

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos tradicionales que fomentan los padres de familia en tiempo de
pandemia en los niños del Jardín 1678 Rayitos de Luz– Nuevo Chimbote**

**Tesis para Obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación; Especialidad: Educación Inicial**

AUTORAS:

Bach. Castillo Villegas, Natalie Alexandra
Bach. Maguiña Paredes, Luisa Kelley

ASESORA:

Mg. Valencia Solar, Lorena Evelyn
Código ORCID:0000- 0001- 5335- 8266

NUEVO CHIMBOTE – PERÚ

2024

HOJA DE CONFORMIDAD ASESOR

El presente informe de tesis intitulada "JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN LOS PADRES DE FAMILIA EN TIEMPO DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DEL JARDÍN 1678 RAYITO DE LUZ-NUEVO CHIMBOTE"; se considera aprobadas a las señoritas bachiller, CASTILLO VILLEGAS NATALIE ALEXANDRA y MAGUIÑA PAREDES LUISA KELLEY, quien ha contado con el asesoramiento de la Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar quien deja constancia de su aprobación.



Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar

ASESORA

DNI: 41360202

Código ORCID: 0000-0001-5335-8266

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

Terminada la sustentación de la tesis:

JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN LOS PADRES DE FAMILIA EN TIEMPO DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DEL JARDIN 1678 RAYITO DE LUZ – NUEVO CHIMBOTE

Se considera APROBADAS a las señoritas Bachilleres, Castillo Villegas Natalie Alexandra y Maguiña Paredes Luisa Kelley, dejando constancia de ello el Jurado Evaluador integrado por:



Dra. Mary Juana Alarcón Neira
Presidenta
DNI: 33264549
Código ORCID: 0000-0003-3219-9475



Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar
Integrante
DNI: 41360202
Código ORCID: 0000-0001-5335-8266



Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta
Integrante
DNI: 32968539
Código ORCID: 0000-0003-0014-9844

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 08:30am del día viernes doce de enero de 2024 se instaló en el Aula Multimedia, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 007-2024-UNS-DFEH, integrado por los docentes:

- Dra. Mary Juana Alarcón Neira..... (Presidente)
- Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar..... (Integrante)
- Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta..... (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada: "JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN LOS PADRES DE FAMILIA EN TIEMPO DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DEL JARDIN 1678 RAYITOS DE LUZ - NUEVO CHIMBOTE.....", elaborada por el(os) Bachiller(es) en Educación Inicial:

➤ Natalie Alexandra Castillo Villegas.

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar.

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA** con nota DIECIOCHO (18), en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 9:40am horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 12 de enero de 2024.

.....
Dra. Mary Juana Alarcón Neira
Presidente

.....
Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar
Integrante

.....
Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta
Integrante

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 08:30am del día viernes doce de enero de 2024 se instaló en el Aula Multimedia, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 007-2024-UNS-DFEH, integrado por los docentes:

- Dra. Mary Juana Alarcón Neira..... (Presidente)
- Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar..... (Integrante)
- Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta..... (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada: “JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN LOS PADRES DE FAMILIA EN TIEMPO DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DEL JARDIN 1678 RAYITOS DE LUZ – NUEVO CHIMBOTE.....

.....”,
elaborada por el(os) Bachiller(es) en Educación Inicial:

- Luisa Kelley Maguiña Paredes.

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar.

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

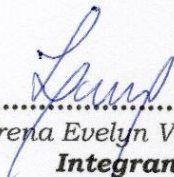
El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA** con nota QUINCE (15), en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 9:40am horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 12 de enero de 2024.



