil, dándole un alcance más amplio en el ámbito educativo institucional.

Por otro lado, muchos de estos juegos en realidad son bastante cortos - aunque son repetitivos, ya que cuando termina un turno o ronda, inmediatamente comienza de nuevo- y no requieren muchos materiales, por lo que puede ser fácil.

no requiere grandes recursos ni horarios especiales para incluirlos en las escuelas.

Dado que son juegos de hace mucho tiempo, está algo "garantizado"

Hay muchas razones por las que vale la pena conservar estos juegos.

Con su ayuda, podemos transmitir a los niños las características, valores, estilos de vida, tradiciones y otros aspectos de diferentes regiones, por

ejemplo, qué juegos se juegan en una región determinada y cómo se juegan. Podemos estudiar y demostrar variaciones de lo mismo.

Los juegos son específicos de la cultura y la región en la que se juegan.

Los juegos tradicionales ofrecen muchas posibilidades. En primer lugar, el juego tradicional, que hemos incluido como un aspecto importante de la educación y el desarrollo infantil, dándole un alcance más amplio en el ámbito educativo institucional. Por otro lado, muchos de estos juegos en realidad son bastante cortos -aunque son repetitivos, ya que cuando termina un turno o ronda, inmediatamente comienza de nuevo- y no requieren muchos materiales, por lo que puede ser fácil.

No requiere grandes recursos ni horarios especiales para incluirlos en las escuelas. Teniendo en cuenta que se trata de juegos que se remontan a tiempos muy antiguos, de alguna manera "garantiza" que encontraremos los mismos juegos en todas las generaciones y culturas.

De esta manera afrontamos la transición a la cultura local, regional e incluso a otros lugares, si nos interesa, a través de esto podemos comprender aspectos importantes y entender la vida, costumbres, hábitos y otras características de las personas.

Grupos étnicos. A través de estos juegos podemos conocer nuestras propias historias y las de otros, y pueden unir generaciones. Cuando los niños pequeños se dan cuenta de que sus padres y abuelos han jugado los mismos juegos que ellos, se pueden formar nuevos vínculos, acercando posiciones y promoviendo la conciencia y la comprensión de muchos aspectos.

Al mismo tiempo, les es posible aprender cómo se juegan los mismos juegos en otros lugares, sin importar lo lejos que estén. Estos juegos se pueden jugar investigando desde diferentes puntos de partida. Puedes preguntar a los padres que tiene tu hijo, como abuelos, tíos, etc.

Pero tal vez encontremos a otros en la comunidad que puedan describir los juegos de su infancia en términos de su experiencia o las funciones que desempeñaban. Para ello, es importante que los niños comprendan la importancia de estudiar diferentes aspectos del juego: sus nombres, cuándo jugaron, cuánto tiempo, con quién, dónde, con qué materiales (quizás todavía tengan algunos elementos del juego del pasado, si existe alguna prohibición al respecto)

A partir de ahí se podrá describir la forma de vida de la época, cómo era la ciudad en aquella época y cómo vestía la gente de la época (por ejemplo, ¿hay registros fotográficos o diagramas disponibles?)

Por otro lado, no olvidemos que no todos los juegos tradicionales son nuevos para los niños. Ellos conocen y han jugado más de una vez a algunos de estos juegos y quién sabe por qué les cuentan esto porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Por otro lado, creo que fomentar, apoyar y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños enfrenta el desafío de promover, involucrar, el juego comunicativo y relacional entre los niños frente a una cultura "progresista" que promueve cada vez más el juego físico. Pasividad y receptividad del consumidor: el desafío es interesante. imagen/pantalla.

En lugar de lamentar un pasado que no se puede recuperar, revivir el juego tradicional significa profundizar en sus raíces para comprender mejor nuestro presente. "El juego tradicional se considera un aspecto que satisface las necesidades básicas y proporciona una forma amplia de aprendizaje social incluso para los niños urbanos". Publicado por Miriam, Almudena y Ma del Mar (2000), citado por Núñez y Núñez (2011).

2.2.11 Clases de juegos

Existen diferentes clasificaciones de juegos, se deben clasificar de forma lógica y combinarlas con las características de los juegos. Se dividen los juegos en cinco categorías principales.

- Juegos infantiles

Estos juegos son desde el nacimiento hasta los seis años, tienen expresiones faciales felices, no requieren esfuerzo muscular y su juego es individual. Esta fue la edad de oro de los juguetes, la edad de oro de la estimulación del juego personal.

- Juegos diarios

Estos juegos, también conocidos como juegos de salón, no sólo proporcionan diversión, sino que también requieren un esfuerzo muscular.

Se pueden dividir en dos grupos:

- a. Llegar corporal.

- b. Largo.

- Jornada deportiva escolar

Estos juegos duran entre siete y doce años; el juego cambia su apariencia significativamente y es identificable. Estos juegos responden fuertemente al instinto gregario. Esta es la era de dramas como: Tom y Jerry, Fox y Hound, Thief y Watchman.

Dividimos el encuentro deportivo escolar en tres grupos según sus movimientos:

- Juego de velocidad.

- la regla de correr y saltar en estos juegos; hay habilidad, arte y estrategia de movimiento, hay perfecta coordinación de movimientos.

- Juego de poder.

-Estos juegos requieren mucha energía y muchas veces provocan fatiga y exceso de trabajo.

- Un juego de destreza.

- Estos juegos se caracterizan por el uso económico del esfuerzo y la combinación adecuada de acciones para lograr los objetivos. En estos juegos no debe haber movimientos superfluos, sino movimientos útiles y necesarios, que son el intelecto al servicio de los músculos.

- Competiciones deportivas

Es un juego especializado para la comodidad, el ajuste y la libertad de movimiento del estudiante durante el entrenamiento. La teoría del movimiento (Tissis, 1990), citada por Núñez y Núñez (2011), considera que: "Es una escuela que se adapta al entorno, al carácter, a la aprobación de sí mismo, a la voluntad y por el mismo razones. Lucha contra los obstáculos al juicio, ya que la voluntad es un proceso del juicio a la acción, los deportes tienen características diferentes, porque por un lado son más difíciles que otros juegos y requieren más habilidad y habilidad. Son más libres y espontáneos que todos los demás juegos." En el Perú, esta clasificación fue impulsada en 1948 por el Instituto de Educación Física, cuyo profesor fue el señor Emilio Montoya, quien en 1957 y 1958 difundió la estructura del método entre los profesores de educación primaria. Esta categoría es la siguiente:

a) Juegos visuales.

- Estos juegos favorecen la función visual, corresponden al período de juego del juguete y se realizan utilizando elementos especiales como objetos brillantes colgantes; cubos y conos brillantes, prismas, tablas de madera con figuras geométricas insertadas, juguetes para detectar colores.

b) Juegos auditivos. - Estos juegos ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa de juguetes y se ofrecen a los niños en la primera etapa de la niñez.

Estos juegos también se organizan en las escuelas para mejorar la función auditiva.

Todos son juegos de caza con los ojos vendados y control por voz.

e) juego táctil.

- Estos juegos ayudan a desarrollar el sentido del tacto y los niños pueden jugar con diferentes juguetes, por ejemplo, muñecos y animales hechos de materiales blandos, cubos de diferentes tamaños, tabletas con superficies lisas resaltadas.

d) un juego de habilidad.

- Todos estos juegos te permiten cambiar tu posición en el espacio y planificar un recorrido con diferentes posiciones del cuerpo (saltar, correr con obstáculos).

e) equilibra el juego.

- Estos juegos desarrollan la capacidad de controlar la gravedad con respecto al plano de apoyo y mantener la altura del centro de gravedad.

f) Juegos individuales.

- Son juegos realizados por un solo niño, satisfaciendo así sus intereses individuales. La personalidad no puede surgir dentro de los estrechos límites de las circunstancias personales y existe el riesgo de desarrollar personalidades egocéntricas e introvertidas.

g) Juego en grupo.

- Estos juegos se juegan entre varias personas, siguen principios sociales y están estimulados por la emoción y la competencia. Un cambio de paradigma.

h) Juegos gratis.

- Estos juegos se pueden jugar gratis sin intervención ni supervisión del maestro. Este juego, popularizado por Froebel (1986) y mencionado por Castro (2003), tiene sus inconvenientes porque los niños no son capaces de reconocer los peligros asociados a determinados juegos.

El juego libre de la vieja escuela en todos los recreos ha sido reemplazado por juego supervisado.

2.2.12 Importancia de los juegos

Actualmente, al igual que en la definición de juego, según el autor, existen infinidad de conceptos de movimiento como referentes:

Coubertin, Demeny, Casigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Sintetizando simultáneamente estos otros autores, podemos definir los deportes y distinguirlos de juegos simples como sigue:

El deporte es un conjunto de situaciones deportivas e intelectuales, que, a diferencia del juego, busca la competencia con los demás o con uno mismo, requiere reglas especiales y está institucionalizado.

Personajes del juego. El juego tiene universalidad porque personas de diferentes culturas lo juegan todo el tiempo. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Aunque el juego fue complicado en ocasiones (como en las primeras sociedades industriales), ha persistido a lo largo de la historia de la humanidad. Evoluciona según la edad del jugador y tiene diferentes características según la cultura que se explore.

Concluimos que el juego es una actividad humana necesaria y tiene una gran importancia en el ámbito social, ya que permite practicar ciertos modelos de comportamiento social; al mismo tiempo, es una herramienta útil para el aprendizaje y desarrollo de capacidades intelectuales, motrices o emocionales, todo ello debe realizarse de forma voluntaria, sin ningún tipo de obligaciones, y como toda actividad, se debe respetar el tiempo y el espacio. Lo puede hacer.

2.2.13 Concepto de socialización

La socialización es un proceso tanto individual como social. Por tanto, los dos procesos son complementarios en cuanto a sus objetivos finales, pero difieren en origen, beneficios y mecanismos de acción. Uno son los intereses sociales y el otro son los intereses personales. Es por ello que tanto la sociología como la psicología estudian el fenómeno de la socialización desde la perspectiva de la sociología y la psicología, aunque en realidad el contenido que estudian no es el mismo.

Por tanto, este fenómeno puede definirse como "el proceso mediante el cual los individuos, a través de sus interacciones con otros, desarrollan formas de pensar, sentir y comportarse que son esenciales para su participación efectiva en la sociedad" (Vander Zanden, 1986), citado por Suriá (2011). En esta definición se menciona la interacción porque es un proceso bidireccional: el sujeto es afectado por el ambiente y el sujeto a su vez es afectado por el ambiente.

Otra definición, la más citada en la literatura, se refiere a la socialización como "el proceso mediante el cual las personas aprenden e interiorizan los

elementos socioculturales de su entorno a lo largo de su vida y los integran en el tejido de su personalidad". Como se cita en Webquest (s/f) "sujetos sociales experimentados e importantes, adaptándose así al entorno social en el que deben sobrevivir" (Rocher, 1990).

En este sentido, sostenemos que las instituciones y los individuos con sujetos socializados tienen el poder necesario para evaluar el cumplimiento de los requisitos sociales y el poder suficiente para implementar estos requisitos. Con base en la definición anterior y aplicándola a la sociología, podemos decir que la sociología trata sobre cómo la sociedad logra difundir sus ideales, valores, creencias y conductas aceptables; La psicología se centra en comprender cómo los individuos los absorben y los incorporan a su personalidad.

Por tanto, la socialización hace dos contribuciones importantes al desarrollo psicosocial de un individuo: 1) Proporciona una base para una participación efectiva en la sociedad y brinda la oportunidad de hacer propio el estilo de vida predominante en el entorno social. 2) Hace posible la sociedad porque a través de ella ajustamos nuestro comportamiento al de los demás, compartiendo un esquema de lo que esperamos de los demás y de lo que los demás esperan de nosotros.

2.2.14 Principales características de la socialización

a) La socialización es la capacidad de hacer conexiones. El hombre no se realiza solo, sino entre otros individuos de su misma especie, por lo que, si carece de las relaciones propias de este período fundamental del desarrollo, no puede vivir normalmente en nuestra sociedad.

b) La socialización como medio de adaptación al sistema. De esta forma al menos no habrá conflictos graves en la sociedad, que según la psicología social no es igual en todos los grupos, sino que se construye en función de las necesidades sociales.

c) La socialización es una forma de colocación social. Esto se debe a que introduce al individuo en el grupo y lo convierte en miembro del colectivo a menos que su comportamiento se ajuste al comportamiento más común de sus miembros o siga las reglas de tolerancia y convivencia.

d) Socialización es convivir con los demás. Sin él, el hombre se empobrece y pierde la fuente de satisfacción básica del equilibrio psicológico. La finalidad de esta convivencia es satisfacer necesidades básicas como afecto, protección y asistencia.

e) socialización cooperativa del proceso de individualización. Porque el "yo" se relaciona con los demás y construye una "personalidad social" a través del rol que desempeña en el grupo.

f) La socialización es la internalización de normas, costumbres, valores y pautas, como resultado de lo cual un individuo adquiere la capacidad de comportarse humanamente.

g) La socialización es aprendizaje. Los humanos son animales sociales y forman relaciones con los demás a través de actividades sociales. Las habilidades sociales son el resultado de la predisposición genética y la respuesta a estímulos ambientales.