.....
Dra. Mary Juana Alarcón Neira
Presidente



.....
Mg. Lorena Evelyn Valencia Solar
Integrante



.....
Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta
Integrante

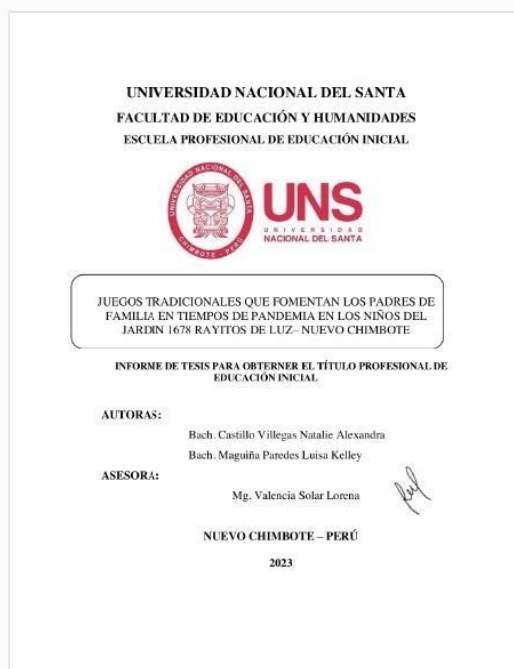


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Kelley / Nataly Maguiña / Castillo
Título del ejercicio: 1er respaso
Título de la entrega: juegos tradicionales que fomentan PPF, IE Rayitos de Luz
Nombre del archivo: INFORME-FINAL-2023.docx
Tamaño del archivo: 1.44M
Total páginas: 163
Total de palabras: 28,616
Total de caracteres: 149,646
Fecha de entrega: 22-jun.-2023 08:50a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 2120879279



juegos tradicionales que fomentan PPF, IE Rayitos d eLuz

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

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

9%

★ repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA

A Dios, porque gracias a él pude lograr concluir mi carrera, a mis padres porque ellos siempre estuvieron junto a mi apoyándome con sus consejos para hacer de mí una mejor persona y también a mi compañera de tesis por sus palabras de ánimo y confianza que me brindo durante estos años de carrera.

Kelley Maguiña P.

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mis padres, Flor Villegas y Franklin Castillo ya que gracias a ellos he podido superarme, por el gran esfuerzo que hicieron durante años y el impulso que me dieron para llegar a cumplir mis metas, A mi hermana Naomi Castillo que siempre estuvo presente apoyándome, y a mi compañera de tesis, la cual en conjunto pudimos cumplir nuestro sueño, pese a las dificultades.

Natalie Castillo V.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, damos gracias a Dios por el gran amor que nos tiene y por nunca dejarnos solas en los malos momentos

En segundo lugar, a nuestra asesora Valencia Solar Lorena por habernos brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico, así como también de tener la vocación y disposición para guiarnos durante todo el desarrollo de la tesis.

En tercer lugar, a la universidad y plana de docentes quienes compartieron con nosotras una hermosa carrera, por compartir sus conocimientos y apoyo para seguir adelante día a día.

En cuarto lugar, a la directora y padres de familia de los niños del jardín 1678 Rayitos de Luz por su participación en la realización de esta investigación.

Y, en quinto lugar, pero no menos importantes, agradecemos a nuestras familias por brindarnos ese apoyo, cariño y motivación, que necesitamos durante este tiempo porque ellos siempre estuvieron impulsándonos a no rendirnos y cumplir con nuestro objetivo.

Castillo Villegas, Natalie Alexandra
Maguiña Paredes, Luisa Kelley

ÍNDICE

CONTENIDO	
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
I. CAPÍTULO: INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Descripción y formulación del problema	10
1.2. Objetivo de la Investigación.....	14
1.2.1. Objetivo general	14
1.2.2. Objetivos Específicos.....	14
1.3. Justificación e importancia del problema	14
II. CAPÍTULO: MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes.....	19
2.2. Marco conceptual	21
2.2.1. Definiciones del Juego	21
2.2.2. Características del juego.....	22
2.2.3. Principios del Juego.....	23
2.2.4. La Importancia del juego en el nivel inicial.....	23