Dada la importancia de esta última función en la psicología social, la siguiente sección está dedicada a la socialización como aprendizaje. Por tanto, la socialización es un proceso interminable que comienza en la primera infancia y continúa durante toda la vida:

a) Los niños aprenden gradualmente el estilo de vida de los adultos que los rodean.
Socialización primaria

b) El desarrollo de la conducta adulta está relacionado con su estatus social.
Socialización secundaria (según los procesos previos de la socialización primaria) para satisfacer las necesidades cambiantes de la sociedad.

c) En ocasiones se produce un proceso de resocialización (cuya finalidad es sustituir la socialización recibida previamente por el individuo. Implica cambios fundamentales y rápidos respecto del pasado).

2.2.13 Proceso de socialización de las habilidades sociales

Los sociólogos ven la socialización como el proceso mediante el cual la cultura se inculca en los miembros de una sociedad y se transmite de generación en generación. Bruce (2000) define: "La socialización es aprender. "Empieza a aprender modos de vida social, adquiere individualidad y desarrolla habilidades como miembro de un grupo".

Sin embargo, la socialización de un niño en la infancia no es una preparación completa y perfecta, sino que puede cambiar y requerir muchas conductas a medida que el niño crece y se desarrolla en su entorno. Por eso, es muy importante que nuestros niños y niñas estén expuestos a circunstancias diferentes: la familia, la escuela, la sociedad y más allá.

Socialización: Es el proceso de influencia entre una persona y sus pares, el proceso de aceptación y adaptación a patrones de comportamiento social, así como la adquisición e intercambio de conocimientos, experiencias, habilidades y hábitos.

La socialización se produce a través de un complejo proceso de interacción entre variables personales, ambientales y culturales.

2.3 Bases filosóficas

Base filosófica.

-La educación es la práctica de la filosofía, que tiene como objetivo completar a la persona, teniendo en cuenta las etapas de la personalidad humana, el desarrollo armonioso, la maduración de todas las capacidades, para que pueda actuar libre, consciente y responsablemente. El hombre es considerado un ser insustituible y su desarrollo humano y social se adquiere en el lugar

donde nació y creció, adquiriendo así costumbres y tradiciones desde la niñez hasta la juventud e identificándose así con el lugar donde nació y creció.

Donde trabaja, forja; allí dejan una huella profunda, silenciosa y eficaz y dejan una misión de servicio. Por lo tanto, desarrollando y enseñando juegos tradicionales con respeto a la humildad y sencillez humana, podrás identificarte en cualquier parte del mundo y demostrar que eres una gran persona con proyección ilimitada.

Las actividades lúdicas son muy importantes en el ámbito de la educación para enseñar a niñas y niños valores que se han ido degradando en los últimos años. Además, comprender los juegos tradicionales de diferentes regiones nos permite comprender su historia y realidad.

2.3.1. Teoría del crecimiento

Según Núñez (2011), esta teoría fue defendida por Groos:

Definir el juego como "un medio utilizado para desarrollar potencialidades innatas y prepararlos para el entrenamiento en la vida". La función del juego es conseguir que los instintos de la infancia sean estimulados, refinados y activados para las profesiones en las que crecen.

2.3.2. Teoría de los ejercicios preparatorios.

Según Núñez (2011), esta teoría propuesta por Kerr, protege el juego como estimulante que ayuda al organismo a favorecer su crecimiento y previene las pretensiones antisociales con las que los niños llegan al mundo. Los juegos purifican los instintos nocivos: por ejemplo, los juegos de lucha desatan los instintos de los luchadores.

2.3.3. Teoría de la catarsis y teoría del atavismo.

Asimismo, Núñez (2011), la teoría propuesta por Hall. Según él, los niños reproducen en sus juegos el comportamiento que nos

legaron nuestros antepasados. Los niños se desarrollan en el juego como lo han hecho en la historia de la humanidad.

Se considera que esto está mal porque esta teoría nos dice que muchos juegos tradicionales deberían desaparecer al recordar ciertas cosas o partes del juego que podemos retener material previo de esta teoría. Nuestros antepasados todavía los utilizan hoy en día, por ejemplo: pelotas, correr, pelear, etc.

2.4 Definición de términos básicos

Juegos: Los juegos son una actividad entretenida que puede realizar cualquier persona, especialmente los niños, porque es la forma más clara, pura y transparente de expresar las emociones y sentimientos vividos. Según Arnold Gessel, "El niño de 5 a 8 años" definió el juego como "una de las actividades naturales del niño y de sus instintos más valiosos".

Juegos educativos: son una herramienta esencial en el proceso de aprendizaje y fortalecen la capacidad de los estudiantes para trabajar de forma independiente y resolver situaciones problemáticas en actividades prácticas.

Juegos tradicionales: Son juegos que se transmiten de generación en generación (de niños mayores a niños más pequeños...) y tienen cierto grado de continuidad a lo largo de la historia.

Juegos populares: son actividades recreativas que realizan la mayoría de las personas y determinados grupos durante un período de tiempo.

Juegos locales (o Locales): Se refiere a juegos que se llevan a cabo en un área geográfica específica.

Habilidades sociales: Según Hargie et al (1981) citado en Mardones (2016), son un conjunto de conductas sociales dirigidas a objetivos, interrelacionadas, aprendibles y bajo control individual.

Juegos Tradicionales: Según el Diccionario de Temas Deportivos (Morales y Guzmán, 2000) citado por Mardones (2016), los juegos populares son juegos tradicionales que muchas veces tienen su origen en actividades laborales o de origen mágico-religioso; las reglas son principios de participación y ser flexibles. Muchos de estos juegos están asociados con las vacaciones escolares. Todos representan un gran número de niños. A medida que la población disminuye y las escuelas desaparecen, la mayoría de estos juegos sólo son recordados por los jugadores que los jugaron. Escribir las reglas que las rigen requiere tiempo (y en algunos casos memoria). Sin embargo, nuestra intención es completar y desarrollar esta relación con la ayuda de todos los que estén dispuestos a brindarla.

Desarrollo social: un proceso gradual en el que los niños aprenden a llevarse bien con los demás, disfrutan jugando con otros, comparten, muestran interés por los demás y practican la solidaridad y la ayuda mutua en el proceso de desarrollo.

Proceso de Socialización: La socialización o socialización es el proceso mediante el cual participan en el trabajo grupal y muestran afecto positivo, respeto y solidaridad hacia el sexo opuesto.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

La práctica de los juegos tradicionales se relaciona significativamente en la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 - Huaura.

2.5.2 Hipótesis específicas

a) La práctica de los juegos tradicionales individuales se relaciona de manera significativa en la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 Huaura.

b) La práctica de los juegos tradicionales grupales se relaciona de manera significativa en la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 – Huaura.

c) La práctica de los juegos tradicionales colectivos se relaciona de manera significativa en la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 – Huaura.

2.6 Operacionalización de las variables

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores
Juegos tradicionales	Actividades lúdicas que se jugaban intensamente en el pasado.	Individual Grupal Colectivo	Trompo, Canica, Cometa (juego), Yoyó, bolero Yax, Saltar a la cuerda, Juego de la soga, Carrera de sacos, Juego Kimi o mate o mata gente, Mundo, Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores), Calientamanos, Echar pulsos, Michi, Ping pong Juego de las películas (adivinar el título de una película), Batalla naval (juego), Guerra de papel, Los aros, Soga tira, Pelota mano y otras modalidades de serrucho con hilo y botones
Socialización de niños	Integrar a los niños en el mundo interactivo a nivel familiar, escolar y social.	Participación Interés Afectividad Alegría Comunicación Interactividad Liderazgo	-Intervienen de acuerdo las normas básicas establecidas -No pone pretextos para involucrarse en los juegos. -Muestran atención sobre la práctica de juegos -Participan decididamente y con alegría -Invitan a sus compañeros a integrarse a los juegos -Comparten sus medios (juguetes) con sus amigos -Muestran jolgorio durante la práctica de juegos -Se concentran en lo que disfrutan -Muestran extraversión con simpatía -Utilizan palabras y frases adecuadas -Intervienen con firmeza y decisión en los juegos tradicionales -Demuestran fluidez en sus intervenciones con sus compañeros -Toman la iniciativa en el inicio, durante y finalización los juegos tradicionales -Les gusta convocar (invitar) a sus amigos a integrarse a los juegos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Es una investigación cuasi experimental por cuanto se utilizaron grupo de control y grupo experimental y se realizó en el Ciclo Académico 2019-II. El diseño fue el siguiente:

Grupo	Pre prueba	Variable	Post prueba
GE	0 ₁	X	0 ₁
GC	0 ₂		0 ₂

Donde:

M = Estudiantes de las Instituciones de Educación Inicial de la UGEL N° 09
Huaura, Huacho

GE = Grupo experimental.

GC = Grupo de control.

X = Tratamiento

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Estuvo constituida por 50 niños de 5 años de las Instituciones Educativas Estatales de Educación Inicial: Horacio Zevallos Gámez y 09 de Octubre, pertenecientes a la UGEL N°09 – Huaura.

3.2.2 Muestra

Se consideraron a 25 niños de la Institución Educativa Estatal de Educación

Inicial Horacio Zevallos Gámez (grupo experimental – Aula verde) y 25 niños de la Institución Educativa Estatal de Educación Inicial 09 de Octubre (grupo control – aula azul).

3.3 Técnicas de recolección de datos

- Aplicación de actividades que comprende los juegos tradicionales programados
- Evaluación de las actividades desarrolladas
- Fichas Técnica de estadística
- Fichaje, durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciencies – SPSS Versión 27.

Se sistematizó e interpretaron los datos mediante Excel. La prueba de hipótesis que se aplicó fue r de Pearson.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

ESTADÍSTICA FINAL

Los resultados que se han logrado en nuestra investigación, se reflejan las dos variables en los dos grupos: verde que es el grupo experimental y azul que es el grupo de control.

La variable independiente: juegos tradicionales tiene 3 dimensiones: Juegos individuales, juegos grupales y juegos colectivos.

La variable dependiente: socialización de los niños, presenta siete dimensiones: Participación, Interés, Afectividad, Alegría, Comunicación, Interactividad y Liderazgo.

En cada de dimensiones se han considerado los momentos y resultados de pre test y post test, lo que permito, según la estadística descriptiva, comparar el comportamiento de los niños de 5 años, tanto los que pertenecen al grupo experimental (color verde) como al grupo control (color azul).

Variable independiente: Juegos tradicionales
Pre y post test - AULA VERDE

Tabla 1: Principales juegos tradicionales individuales

Principales juegos tradicionales	Práctica frecuente				Práctica poco frecuente				No lo practican			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%
Juegos individuales	3	12	14	56	6	24	6	24	16	64	5	20
1.- Trompo	03	12	14	56	06	24	06	24	16	64	05	20
2.- Canica	04	16	14	56	05	20	06	24	16	64	05	20
3.- Cometa (juego)	02	8	13	52	07	28	07	28	16	64	05	20
4.- Yoyó	03	12	15	60	05	20	07	28	17	68	03	12
5.- bolero	03	12	16	64	06	24	04	16	16	64	05	20

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Se observa en el Grupo VERDE, que la práctica frecuente de los juegos tradicionales individuales alcanza a 56%, habiendo iniciado en 12%. Es importante resaltar que los juegos que los practicaban de 64% descendió a 20%. El juego con el bolero de no ser practicado por el 64% (pre test) pasó a ser practicado de manera frecuente por el 64%.

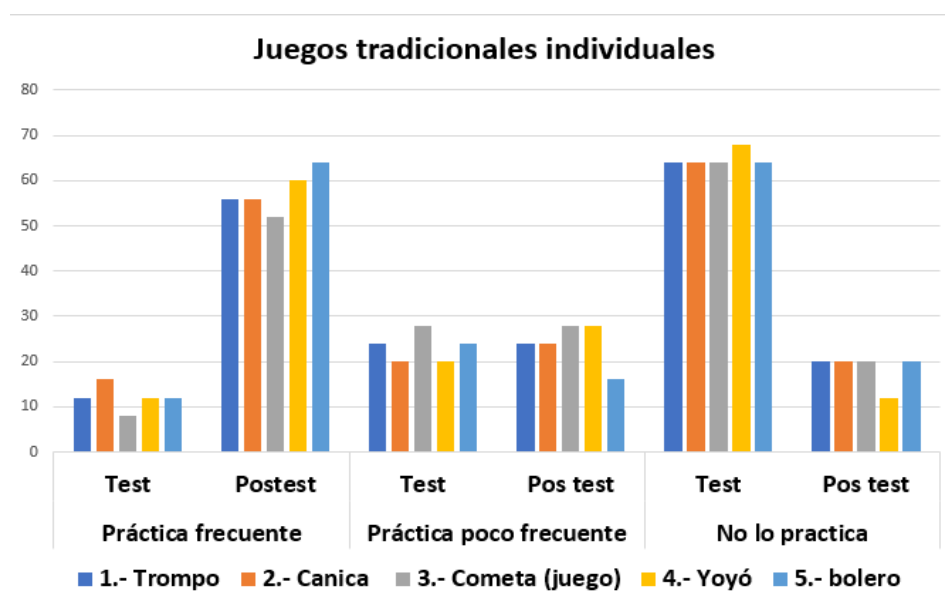


Figura 1.- Principales juegos tradicionales individuales

Tabla 2.- Principales juegos tradicionales grupales

Principales juegos tradicionales	Práctica frecuente				Práctica poco frecuente				No lo practican			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%
Juegos grupales	3	12	15	60	6	24	7	28	16	64	3	12
6.- Yas	03	12	15	60	06	24	06	24	16	64	04	16
7.- Saltar a la cuerda	05	20	14	56	05	20	07	28	15	60	04	16
8.- Juego de la sogá	04	16	13	52	05	20	08	32	16	64	04	16
9.- Carrera de sacos	02	8	17	68	07	28	05	20	16	64	03	12
10.- Juego kimi o mata gente	03	12	15	60	06	24	06	24	16	64	04	16
11.- Mundo	04	16	13	52	05	20	07	28	16	64	05	20
12.- Figuras de cuerda	01	4	14	56	04	16	06	24	20	80	05	20
13.- Calienta manos	02	8	16	64	07	28	09	36	16	64	0	0
14.- Echar pulsos	04	16	16	64	06	24	09	36	15	60	0	0
15.- Michi	05	20	14	56	05	20	06	24	15	60	05	20
16.- Ping pong	03	12	14	56	06	24	07	28	16	64	04	16

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Se puede observar, en el post test que el yas y matagente (60%), así como calienta manos y echar pulsos (64%), las carreras de sacos (68%), son los juegos grupales que se practican de manera más frecuente.

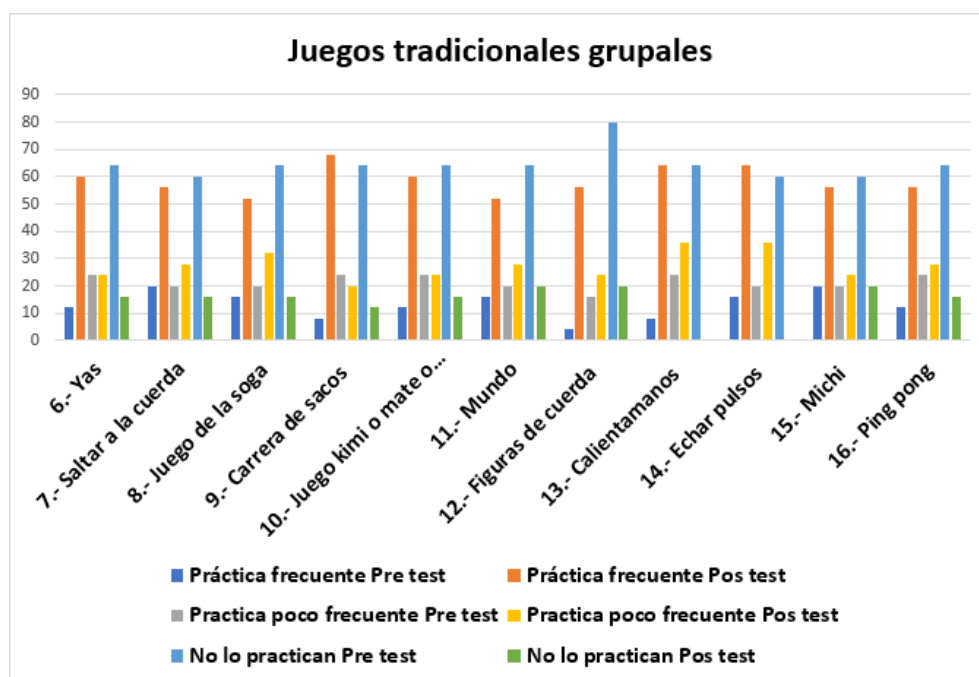


Figura 2.- Principales juegos tradicionales grupales

Tabla 3.- Principales juegos tradicionales colectivos

Principales juegos tradicionales	Práctica frecuente				Práctica poco frecuente				No lo practican			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%
Juegos colectivos	2	8	14	56	3	12	7	28	20	80	4	16
17.- Juego de las películas	01	4	13	52	03	12	07	28	21	84	05	20
18.- Batalla naval (juego)	02	8	14	56	02	8	08	32	21	84	03	12
19.- Guerra de papel	03	12	16	64	03	12	04	16	19	76	05	20
20.- Los aros	02	8	13	52	03	12	08	32	20	80	04	16
21.- Soga tira	03	12	13	52	04	16	08	32	18	72	04	16
22.- Pelota mano y otras modalidades	04	16	15	60	05	20	06	24	16	64	04	16
23.- Serrucho con hilo y botones.	01	4	12	48	02	8	08	32	22	88	05	20

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Es importante resaltar que los juegos colectivos pelota en mano (60%) y guerra de papel (64) son los que se practican con mayor frecuencia, después procesados el post test. Sin embargo, del 12% al 20% no practican los juegos tradicionales colectivos.

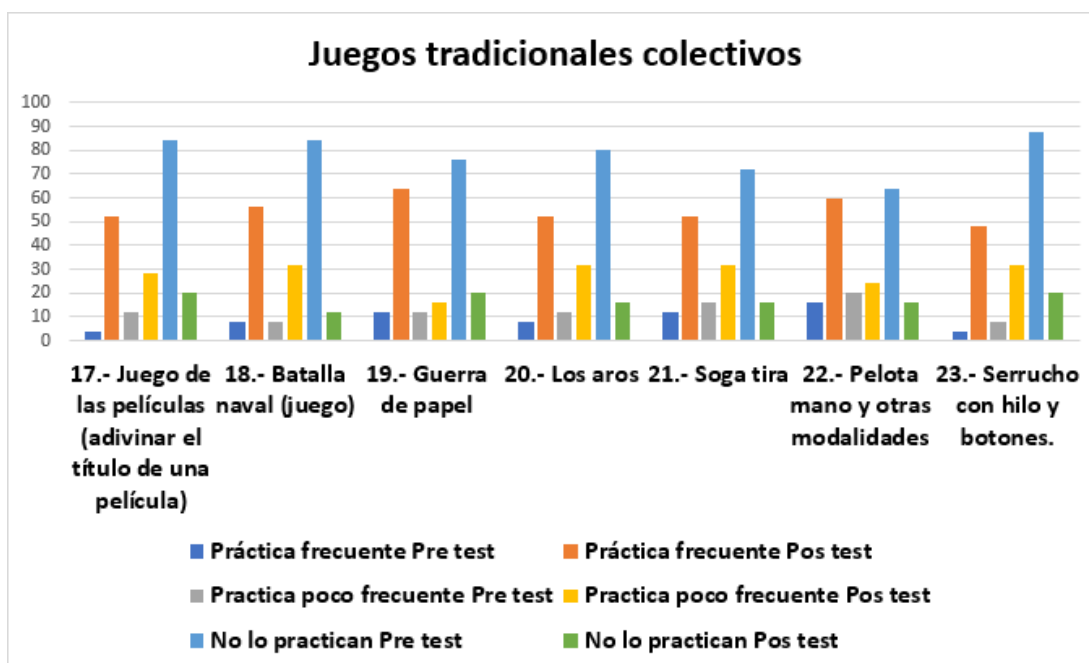


Figura 3.- Principales juegos tradicionales colectivos

Tabla 4.- Socialización de niños: Participación, interés y afectividad

Dimensiones de socialización	Siempre		Casi siempre				Casi nunca				Nunca					
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	ca nt	%	ca nt	%	cant	%	cant	%	can t	%	can t	%	cant	%	Cant	%
PARTICIPACIÓN	0	0	14	52	1	4	10	40	17	68	7	28	7	28	0	0
1.- Intervienen de acuerdo las normas básicas establecidas	0	0	12	48	2	8	10	40	15	60	3	12	08	32	0	0
2.- No pone pretextos para involucrase en los juegos.	0	0	15	60	0	0	10	40	18	72	0	0	07	28	0	0
INTERÉS	0	0	13	54	1	4	11	44	13	52	1	4	11	44	0	0
3.- Muestran atención sobre la práctica de juegos	0	0	13	52	0	0	11	44	13	52	1	4	12	48	0	0
4.- Participan decididamente y con seguridad	0	0	14	56	2	8	11	44	14	56	0	0	9	36	0	0
AFECTIVIDAD	0	0	16	62	3	12	8	32	11	44	1	4	10	40	0	0
5.- Invitan a sus compañeros a integrarse a los juegos	0	0	15	60	2	8	10	40	12	48	0	0	11	44	0	0
6.- Comparten sus medios (juguetes) con sus amigos	0	0	16	64	4	16	07	28	11	44	2	8	10	40	0	0

Se observa en el post test, que el 62% de la dimensión afectividad siempre se manifiesta en la socialización de los niños, y la participación e interés en un 52% y 54%, respectivamente.

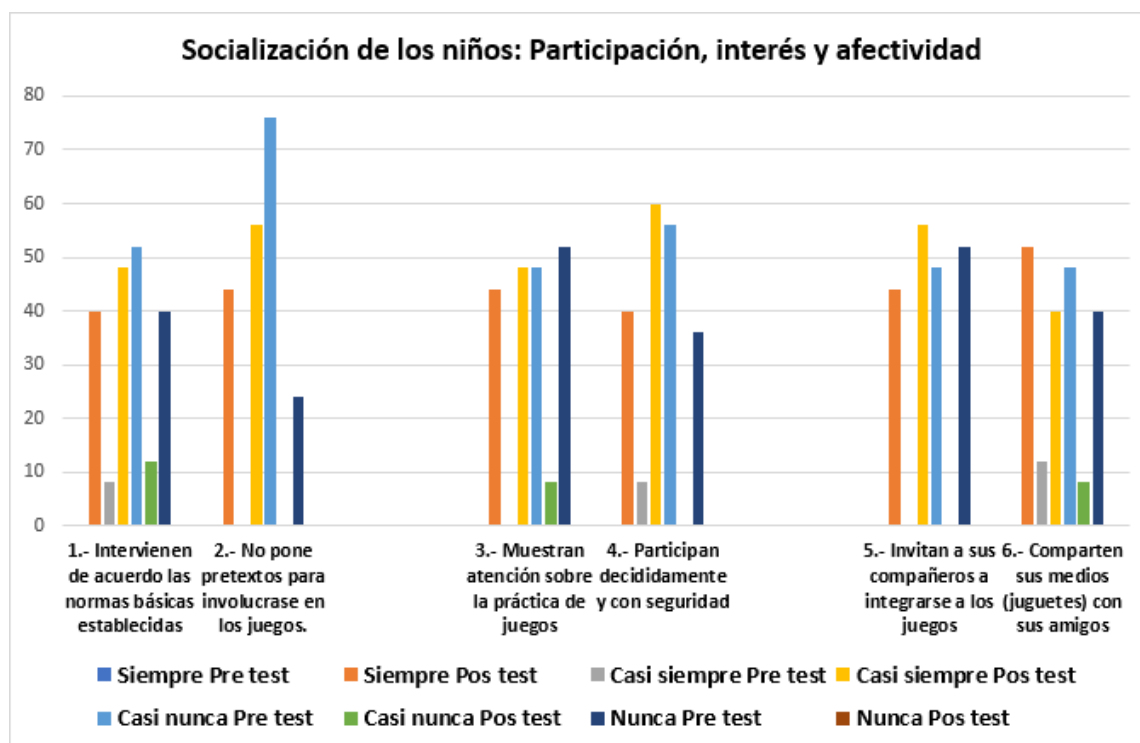


Figura 4.- Socialización de niños: Participación, interés y afectividad

Tabla 5.- Socialización de niños: Alegría y comunicación

Dimensiones de socialización	Siempre		Casi siempre				Casi nunca				Nunca					
	Pre test		Post test		Pre test		Post tes		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	cant	%	ca nt	%	cant	%	ca nt	%	can t	%	cant	%	cant	%
ALEGRÍA	0	0	15	60	1	4	10	40	13	52	0	0	11	44	0	0
7.- Muestran jolgorio durante la práctica de juegos	0	0	15	60	3	12	10	40	12	48	0	0	10	40	0	0
8.- Se concentran en lo que disfrutan	0	0	13	52	2	8	11	44	13	52	1	4	10	40	0	0
COMUNICACIÓN	0	0	15	60	0	0	10	40	13	52	0	0	12	48	0	0
9.- Muestran extraversión con simpatía	0	0	14	56	0	0	11	44	13	52	0	0	12	48	0	0
10.- Utilizan palabras y frases adecuadas	0	0	16	64	0	0	09	36	13	52	0	0	12	48	0	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Al respecto, siempre y casi siempre, en el post test, muestran alegría y comunicación en un 100% de los niños de la muestra. En el pre test no hay evidencia de las actitudes que describen estas dimensiones de la socialización de niños.