2.2.5. El rol del maestro y agente educativo que acompaña las experiencias de juego	24
2.2.6. Los ambientes que provocan experiencias de juego	24
2.2.7. Tipos de juego	25
2.2.8. Juegos Tradicionales	27
2.2.9. Características de los Juegos Tradicionales	28
2.2.10. Importancia de los Juegos Tradicionales en el ámbito infantil	28
2.2.11. Beneficios de los Juegos tradicionales	30
2.2.12. Dimensiones de los Juegos Tradicionales	31
2.2.13. Clasificación de las habilidades motrices básicas	31
2.2.14. El Juego en tiempo de pandemia.....	44
2.2.15. Desarrollo de habilidades motoras en los niños de la edad de 3,4 y 5 años.	49
III. CAPÍTULO: MATERIALES Y MÉTODOS	52
3.1. Tipo de investigación.....	53
3.2. Diseño de investigación.....	53
3.3. Variable	53
3.4. Población y muestra.....	60
3.5. Técnica de recolección de datos	62
3.6. Instrumento de recolección de datos	62
3.7. Validación.....	63

3.8.	Procesamiento de la información.....	63
3.9.	Procesamiento estadístico.....	64
IV.	CAPÍTULO: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	66
4.1.	Resultados.....	67
4.2.	Discusión de resultados	74
V.	CAPÍTULO: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
5.1	Conclusiones.....	78
5.2	Recomendaciones	79
VI.	CAPÍTULO: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
VII.	ANEXOS	86
7.1.	Matriz de consistencia	87
7.2.	Validación de juicios de expertos	92
7.3.	Cuestionario sobre los juegos tradicionales.....	117
7.4.	Resultados estadísticos por ítems	123
7.5.	Juegos tradicionales con áreas, competencias y desempeños del programa curricular de educación inicial.....	127

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Secuencia del desarrollo de las habilidades motoras	51
Tabla 2. Operaciones de la variable de investigación y juegos tradicionales	54
Tabla 3. Padres de familia de los niños de 3,4 y 5 años del jardín 1678 Rayitos de luz.....	60
Tabla 4. Muestra de estudio: Padres de familia de los niños de 3,4 y 5 años del jardín 1678 Rayitos de luz.....	61
Tabla 5. Niveles y escala de medición general	64
Tabla 6. Niveles y escala de medición de las variables de estudio por dimensiones.....	65
Tabla 7. Nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz.....	67
Tabla 8. Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego motor que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz.....	68
Tabla 9. Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz.....	70
Tabla 10. Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz.....	71
Tabla 11. Distribución de los juegos tradicionales que fomentan los padres de familia en sus hijos.....	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz.....	67
Figura 2. Nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz los Padres de Familia en los niños del jardín1678 Rayitos de luz.....	69
Figura 3. Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz.....	70
Figura 4. Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz.....	71

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote.

Esta investigación surgió debido a la pandemia por el covid-19, se originó todo un cambio de estilo de vida en las personas, siendo los niños también afectados ya que recibieron efectos negativos a causa de permanecer la mayor parte en sus casas, sin tener momentos de juego al aire libre, es por ello que algunos de los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz necesitaron buscar estrategias las cuales aplicar con sus hijos para brindarles momentos reconfortantes, realizando así los juegos tradicionales, por otra parte, algunos de ellos desconocen los juegos tradicionales o prefieren escoger recursos tecnológicos y brindarles a sus hijos, siendo así un problema ya que imposibilitaría la fomentación de los juegos tradicionales repercutiendo en su posible extinción y de tal manera los padres de familia no poder tener considerable nivel de empleo de juegos tradicionales, por ello se formuló el siguiente problema, ¿Cuál es el nivel de empleo de los juegos tradicionales que fomentan en los niños los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz - Nuevo Chimbote?

La investigación fue de tipo descriptivo, teniendo un diseño de investigación descriptivo simple en el cual a través de la técnica de la encuesta y su instrumento un cuestionario que consto de 30 preguntas, creadas de acuerdo con la variable de estudio y sus 3 dimensiones (juego motor, cognitivo y social), el cual fue aplicado a la muestra de estudio que estuvo constituida por 132 Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de Luz, el mencionado instrumento fue evaluado por expertos que certificaron y validaron su veracidad.

Después de haber obtenido la data procesada a través del software SPSS V26, se analizó la data obteniendo que las familias de la Institución Educativa N° 1678 Rayitos de luz emplean los juegos tradicionales en un 65,2% nivel alto y un 34,8% nivel medio.

Por consiguiente, se considera un resultado satisfactorio.

Palabras claves: juegos tradicionales, juego motor, juego social, juego cognitivo.

ABSTRACT

The general objective of this research was to identify the level of use of traditional games by the parents of the kindergarten 1678 Rayitos de luz - Nuevo Chimbote

This research arose due to the covid-19 pandemic, which caused a change in people's lifestyles, and children were also affected because they received negative effects due to the fact that most of them stayed at home, without having time to play outdoors, which is why some of the parents of the 1678 Rayitos de luz kindergarten needed to look for strategies to apply with their children to provide them with comforting moments, playing traditional games. traditional games, on the other hand, some of them do not know the traditional games or prefer to choose technological prefer to choose technological resources and give them to their children. This would make it impossible to promote traditional games, which could lead to their possible extinction. parents would not be able to have a considerable level of use of traditional games. the following problem was formulated: What is the level of use of the traditional games that the children of the parents of the kindergarten 1678 Rayitos de Luz - Nuevo Chimbote?

The research was of descriptive type, having a simple descriptive research design in which through the survey technique and its instrument a questionnaire consisting of 30 questions, created according to the study variable and its 3 dimensions (motor, cognitive and social play), which was applied to the study sample that was constituted by 132 parents of the kindergarten 1678 Rayitos de Luz, the mentioned instrument was evaluated by experts who certified and validated its veracity.

After obtaining the data processed through the SPSS V26 software, the data was analyzed, obtaining that 65.2% of the families of the Educational Institution N° 1678 Rayitos de Luz use traditional games at a high level and 34.8% at a medium level.

Therefore, it is considered a satisfactory result.

Key words: traditional games, motor game, social game, cognitive game.

I. CAPÍTULO: INTRODUCCIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Es imposible hablar del ser humano sin hablar del juego, desde que nacemos somos una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, expresar, comunicar, y todo lo realizamos a través del juego, siendo esta la principal actividad infantil que nos impulsa a explorar el mundo y a la vez desarrollar capacidades motoras, intelectuales o afectivas, pero no nos referimos a los juegos que se realizan en una computadora, celular o tablet, aquellos que solo necesitas estar frente a tu pantalla, sino, hacemos referencia a los juegos en donde utilizamos cada parte de nuestro cuerpo, en donde ponemos en práctica todas nuestras habilidades, potenciándolas y desarrollando otras más. Gimeno y Pérez (2003) definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad, cuando hablamos de juegos, nos viene a la memoria muchos momentos de diversión que pasamos en el colegio, con nuestros compañeros de escuela, con nuestros amigos del barrio, con nuestra familia, quienes nos enseñaron diversos juegos de su infancia, como los eran los juegos tradicionales: la gallinita ciega, juguemos en el bosque, las escondidas, entre otros, aquellos juegos que pasaron por diferentes generaciones, pero no perdían la esencia y sus características tan particulares, como el no utilizar materiales estructurados ni recursos tecnológicos, algunos de estos juegos tradicionales solo se utilizaba como único recurso el cuerpo y si se necesitaba materiales, los podíamos encontrar en casa como una tiza, pelotas, pañuelos, piedras, etc. y ya estábamos listos para compartir momentos de alegría y también recibir muchos beneficios pero que algunas personas desconocían, los juegos tradicionales eran y son, un gran aliado para poder canalizar y regular emociones, favorecer la interacción, integración, cooperación entre los integrantes del juego, y si bien es cierto, sabemos que en la etapa infantil es de vital importancia recibir todos esos beneficios ya que permiten que los niños a través del juego, puedan ir desarrollando las habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales, pero lastimosamente estos juegos tradicionales se han ido extinguiendo, según algunos autores como Pelegrín (1990) afirmaron que debido a la gran revolución tecnológica que se ha ido dando en el transcurso de los años, los juegos tradicionales han perdido importancia, dejando de lado aquellos juegos que disfrutaron nuestros padres, abuelos, tíos, entre otros, por los famosos “videojuegos”. Otro punto muy importante para que los juegos tradicionales hayan ido perdiendo relevancia en nuestra sociedad, es debido a la poca fomentación de ellos, debido a la falta de participación por parte de los Padres de Familia, por diversos motivos, siendo alguno de ellos, el trabajo, ya que