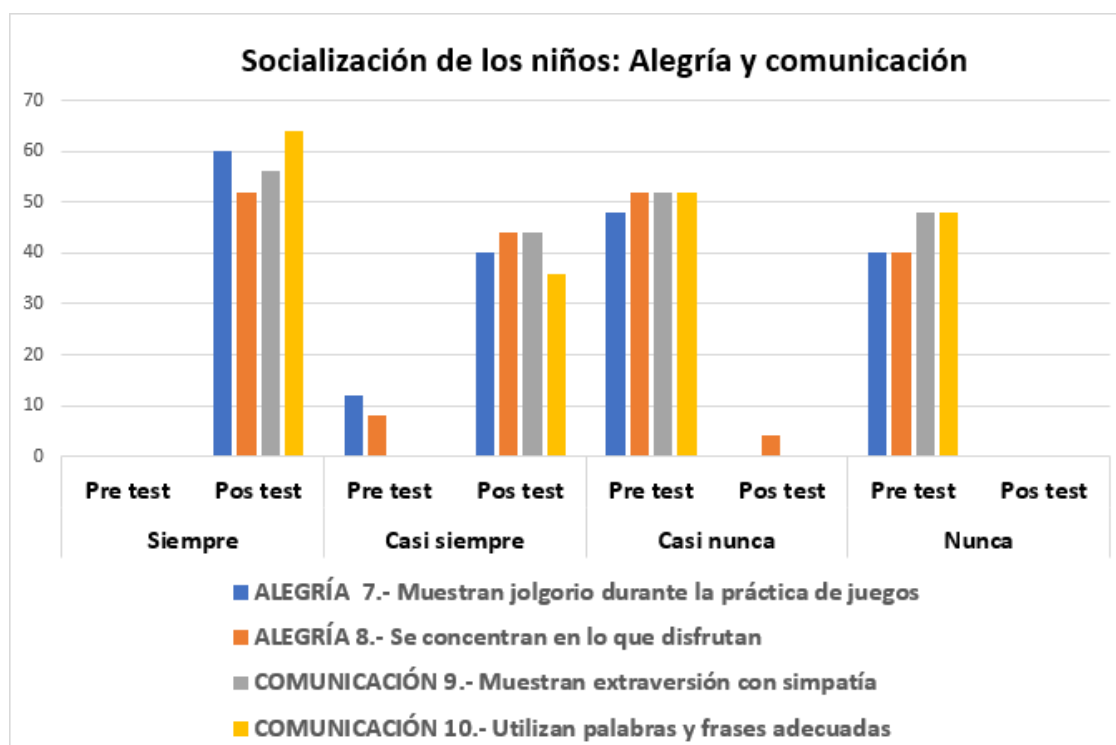


Figura 5.- Socialización de niños: Alegría y comunicación

Tabla 6.- Socialización de niños: Interactividad y liderazgo

Dimensiones de socialización	Siempre		Casi siempre				Casi nunca				Nunca					
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	cant	%	ca nt	%	ca nt	%	can t	%	can t	%	cant	%	cant	%
INTERACTIVIDAD	0	0	14	54	1	4	11	42	13	52	1	4	11	44	0	0
11.- Intervienen con firmeza y decisión en los juegos tradicionales	0	0	12	48	2	8	11	44	13	52	2	8	10	40	0	0
12.- Demuestran fluidez en sus intervenciones con sus compañeros	0	0	15	60	0	0	10	40	14	56	0	0	11	44	0	0
LIDERAZGO	0	0	16	64	5	20	9	36	10	40	0	0	10	40	0	0
13.- Toman la iniciativa en el inicio, durante y finalización los juegos tradicionales.	0	0	15	60	4	16	10	40	11	44	0	0	10	40	0	0
14.- Les gusta convocar (invitar) a sus amigos a integrarse a los juegos.	0	0	17	68	5	20	08	32	11	44	0	0	09	36	0	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Al respecto, en el post test, siempre y casi siempre la dimensión interactividad se evidencia en 96% y de liderazgo en un 100%. En el pre test no existe evidencia alguna de estas dos dimensiones. La socialización de niños basada en las dimensiones señaladas tiene manifestaciones muy evidentes.

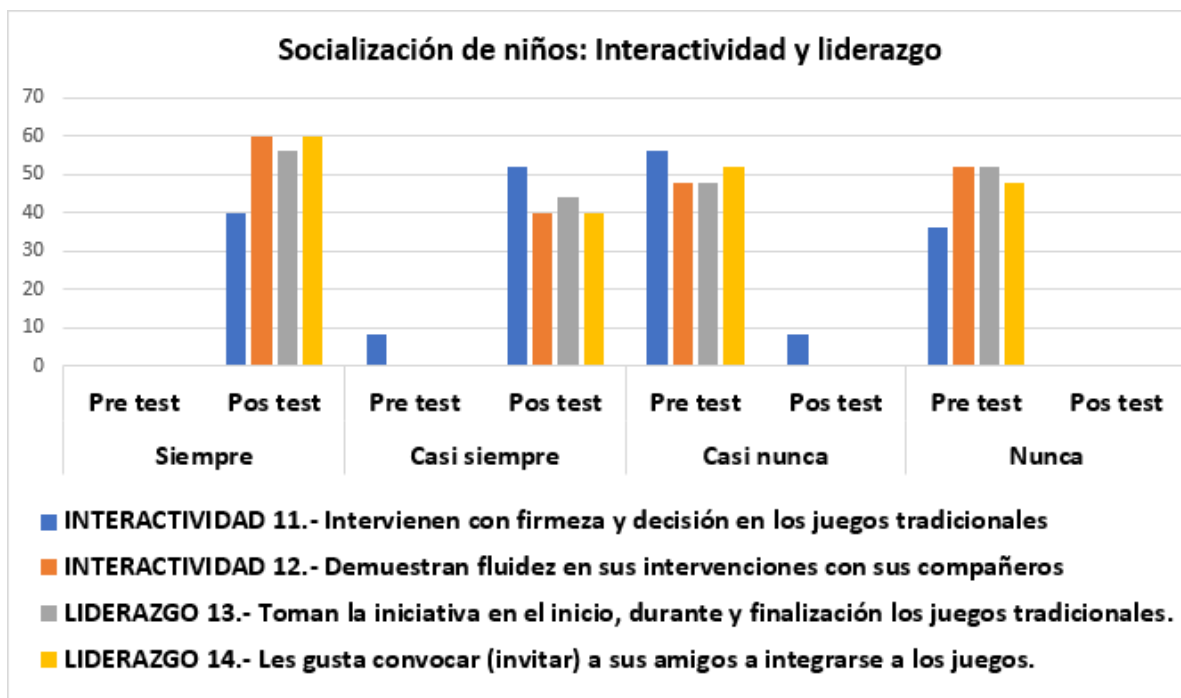


Figura 6.- Socialización de niños: Interactividad y liderazgo

Variable independiente: Juegos tradicionales
Pre y post test - Grupo Azul
Tabla 7: Principales juegos tradicionales individuales

Principales juegos tradicionales	Práctica frecuente				Práctica poco frecuente				No lo practican			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	Cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%
Juegos Individuales	3	12	10	40	5	20	11	44	17	68	4	16
1.- Trompo	02	8	10	40	07	28	12	48	16	64	03	12
2.- Canica	03	12	09	36	04	16	11	44	18	72	05	20
3.- Cometa (juego)	03	12	10	40	06	24	12	48	16	64	03	12
4.- Yoyó	03	12	09	36	04	16	11	44	18	72	05	20
5.- bolero	02	8	10	40	05	20	11	44	18	72	04	16

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Se observa en el post test del Grupo Azul, que la práctica frecuente de los juegos tradicionales individuales alcanza a 40%, habiendo iniciado en 12%. Es importante resaltar que los juegos que nunca los practicaban de 68% descendió a 16%. El juego con el bolero de no ser practicado por el 8% (pre test) pasó a ser practicado de manera frecuente por el 40%, similar al trompo y la cometa.

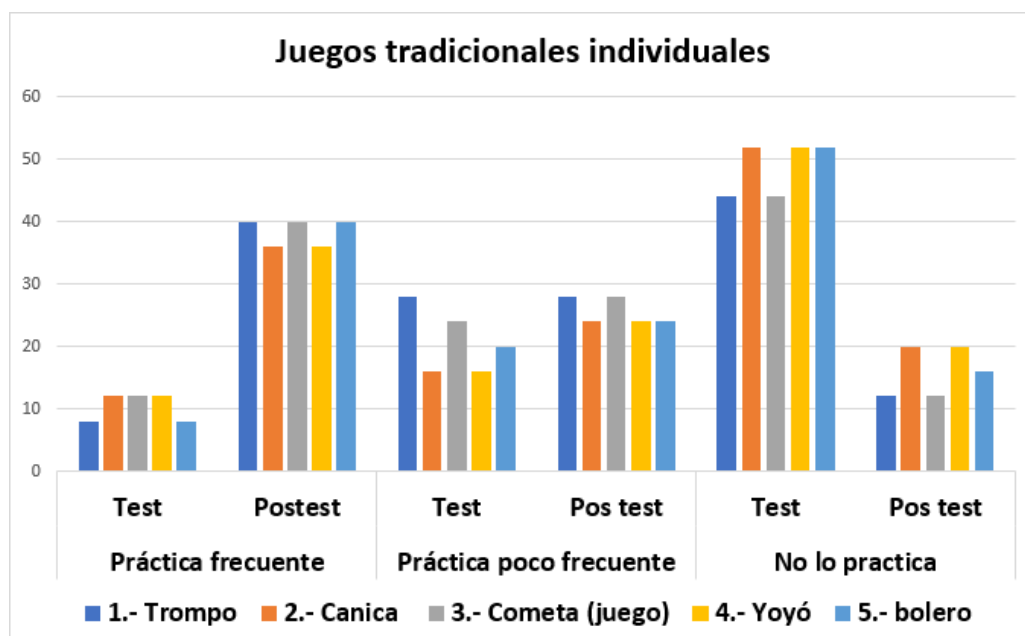


Figura 7: Principales juegos tradicionales individuales

Tabla 8.- Principales juegos tradicionales grupales

Principales juegos tradicionales	Práctica frecuente				Práctica poco frecuente				No lo practican			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%
Juegos grupales	3	12	15	60	4	16	6	24	17	68	3	12
6.- Yas	03	12	16	64	04	16	05	20	18	72	04	16
7.- Saltar a la cuerda	02	8	14	56	04	16	06	24	19	76	05	20
8.- Juego de la sogá	02	8	17	68	03	12	06	24	20	80	02	8
9.- Carrera de sacos	04	16	16	64	05	20	06	24	15	60	03	12
10.- Juego kimi o mate o mata gente	04	16	15	60	05	20	07	28	15	60	03	12
11.- Mundo	03	12	16	64	04	16	06	24	18	72	05	20
12.- Figuras de cuerda.	02	8	17	68	03	12	05	20	20	80	03	12
13.- Calienta manos	03	12	16	64	04	16	06	24	18	72	05	20
14.- Echar pulsos	04	16	14	56	05	20	08	32	16	64	03	12
15.- Michi	03	12	15	60	05	20	07	28	17	68	03	12
16.- Ping pong	04	16	14	56	06	24	06	24	15	60	05	20

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Se puede observar, en el post test, que los juegos grupales como el yas (64%) y matagente (60%), así como calienta manos y echar pulsos (64%), juego de sogá y figuras de cuerda (68%) son los juegos individuales que se practican de manera más frecuente, si se contrasta el pre con el post test.