muchos de ellos trabajan largas horas fuera de casa y no comparten mayor tiempo con sus hijos, debilitando esa fomentación de los juegos tradicionales, como también en los colegios ya que se da mayor importancia a juegos modernos y no se rescata aquellos juegos tradicionales que favorece a los niños en todos los ámbitos de su desarrollo.

Debido a la pandemia por la COVID-19, muchos aspectos de nuestra vida cambiaron, si bien es cierto hemos pasado por diversas etapas de la pandemia, de una alerta sanitaria mundialmente, con restricciones de salidas a la calle solamente para la adquisición de bienes de primera necesidad a la reanudación de las actividades que solíamos realizar antes de dicha situación, pero siguiendo con los cuidados respectivos como el uso de mascarillas, los adultos volvieron a sus trabajos y los niños pasaron de una educación virtual a una híbrida, en donde se combinaba la enseñanza pedagógica presencial con la virtual, luego a una educación netamente presencial, en donde los niños ya podían asistir a sus escuelas todos los días como normalmente lo hicieron en años pasados.

Anteriormente nuestros gobernantes declararon como medida de prevención, la cuarentena obligatoria que era pasar el mayor tiempo en nuestra casa, el cual nos permitía compartir momentos en familia, buscando recursos, actividades, que ayuden a mitigar el estrés, preocupación e incertidumbre que ocasionaba la COVID-19, todos nos vimos afectados por ello, pero eran los niños de 3-4 y 5 años que solían desconocer la realidad tan preocupante que vivíamos a causa del virus, pero podían observar los rostros preocupados de sus familiares, preguntándose cuando volvería todo a la normalidad, y cuando ellos podrían regresar a compartir momentos de juego con sus compañeros de escuela, por ello los Padres de Familia cumplían con la labor tan importante de poder brindar momentos de sosiego a sus hijos, utilizando estrategias factibles para ellos y para sus hijos, algunos de ellos con canciones, bailes, actividades gráfico-plásticas, juegos tradicionales que conocían a la perfección, entre otros, aquellas actividades que ahora a pesar que nos encontrarnos en una realidad un poco más reconfortante, servirían de mucha ayuda para futuros momentos que podríamos atravesar a causa de alguna situación similar a la de la pandemia por la covid-19, que afectó físicamente y emocionalmente a todas las personas.

Las familias peruanas tuvieron que adaptarse a esta nueva experiencia de encontrarse en cuarentena obligatoria, es ahí en donde empezó a resaltar la importancia de una buena convivencia,

impulsándolos a buscar diversas actividades que puedan realizar en casa, en compañía de sus hijos, para poder aliviar por un momento la gran preocupación e incertidumbre.

A diferencia de los niños, los Padres de Familia, al tener mayor conciencia de la realidad que se estaba presentando, su preocupación abarcaba más allá de su propia seguridad, ya que velaban por el futuro de sus hijos, puesto que se anunció la postergación del inicio de clases en todo el país, para ello el gobierno buscó estrategias para que los estudiantes puedan continuar recibiendo una educación de calidad, siendo el 6 de abril el inicio de las clases virtuales a través de medios de comunicación estatales como la radio, televisión y web.

Pese a iniciar las clases virtuales, los Padres de Familia tenían que buscar diversas maneras de poder brindarles momentos de alegría, a sus hijos, sobre todo a niños de 3, 4 y 5 años ya que el confinamiento y la educación no presencial, también causa efectos negativos en ellos, generándoles estrés por no salir, jugar con sus compañeros como siempre lo hacían en el colegio, ya que los niños al realizar diversos juegos van adquiriendo muchos beneficios tanto en el ámbito cognitivo, físico, social y emocional. Por ello los Padres de Familia se encontraron con un contexto totalmente distinto ya que muchos de los juegos que en tiempos pasados sus hijos jugaban, necesitaban de materiales estructurados o recursos tecnológicos, todo ello, que ellos desconocen, ya que al ser de generaciones diferentes no están familiarizados con los juegos modernos, muy diferente a los juegos que en sus épocas ellos pudieron disfrutar, pero, que lastimosamente se han ido extinguiendo y han perdido importancia, desde hace unos años en diversos centros educativos al poder visualizar esta situación, y con el objetivo de ir recuperando y dar a conocer a sus estudiantes estos recursos y cultura lúdica como lo son los juegos tradicionales, han ido contribuyendo en fomentarlo en sus aulas, como es el caso de docentes de la I. E San Ignacio De Loyola Fe Y Alegría – 44 Andahuaylillas, que fomentaron y aplicaron juegos tradicionales que, además de diversión, les permitirían desarrollar habilidades de manera natural como tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. Giménez (2009) asegura que los juegos tradicionales son una herramienta muy valiosa para los que estén dispuestas a desarrollarlas como los docentes en aula, los padres de familia en casa y los niños con sus amigos en el barrio.

Esta problemática no fue ajena a nuestra localidad, ya que pudimos recaudar manifestaciones por parte de los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz en Nuevo Chimbote, los cuales nos comentaban que se encontraban en la misma situación que las demás

familias peruanas, buscando actividades que puedan realizar con sus hijos, siendo esta una manera de poder distraerse, escogiendo algunos de ellos, los juegos tradicionales, aquellos juegos que recuerdan con nostalgia puesto que pasaron por diversas generaciones

Por ello los Padres de Familia conociendo estos juegos tradicionales, que han sido parte de su infancia, buscaron la manera de poder realizarlos y seguir fomentándolos en tiempo de pandemia con sus hijos, de manera que puedan compartir momentos de alegría en casa, reduciendo los efectos negativos y momentos de preocupación que tiene en los niños el estar encerrados en sus hogares, sin contacto con el mundo exterior, con sus compañeros por mantener el distanciamiento social y cuidarse de la COVID-19.

Poco a poco la realidad en el Perú a causa de la pandemia, fue cambiando pasando de momentos de preocupación a momentos de tranquilidad y esperanza, se anunció que en el mes de marzo del 2022 se pasaría de una educación netamente virtual a una educación híbrida, en donde se combinaría las clases de forma presencial y remota, dicha estrategia no era nueva ya que había sido utilizada durante muchos años especialmente con la introducción de tecnologías digitales. Las clases iban a seguir siendo reforzadas por la estrategia pedagógica Aprendo en casa en sus plataformas web, radio y televisión. Gracias al avance que hubo en seguir frenando la propagación de la COVID-19 y con la ayuda del programa de vacunación en el Perú, las clases pasaron a ser de forma presencial ocupando su 100% de aforo, es ahí en donde los niños después 2 años de pandemia retornaron en compañía de sus compañeros a sus escuelas, muchos de ellos llegaron a comentar todo lo que vivieron durante ese tiempo, situaciones difíciles a causa de pérdida de familiares por la COVID-19 como también situaciones de alegría al observar la gran participación que tuvieron sus padres con ellos, ya que muchos de ellos velaron por la salud física y mental de sus hijos, fomentando actividades que los puedan reconfortar, como fueron los juegos tradicionales que durante ese tiempo de encierro los padres pudieron compartir con sus hijos, como también sus abuelos, tíos, etc., aquellos juegos tradicionales, que quizás no son los mismos para todas las familias, ya que por diversos motivos como, el haber aprendido juegos tradicionales de otros lugares del Perú o los abuelos, padres les enseñaron otros, no llegaron a perder la esencia que es haber pasado de generaciones en generaciones y de cumplir con los múltiples beneficios que se obtiene jugando y algunas o muchas de las familias peruanas fomentaron durante el tiempo de pandemia.

¿Cuál es el nivel de empleo de los juegos tradicionales que fomentan en los niños los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz - Nuevo Chimbote?

1.2. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales que fomentan los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote.