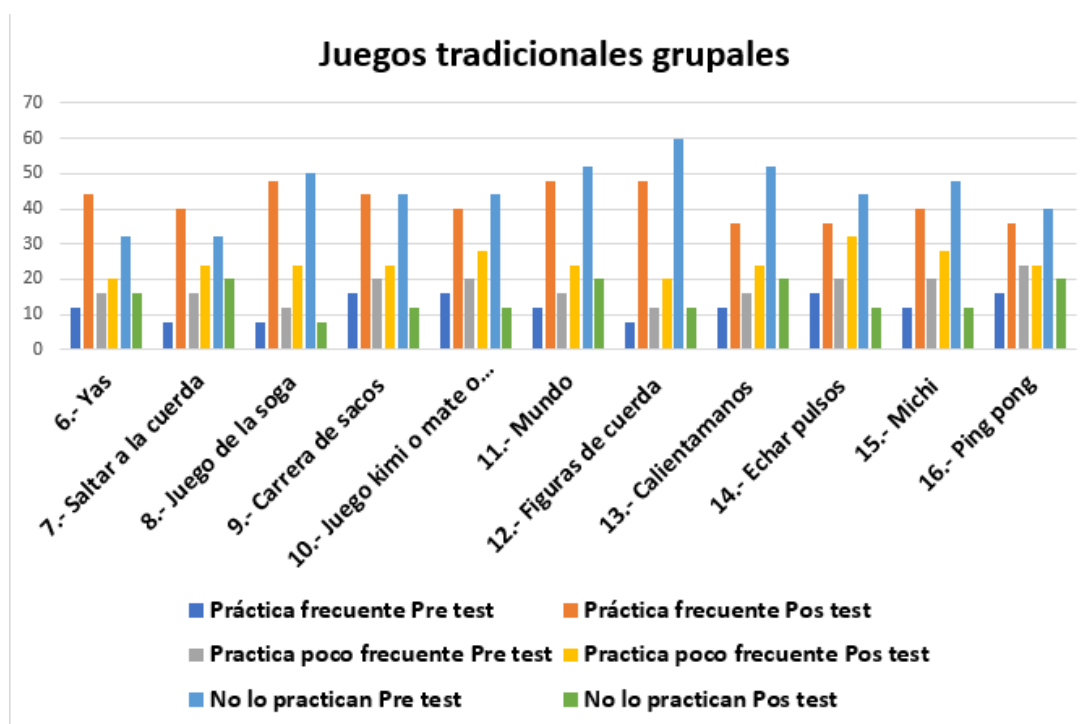


Figura 8.- Principales juegos tradicionales grupales

Tabla 9.- Principales juegos tradicionales colectivos

Principales juegos tradicionales	Práctica frecuente				Práctica poco frecuente				No lo practican			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%	cant	%
Juegos colectivos	3	12	14	56	4	16	6	24	18	72	5	20
17.- Juego de las películas (adivinar el título de una película)	03	12	16	64	04	16	07	28	18	72	02	8
18.- Batalla naval (juego)	01	4	16	64	03	12	06	24	21	84	05	20
19.- Guerra de papel	01	4	16	64	03	12	06	24	21	84	03	12
20.- Los aros	05	20	10	40	06	24	06	24	14	56	09	36
21.- Soga tira	04	16	15	60	05	20	06	24	16	64	04	16
22.- Pelota mano y otras modalidades	04	16	14	56	05	20	07	28	16	64	06	24
23.- Serrucho con hilo y botones.	02	8	14	56	03	12	07	28	20	80	06	24

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

El 56% de los niños practican de manera frecuente los juegos tradicionales colectivos y el 20% no lo practican en concordancia al post test.

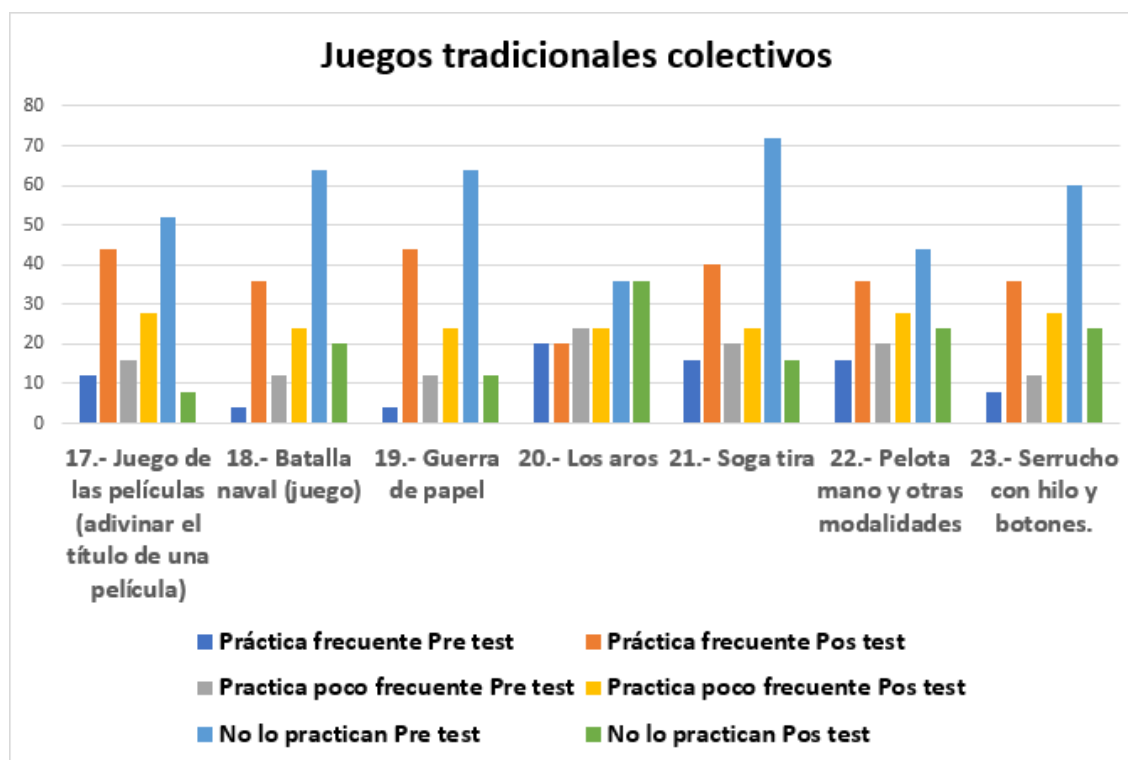


Figura 9.- Juegos tradicionales colectivos

Variable dependiente socialización Pre y post test – Aula Azul

Tabla 10.- Socialización de niños: Participación, interés y afectividad

Dimensiones de socialización	Siempre		Casi siempre				Casi nunca				Nunca					
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test					
	cant	%	cant	%	can	%	cant	%	can	%	cant	%				
PARTICIPACIÓN	0	0	11	44	1	4	13	52	16	64	1	4	8	32	0	0
1.- Intervienen de acuerdo las normas básicas establecidas	0	0	10	40	0	0	12	48	13	52	0	0	10	40	0	0
2.- No pone pretextos para involucrase en los juegos.	0	0	11	44	0	0	14	56	19	76	0	0	06	24	0	0
INTERÉS	0	0	10	40	1	4	14	56	13	52	1	4	11	44	0	0
3.- Muestran atención sobre la práctica de juegos	0	0	11	44	0	0	12	48	12	48	0	0	13	52	0	0
4.- Participan decididamente y con seguridad	0	0	10	40	0	0	15	60	14	56	0	0	09	36	0	0
AFECTIVIDAD	0	0	12	48	1	4	12	48	12	48	1	4	12	48	0	0
5.- Invitan a sus compañeros a integrarse a los juegos	0	0	11	44	0	0	14	56	12	48	0	0	13	52	0	0
6.- Comparten sus medios (juguetes) con sus amigos	0	0	13	52	0	0	10	40	12	48	0	0	10	40	0	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Se observa que en el pretest no se evidencia actitudes relacionadas a la participación, interés y afectividad. Sin embargo, en el post test se constata que el 44%, 40% y 48% siempre manifiestan su participación, interés y afectividad como fenómenos propios de su socialización.

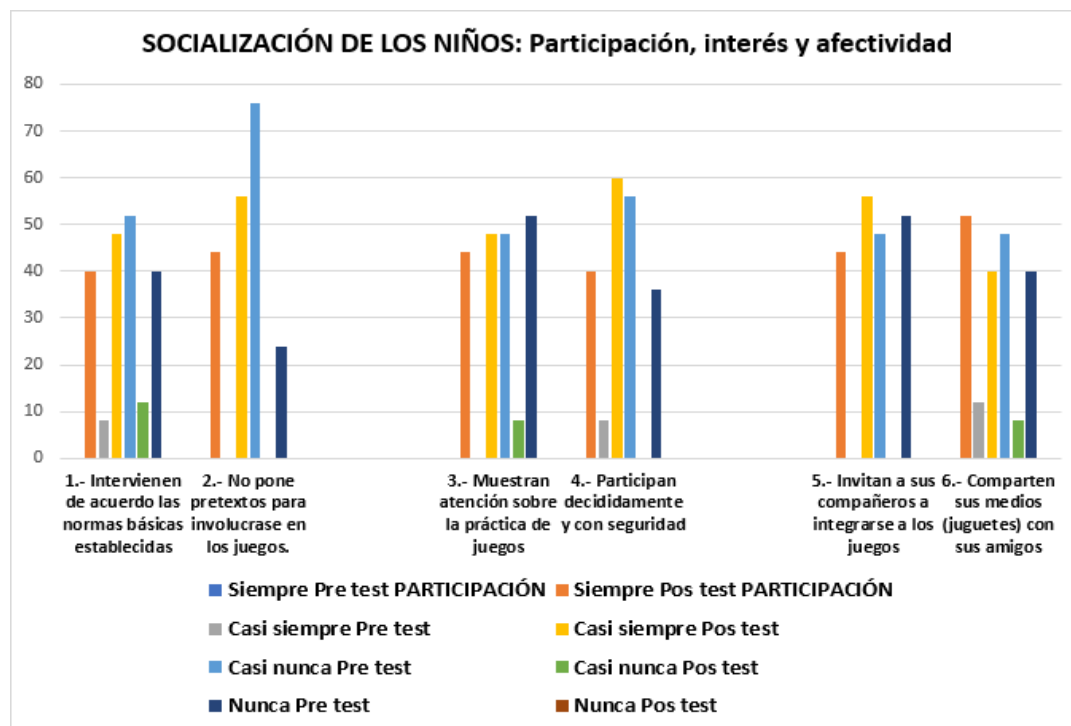


Figura 10.- Socialización de niños: Participación, interés y afectividad

Tabla 11.- Socialización de niños: Alegría y comunicación

Dimensiones de socialización	Siempre		Casi siempre				Casi nunca				Nunca					
	Pre test cant	Post test %	Pre test cant	Post test %	Pre test cant	Post test %	Pre test cant	Post test %	Pre test cant	Post test %	Pre test cant	Post test %				
ALEGRÍA	0	0	11	44	1	4	14	56	13	52	0	0	11	44	0	0
7.- Muestran jolgorio durante la práctica de juegos	0	0	10	40	0	8	15	60	13	52	0	0	10	40	0	0
8.- Se concentran en lo que disfrutan	0	0	11	44	0	0	13	52	13	52	0	4	12	48	0	0
COMUNICACIÓN	0	0	12	48	0	0	13	52	13	52	0	0	12	48	0	0
9.- Muestran extraversión con simpatía	0	0	12	48	0	0	13	52	13	52	0	0	12	48	0	0
10.- Utilizan palabras y frases adecuadas	0	0	12	48	0	0	13	52	13	52	0	0	12	48	0	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Todos practican estas actitudes, pero los que lo hacen siempre a nivel de alegría y comunicación son el 44% y 48%, respectivamente.

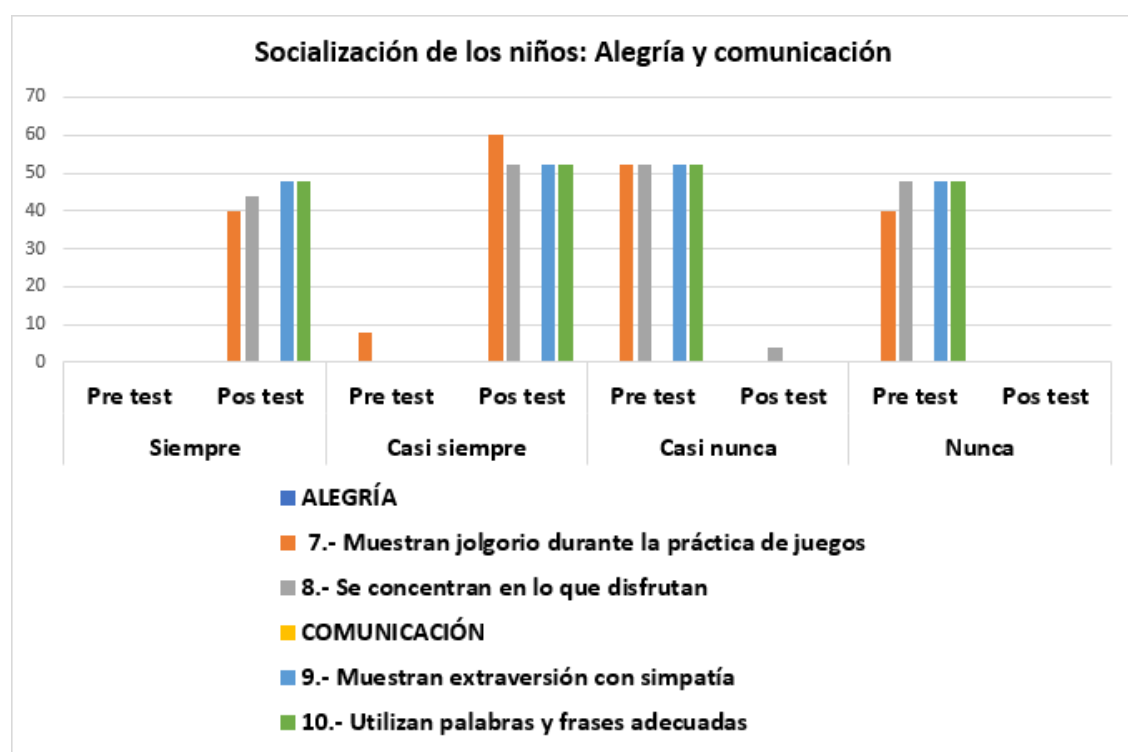


Figura 11.- Socialización de niños: Alegría y comunicación

Tabla 12.- Socialización de niños: Interactividad y liderazgo

Dimensiones de socialización	Siempre		Casi siempre				Casi nunca				Nunca					
	Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	cant	%	cant	%	ca nt	%	can t	%	ca nt	%	can t	%	cant	%	cant	%
INTERACTIVIDAD	0	0	13	52	1	4	11	44	13	52	1	4	11	44	0	0
11.- Intervienen con firmeza y decisión en los juegos tradicionales	0	0	10	40	2	8	13	52	14	56	2	8	09	36	0	0
12.- Demuestran fluidez en sus intervenciones con sus compañeros	0	0	15	60	0	0	10	40	12	48	0	0	13	52	0	0
LIDERAZGO	0	0	14	56	0	0	11	44	12	48	0	0	13	52	0	0
13.- Toman la iniciativa en el inicio, durante y finalización los juegos tradicionales.	0	0	14	56	0	0	11	44	12	48	0	0	13	52	0	0
14.- Les gusta convocar (invitar) a sus amigos a integrarse a los juegos.	0	0	15	60	0	0	10	40	13	52	0	0	12	48	0	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Se observa en las dimensiones interactividad y liderazgo, el 52% y 56% respectivamente, evidencian siempre la práctica de esas actitudes.



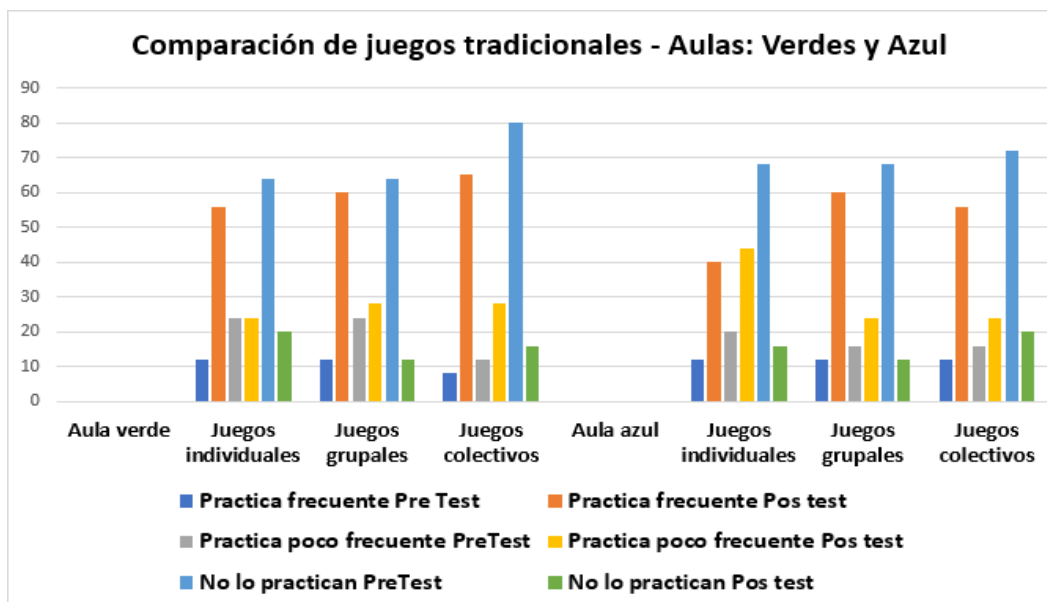
Figura 12.- Socialización de niños: Interactividad y liderazgo

**Tabla 13.- Comparación de las dimensiones de juegos tradicionales
Aulas: verde y azul**

Juegos tradicionales Dimensiones	Práctica frecuente		Práctica poco frecuente		No lo practican	
	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
GRUPO VERDE						
Juegos individuales	12	56	24	24	64	20
Juegos grupales	12	60	24	28	64	12
Juegos colectivos	8	56	12	28	80	16
GRUPO AZUL						
Juegos individuales	12	40	20	44	68	16
Juegos grupales	12	60	16	24	68	12
Juegos colectivos	12	56	16	24	72	20

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

Se observa que el aula verde (grupo experimental) realiza una práctica frecuente de los juegos tradicionales individuales 56% y el aula azul (grupo de control) 40%. Aquellos que no lo practican están en el nivel 16% y 20%, aulas verde y azul, respectivamente.



**Figura 13.- Resultados de las dimensiones de juegos tradicionales
Aulas: verde y azul**

Tabla 14.- Comparación de socialización de los niños – Aulas: verde y azul

Socialización de niños	Siempre		Casi siempre		Casi Nunca		Nunca	
Dimensiones	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
Grupo verde								
Participación	0	56	4	40	68	24	28	0
Interés	0	52	4	44	52	4	44	0
Afectividad	0	64	12	32	44	4	40	0
Alegría	0	60	4	40	52	0	44	0
Comunicación	0	60	0	40	52	0	48	0
Interactividad	0	56	4	44	52	4	44	0
Liderazgo	0	64	20	36	40	0	40	0
Grupo azul								
Participación	0	44	4	52	64	4	32	0
Interés	0	40	4	56	52	4	44	0
Afectividad	0	48	4	44	44	4	44	0
Alegría	0	44	4	56	52	0	44	0
Comunicación	0	48	0	52	52	0	48	0
Interactividad	0	52	4	48	52	0	44	0
Liderazgo	0	56	0	44	48	0	52	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2021

En cuanto a la socialización de los niños, los del grupo verde (experimental) siempre son mejores que los del grupo azul (control), en las 7 dimensiones.

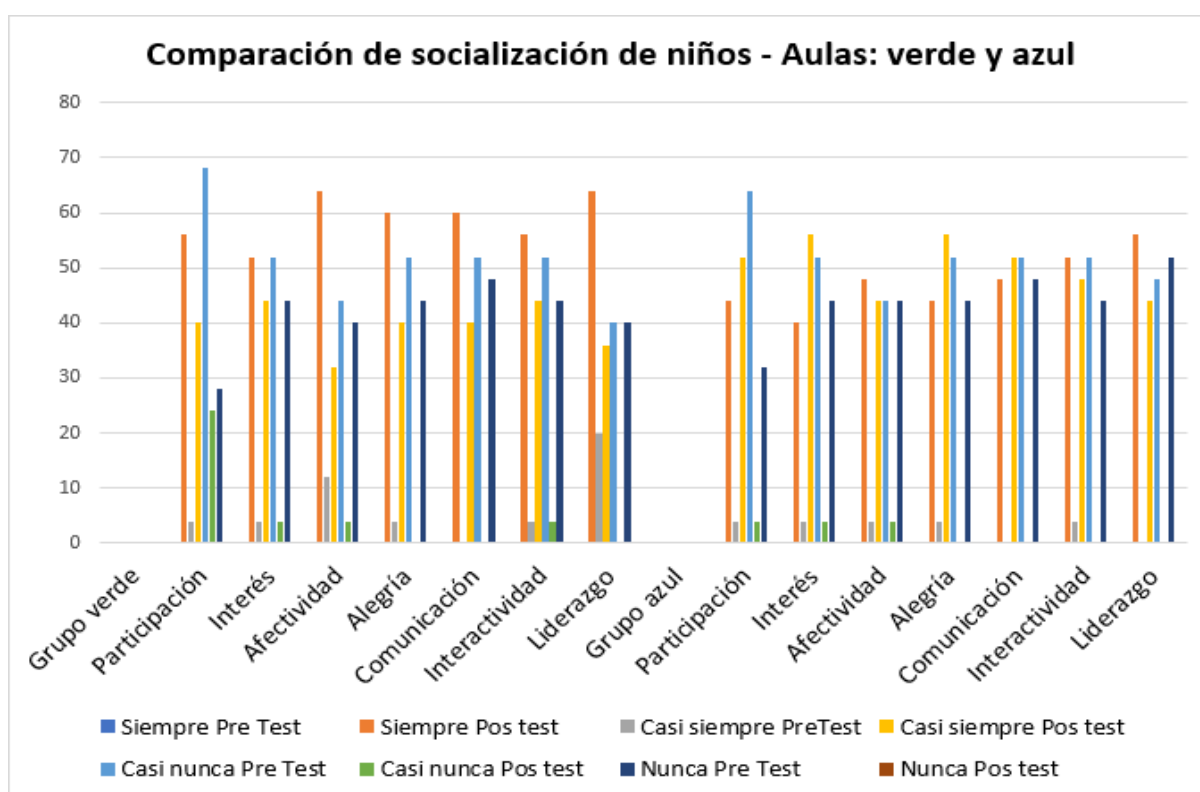


Figura 14.- Comparación de socialización de los niños. Aulas verde y azul

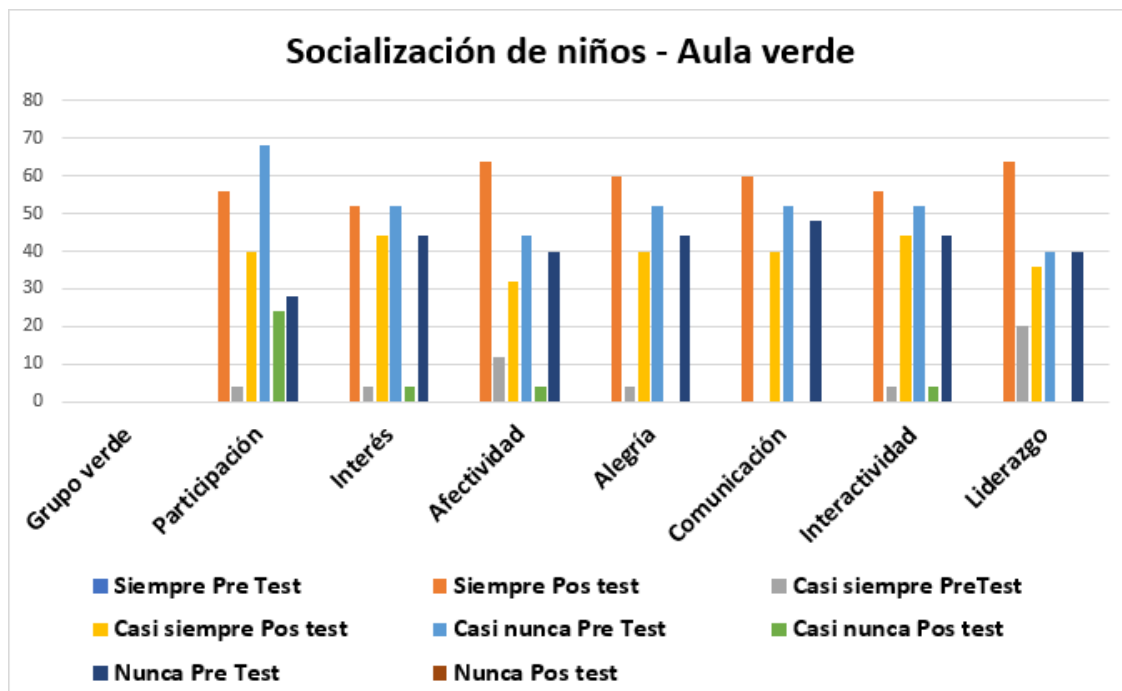


Figura 15.- Dimensiones de socialización de los niños – Aula verde

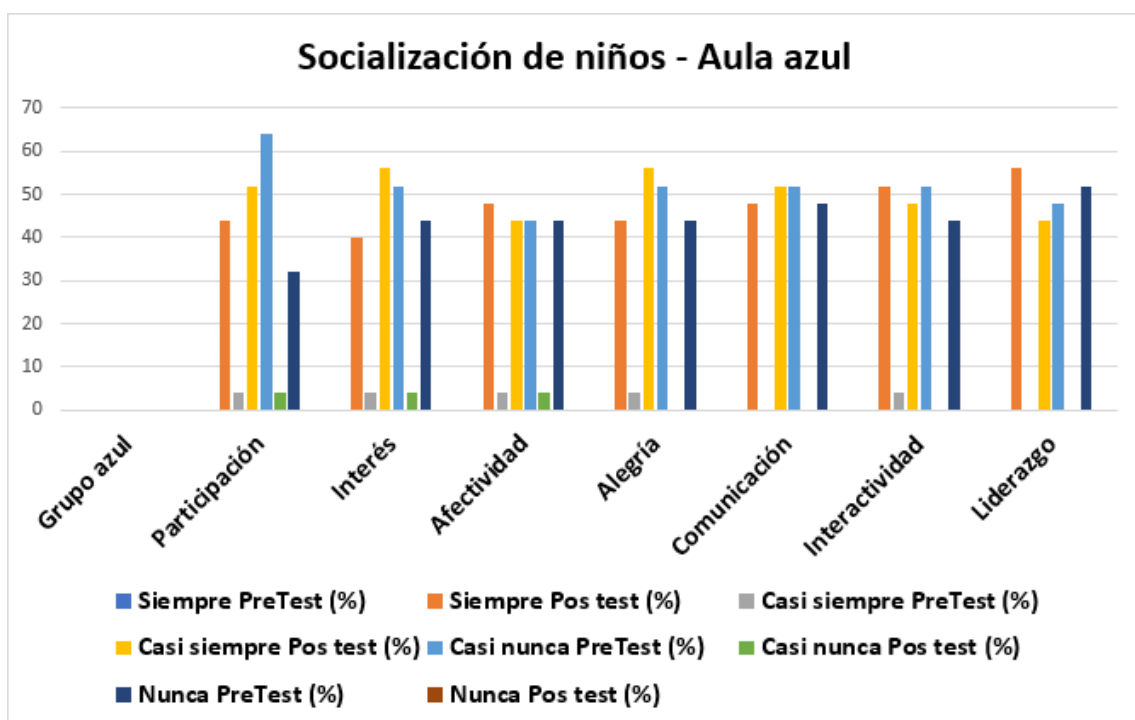


Figura 16.- Dimensiones de socialización de los niños – Aula azul

4.2 Contrastación de hipótesis

Condiciones básicas para la contrastación

Las hipótesis que se van a contrastar van a tener la siguiente interpretación:

Si el p valor asociado al estadístico de contraste (sig.) es menor que α (alfa) se rechazará la hipótesis nula a nivel de significancia 0.05. Es decir, asumimos que SI existe relación entre una variable y otra. Pero, en el caso que α (alfa) sea mayor al nivel de significancia 0.05, entonces se aceptará la hipótesis nula, por lo que asumiremos que NO HAY relación entre las variables estudiadas.

Hipótesis específica 1

Ho La práctica de los juegos tradicionales individuales NO se relaciona de manera significativa en la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 Huaura.

H1 La práctica de los juegos tradicionales individuales SI se relaciona de manera significativa en la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 Huaura.

Decisión:

Después de observar los resultados, se constata que el sig. es menor que 0.05 y de acuerdo a la condición antes señalada, en esta situación se acepta la hipótesis de investigación H_1 , por lo tanto:

La práctica de juegos tradicionales individuales se relaciona de manera significativa con la socialización de niños en instituciones de Educación Inicial de la UGEL N° 09 Huaura.

Hipótesis específica 2

Ho La práctica de los juegos tradicionales grupales NO se relaciona de manera significativa en la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 – Huaura.

H1 La práctica de los juegos tradicionales grupales SI se relaciona de manera significativa en la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 – Huaura.

Decisión:

Después de observar los resultados, se constata que el sig. es menor que 0.05 y de acuerdo a la condición antes señalada, en esta situación se acepta la hipótesis de investigación H₁, por lo tanto:

La práctica de juegos tradicionales grupales se relaciona de manera significativa con la socialización de niños en instituciones de Educación Inicial de la UGEL N° 09 Huaura.

Hipótesis específica 3

Ho La práctica de los juegos tradicionales colectivos NO se relaciona de manera significativa con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 – Huaura.

H1 La práctica de los juegos tradicionales colectivos SI se relaciona de manera significativa con la socialización de niños en instituciones de educación inicial de la UGEL N° 09 – Huaura.

Decisión:

Después de observar los resultados, se constata que el sig. es menor que 0.05 y de acuerdo a la condición antes señalada, en esta situación se acepta la hipótesis de investigación H₁, por lo tanto:

La práctica de juegos tradicionales colectivos se relaciona de manera significativa con la socialización de niños en instituciones de Educación Inicial de la UGEL N° 09 Huaura.

1) Juegos tradicionales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	96,2
	Excluido ^a	1	3,8
	Total	26	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,980	10

2) Socialización de niños

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	96,2
	Excluido ^a	1	3,8
	Total	26	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,975	10

Contrastación de hipótesis – Grupo verde

		Juegos individuales verde	Juegos grupales verde	Juegos colectivos verde
Socialización participación verde	Correlación de Pearson	,906**	,872**	,912**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización interés verde	Correlación de Pearson	,849**	,820**	,857**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización afectividad verde	Correlación de Pearson	,855**	,889**	,850**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización alegría verde	Correlación de Pearson	,884**	,910**	,873**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización comunicación verde	Correlación de Pearson	,884**	,910**	,873**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización interactividad verde	Correlación de Pearson	,909**	,838**	,905**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización liderazgo verde	Correlación de Pearson	,865**	,872**	,846**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Contrastación de hipótesis – Grupo azul

		Juegos individuales azul	Juegos grupales azul	Juegos colectivos azul
Socialización participación azul	Correlación de Pearson	,858**	,728**	,748**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización interés azul	Correlación de Pearson	,895**	,685**	,702**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización afectividad azul	Correlación de Pearson	,826**	,772**	,797**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización alegría azul	Correlación de Pearson	,837**	,659**	,715**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización comunicación azul	Correlación de Pearson	,804**	,714**	,774**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización interactividad azul	Correlación de Pearson	,777**	,774**	,839**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25
Socialización liderazgo azul	Correlación de Pearson	,755**	,838**	,909**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
	N	25	25	25

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Contreras (2006), logro como resultados que los docentes pocas veces utilizan los juegos tradicionales para promover el desarrollo integral de los niños y niñas, inexistencia del currículo básico nacional del nivel inicial para facilitar la operacionalización de juegos en sus diversos tipos y modalidades, deficiente actualización de docentes y otros. Contreras (2006), en otro estudio sostiene que los docentes no utilizan materiales lúdicos como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor de los niños preescolares. Boluarte (2000), presentó las siguientes conclusiones: a) La aplicación de un programa de entrenamiento en habilidades sociales a adolescentes mejora significativamente las habilidades de comunicación verbal. b) Los jóvenes del grupo experimental incrementaron sus puntajes promedio en comparación con el grupo control. Ellos mejoraron en sus habilidades conversacionales; en sus hábitos personales: normas de cortesía, agradabilidad social, independencia personal, habilidades de planificación, y en su integración y socialización. Estos resultados tienen estrecha relación con los logrados en nuestra investigación. Barrios y López (2011), concluyen que: a) La actividad física habitual mantiene el aporte necesario de nutrientes al cerebro e interviene en otros procesos cerebrales, optimizando la eficacia funcional de las neuronas las cuales alcanzan un mejor desarrollo y estímulo de sus conexiones, y b) El ejercicio físico estimula el nacimiento de nuevas neuronas en el hipocampo, una zona del cerebro relacionada con la memoria y el aprendizaje. Calderón, Huallpa y Muñiz (2000), arribaron a las siguientes conclusiones: A través del juego, el

ser humano se integra en cualquier ambiente social, esto lo permite interactuar experiencias, vivencias, conocimientos, habilidades, destrezas, la práctica de los valores, entre otros. El ser humano, por naturaleza es un ser social y que necesita de sus semejantes para interactuar e interrelacionarse y así permitir desarrollar el lenguaje y los distintos tipos de habilidades sociales. Martínez, Contreras y Pérez (2009), obtuvieron las siguientes conclusiones: La psicomotricidad es una disciplina educativa, que considera al ser humano como una unidad psicosomática que actúa sobre su totalidad del medio y del cuerpo sobre todo del movimiento, la cual se relaciona con el desarrollo de las habilidades sociales en el funcionamiento interpersonal que está ampliamente establecida como las capacidades o destrezas sociales requeridas para ejecutar estrategias metodológicas para la socialización de sus alumnos. La presente investigación se relaciona con nuestro trabajo mediante la variable dependiente, ya que ambos se encaminan a desarrollar las habilidades sociales, teniendo en cuenta que el ser humano por naturaleza es un ser social y que necesita de sus semejantes para lograr su interrelación con el medio. Se ha comprobado que los distintos juegos contribuyen en la interacción social del ser humano, debido a que se difunden reglas y normas de convivencia que tienen relación con cada tipo de juego acorde a la edad de los niños. Quispe, Miranda y Taype (2005), obtuvieron las siguientes conclusiones: Los juegos son la manera más recreativa para adquirir, desarrollar, potenciar, mejorar las habilidades que poseen los niños y niñas. Los juegos intencionados para ser aplicados en el aula mixta, son un medio que nos permiten desarrollar una integración paulatina y fortalecida entre niños y niñas para mejorar sus interacciones sociales, por ende sus habilidades. Una de las formas de que los niños puedan aprender, es a través de los juegos que a su vez sirven como ejes impulsores de la socialización y por ende repercute en la integridad biopsicosocial del ser humano y por ende en su salud mental. Damián (2011), en su investigación obtuvo la siguiente conclusión: La aplicación de los juegos tradicionales se relaciona significativamente en un 72,4 % sobre el Rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel secundario del colegio de aplicación de la UNMSM, cumpliendo con la hipótesis diseñada al 95% de confianza de la investigación. En esencia, el

juego es sustancial para el desarrollo del niño porque le cede el placer de hacer cosas, de suponer diversas a como se nos aparecen, de llegar a combinarlas en cooperación con los demás, revelando en la participación el soporte mismo de su actividad social. Camacho (2012), en su investigación arribó a las siguientes conclusiones: a) El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. b) Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. c) Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. d) La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos. g) Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución. Los resultados antes detallados, tienen relación con los resultados obtenidos en nuestra investigación donde se verifica que efectivamente la práctica de juegos tradicionales si influyen en los procesos de socialización de los niños de 5 años.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

La práctica de los juegos tradicionales si se relaciona con la socialización de los niños de 5 años de edad.

6.2 Recomendaciones

- Difundir los resultados de esta investigación a través de seminarios, foros, exposiciones, diálogo, conferencias, etc. dirigidos, principalmente a los docentes de los niveles inicial, primaria, educación física, para su conocimiento, análisis y aplicación.
- Comunicar a las autoridades educativas pertinentes los resultados de esta investigación para socializarlos con los docentes de las Unidades de Gestión Educativa Locales e instituciones educativas en general.
- Impulsar nuevas investigaciones relacionados a los juegos tradicionales y sus efectos en la formación integral del ser humano.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

- Castro, S. (2003). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿Lito o potencialidad? Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas.
- Maestro, F. (2005). Juegos tradicionales. Madrid, España. Editorial Omega S.A.
- Morales y Guzmán (2000). Diccionario Temático de los Deportes. Arguval, Málaga:España.
- MINEDU (2010). Diseño Curricular Nacional

7.2 Fuentes bibliográficas

- Barrios, L. y López, M. (2011). Aportes del ejercicio físico a la actividad cerebral <https://efdeportes.com/efd160/aportes-del-ejercicio-fisico-a-la-actividad-cerebral.htm>
- Boluarte, A. (2000). Influencia de un programa de entrenamiento en habilidades sociales en las habilidades de comunicación e integración social de jóvenes con retraso mental leve y moderado.
www.psicocentro.com
- Bruce, C. (1990). Introducción a la sociología. Bogotá, Colombia: Editorial MC GRAW-HILL Latinoamericana.
- Calderón, E.; Huallpa, K. y Muñiz, E. (2000) "Influencia del programa de actividad lúdica en el desarrollo cognitivo, afectivo e interacción social de los niños de hogar de menores de San Judas CIDCO-Cusco. Del ISPAI-Cusco.
- Camacho, J. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Contreras, M.C. (2006). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral del niño en edad pre-escolar. (Tesis posgrado). Universidad Los Andes-Venezuela.
- Contreras, M.C. (2006). Actividades Lúdicas para favorecer el desarrollo Psicomotor en la etapa pre-escolar.

Martínez, Contreras y Pérez, S. (2009). Programa de actividades psicomotrices y desarrollo de las habilidades sociales de 4-5 años en la Institución Educativa Inicial Tamburco – Abancay.

Pardo, M. C. (2012). Los juegos infantiles y su influencia en la conducta social de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja. Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja.

Quispe, N.; Miranda, A. y Taype, J. (2005). Influencia de los juegos en el desarrollo de habilidades en niños del I ciclo de educación primaria de la institución educativa "César Abraham Vallejo de Abancay.

Sanchidrian, C; Ruiz, J. (2010) Historia y Perspectiva Actual de la Educación Infantil. Editorial GRAO. Editorial GRAO: Biblioteca infantil

Vadel, E. M. (2010). Actividades Físico-recreativas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños y niñas de 7 a 10 años. Carabobo, Venezuela: Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo.

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

7.3 Fuentes hemerográficas

7.4 Fuentes electrónicas

AZULHOMONIMO. Proceso de socialización de las habilidades sociales.

<https://azulhomonimo.wordpress.com/2005/09/05/el-proceso-de-la-socializacion/>

Cagigal (1996). José María Cagigal y su contribución al humanismo deportivo. Artículo.

revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia%20/article/viewFile/.../34

Damián, E. (2011). Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel de secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. Tesis Grado de Magíster en Educación con mención en Actividades Físicas para la Salud. Lima, Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos Facultad de Educación Unidad de Posgrado.

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7982/Damian_ne.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- García (2012). Juegos populares
<http://garcia-adell.blogspot.com/2008/11/deportes-y-juegos->.
- Garvey, C. (1985). La animación deportiva, el juego y los deportes
 alternativos <https://books.google.com.pe/books?isbn=8497290488>
- Gutton (1982). Biología y etapas
 del juego Biología y etapas del
 juego - UNAM
www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num4/Vol14No4Art4.pdf
- Huizinga (1978). Concepto de juego
 Concepto de juego - e-ducativa
 CatEdu
educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/.../1000/.../11_concepto_de_juego.html
 In Slide Share. Tipos de juego
<https://es.slideshare.net/AngelicaAltamirano/tipos-de-juego-15130406>
- Lantigua, J. (2007). Estrategia para la conservación y fomento de los juegos
 populares tradicionales infantiles en la comunidad “El Fundador” de
 Matanza. Facultad de Cultura Física, Cuba.
<https://www.monografias.com/...juegos.../conservacion-fomento-juegos-tradicionales2>
- Mardones, C. (2016). Tipologías modales multivariadas en habilidades sociales en
 el marco de la personalidad eficaz en contextos educativos de educación
 secundaria chilenos y españoles (Tesis doctoral). Madrid: España.
 Universidad Complutense de Madrid Facultad de Educación Departamento de
 Psicología Evolutiva y de la Educación.
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales.
 Universidad Nacional y Universidad de Auburn
 Costa Rica <https://dialnet.unirioja.es> › descarga ›
 artículo
- Núñez, A. y Núñez, D. (2011). Juegos tradicionales en el desarrollo de las
 habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E.E. N° 54301 de
 Chuquina, Chalhuanca 2011. Apurímac, Perú.
[repositorio.unamba.edu.pe › bitstream › handle › UNAMBA](http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA)
- Pérez, C. G. (2010). Juegos didácticos en el nivel primario: Importancia de los
 juegos lúdicos en el aprendizaje. Recuperado el 5 de febrero de 2019,
<http://pgcarin10.blogspot.com/2010/09/juegosdidacticos-en-el-nivel-primario.html>.
- Peña, N.; Muñoz, O. y Sánchez, X. (2014). Programa de juegos tradicionales
 venezolanos para favorecer la incorporación activa del adulto mayor en las
 actividades físicas recreativas de la comunidad ‘Bum Bum’ del municipio José
 Antonio Sucre del estado Barinas. La Habana, Cuba. Universidad de Ciencias
 de Cultura Física y Deporte. Santiago de Cuba.
[www.efdeportes.com › efd191 › programa-de-juegos-tradicionales-venezolanos](http://www.efdeportes.com/efd191/programa-de-juegos-tradicionales-venezolanos).

Saldivia, N. G., & Vargas, N. L. (2012). La actividad lúdica y su importancia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la escuela fiscal “10 de agosto” de la parroquia Barreiro, cantón Babahoyo.

Babahoyo - Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo.

Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1297/2/T-UTB-FCJSEBASICA-000047.02.pdf>

Suriá, R. (2011). Psicología social (Sociología). Curso 2010/11. Tema 2: Socialización y desarrollo social.

https://www.academia.edu/TEMA_2_SOCIALIZACION_Y_DESARROL...

Webquest (s/f). Concepto de socialización - aprender con libertad

<https://sites.google.com/site/aprenderconlibertad/webquest/concepto-de-socializacin>

ANEXOS

ESTADÍSTICA FINAL

Variable independiente: Juegos tradicionales

PRE Y POS TEST – GRUPO 1 - AULA VERDE (Grupo experimental).

Principales juegos tradicionales	Práctica frecuente		Práctica poco frecuente		No lo practican	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Juegos individuales						
1.- Trompo	03	14	06	06	16	05
2.- Canica	04	14	05	06	16	05
3.- Cometa (juego)	02	13	07	07	16	05
4.- Yoyó	03	15	05	07	17	03
5.- bolero	03	16	06	04	16	05
Juegos grupales						
6.- Yas	03	15	06	06	16	04
7.- Saltar a la cuerda	05	14	05	07	15	04
8.- Juego de la soga	04	13	05	08	16	04
9.- Carrera de sacos	02	17	06	05	16	03
10.- Juego kiwi o mate o mata gente	03	15	06	06	16	04
11.- Mundo	04	13	05	07	16	05
12.- Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)	01	14	04	06	20	05
13.- Calientamanos	02	16	06	09	16	0
14.- Echar pulsos	04	16	05	09	15	0
15.- Michi	05	14	05	06	15	05
16.- Ping pong	03	14	06	07	16	04
Juegos colectivos						
17.- Juego de las películas (adivinar el título de una película)	01	13	03	07	21	05
18.- Batalla naval (juego)	02	14	02	08	21	03
19.- Guerra de papel	03	16	03	04	19	05
20.- Los aros	02	13	03	08	20	04
21.- Soga tira	03	13	04	08	18	04
22.- Pelota mano y otras modalidades	04	15	05	06	16	04
23.- Serrucho con hilo y botones.	01	12	02	08	22	05

VARIABLE DEPENDIENTE: SOCIALIZACIÓN

PRE Y POS TEST – GRUPO 1 - AULA VERDE (Grupo experimental)

Actividades de socialización	Siempre		Casi siempre		Casi nunca		Nunca	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
PARTICIPACIÓN								
1.- Intervienen de acuerdo las normas básicas establecidas	0	12	02	10	15	03	08	0
2.- No pone pretextos para involucrarse en los juegos.	0	15	0	10	18	0	07	0
INTERÉS								
3.- Muestran atención sobre la práctica de juegos	0	13	0	11	13	01	12	0
4.- Participan decididamente y con seguridad	0	14	02	11	14	0	09	0
AFFECTIVIDAD								
5.- Invitan a sus compañeros a integrarse a los juegos	0	15	02	10	12	0	11	0
6.- Comparten sus medios (juguetes) con sus amigos	0	16	04	07	11	02	10	0
ALEGRÍA								
7.- Muestran jolgorio durante la práctica de juegos	0	15	03	10	12	0	10	0
8.- Se concentran en lo que disfrutan	0	13	02	11	13	01	10	0
COMUNICACIÓN								
9.- Muestran extraversión con simpatía	0	14	0	11	13	0	12	0
10.- Utilizan palabras y frases adecuadas	0	16	0	09	13	0	12	0
INTERACTIVIDAD								
11.- Intervienen con firmeza y decisión en los juegos tradicionales	0	12	02	11	13	02	10	0
12.- Demuestran fluidez en sus intervenciones con sus compañeros	0	15	0	10	14	0	11	0
LIDERAZGO								
13.- Toman la iniciativa en el inicio, durante y finalización los juegos tradicionales.	0	15	04	10	11	0	10	0
14.- Les gusta convocar (invitar) a sus amigos a integrarse a los juegos.	0	17	05	08	11	0	09	0

Variable independiente: Juegos tradicionales

PRE Y POS TEST – GRUPO 2 - AULA AZUL (Grupo de control)

Principales juegos tradicionales	Práctica frecuente		Práctica poco frecuente		No lo practican	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Juegos individuales						
1.- Trompo	02	10	07	07	11	03
2.- Canica	03	09	04	06	13	05
3.- Cometa (juego)	03	10	06	07	11	03
4.- Yoyó	03	09	04	06	13	05
5.- bolero	02	10	05	06	13	04
Juegos grupales						
6.- Yas	03	11	04	05	13	04
7.- Saltar a la cuerda	02	10	04	06	13	05
8.- Juego de la sogá	02	12	03	06	15	02
9.- Carrera de sacos	04	11	05	06	11	03
10.- Juego kimi o mate o mata gente	04	10	05	07	11	03
11.- Mundo	03	12	04	06	13	05
12.- Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)	02	12	03	05	15	03
13.- Calientamanos	03	09	04	06	13	05
14.- Echar pulsos	04	09	05	08	11	03
15.- Michi	03	10	05	07	12	03
16.- Ping pong	04	09	06	06	10	05
Juegos colectivos						
17.- Juego de las películas (adivinar el título de una película)	03	11	04	07	13	02
18.- Batalla naval (juego)	01	09	03	06	16	05
19.- Guerra de papel	01	11	03	06	16	03
20.- Los aros	05	05	06	06	09	09
21.- Soga tira	04	10	05	06	18	04
22.- Pelota mano y otras modalidades	04	09	05	07	11	06
23.- Serrucho con hilo y botones.	02	09	03	07	15	06

Variable dependiente: Socialización

PRE Y POS TEST – GRUPO 2 - AULA AZUL (Grupo de control).

Actividades de socialización	Siempre		Casi siempre		Casi nunca		Nunca	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
PARTICIPACIÓN								
1.- Intervienen de acuerdo las normas básicas establecidas	0	10	02	12	13	03	10	0
2.- No pone pretextos para involucrase en los juegos.	0	11	0	14	19	0	06	0
INTERÉS								
3.- Muestran atención sobre la práctica de juegos	0	11	0	12	12	02	13	0
4.- Participan decididamente y con alegría	0	10	02	15	14	0	09	0
AFFECTIVIDAD								
5.- Invitan a sus compañeros a integrarse a los juegos	0	11	0	14	12	0	13	0
6.- Comparten sus medios (juguetes) con sus amigos	0	13	03	10	12	02	10	0
ALEGRÍA								
7.- Muestran jolgorio durante la práctica de juegos	0	10	02	15	13	0	10	0
8.- Se concentran en lo que disfrutan	0	11	0	13	13	01	12	0
COMUNICACIÓN								
9.- Muestran extraversión con simpatía	0	12	0	13	13	0	12	0
10.- Utilizan palabras y frases adecuadas	0	12	0	13	13	0	12	0
INTERACTIVIDAD								
11.- Intervienen con firmeza y decisión en los juegos tradicionales	0	10	02	13	14	02	09	0
12.- Demuestran fluidez en sus intervenciones con sus compañeros	0	15	0	10	12	0	13	0
LIDERAZGO								
13.- Toman la iniciativa en el inicio, durante y finalización los juegos tradicionales.	0	14	0	11	12	0	13	0
14.- Les gusta convocar (invitar) a sus amigos a integrarse a los juegos.	0	15	0	10	13	0	12	0