1.2.2. Objetivos Específicos

- a. Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego motor que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote.
- b. Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote.
- c. Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote.
- d. Proponer un programa educativo de juegos tradicionales identificando las áreas, competencias y desempeños que fomentan en los niños de educación inicial.

1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

La importancia de la presente investigación se justifica porque luego de haber observado directamente e indirectamente, a través de conversaciones con Padres de Familia que tienen hijos de la edad de 3-4-5 años, ellos buscaron diversas maneras de poder brindarles seguridad física y emocional, ya que son los que se encuentran el mayor tiempo con sus hijos, siendo el juego una de las estrategias utilizadas, por ello, daremos a conocer si fomentaron los juegos tradicionales en sus hijos, si nos encontramos con un nivel alto, medio o bajo de su fomentación y cuáles fueron los juegos que realizaron los Padres de familia con sus hijos, juegos que no necesitan de materiales estructurados, sino materiales que tienen en casa, juegos que tienen reglas fáciles de aprender, y que ellos conocen a la perfección, ya que pudieron vivenciarlos y disfrutarlos en su infancia, los cuales tuvieron un gran impacto en la niñez de las generaciones anteriores, porque favorecen en el desarrollo físico y mental del niño, cultivando sentimientos sociales, permitiéndoles descubrir sus habilidades, y pasar momentos gratos de diversión, ayudándolos a regular sus emociones, siendo

así una gran oportunidad de aprendizaje y desarrollo personal ya que, al pasar mayor tiempo los Padres de Familia con sus hijos, es donde recae la importancia de fomentar el momento de juego, siendo los juegos tradicionales los elegidos en donde puedan participar todos y así convertir momentos de angustia y preocupación, en momentos de alegría o tranquilidad, sobre todo en los niños, ya que durante la etapa de la niñez tienen mucha energía acumulada como nos menciona Spencer (1855) citado por Sáenz (2015) el cual crea la Teoría del excedente energético donde se señala que el exceso de energía, hace que las personas deban buscar la manera de liberar la misma a través de tareas lúdicas, siendo así el juego una de las herramientas principales y propicias para el juego el equilibrio interior. Esta teoría que nos brinda Spencer señala que, durante la etapa de infancia o niñez, los niños al no realizar alguna tarea de supervivencia, necesita emplear el exceso de energía en el momento del juego, sirviéndole, así como un gran recurso para liberar tensión y angustia, además de poseer un efecto reparador, de esta manera el juego pasa a convertirse en un canalizador del exceso energético ideal en los niños de 3,4 y 5 años.

La presente investigación amplía información teórica acerca de los beneficios que nos brindan los juegos tradicionales si es que se fomentan en los niños, enmarcando sus dimensiones: motor, social y cognitivo, cada uno de ellos evidenciando las habilidades que se pueden adquirir si se tiene un nivel alto de empleo de los mencionados juegos.

Este estudio contribuye a los aspectos metodológicos ya que presenta información actual y práctica para futuras investigaciones, supuesto que por medio de un instrumento da a conocer el nivel de empleo de los juegos tradicionales que fomentan los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz y además proponer un programa educativo de juegos tradicionales identificando las áreas, competencias y desempeños que fomentan en los niños de educación inicial, con el objetivo que los niños y niñas del nivel inicial mejoren su nivel de empleo de los juegos tradicionales.

La labor tan importante que tienen los docentes se constituye en un reto, para la formación y fortalecimiento la fomentación de los juegos tradicionales en los niños, ya que debe ser un docente que conozca las características y beneficios que estos juegos pueden brindar a los niños que lo practiquen, como bien dice Vygotsky (1984) que los docentes serán las personas que proponen las actividades para que los estudiantes las reproduzcan posteriormente ya sea de manera guiada o independiente, siendo así las ideas del maestro las cuales van a influir en los niños en como lo aprenden y como lo hacen, potenciando su desarrollo en todas las dimensiones, teniendo como aliado a los Padres de Familia, ya que tanto el ambiente educativo como el ambiente familiar

siempre deberán trabajar de manera unidad en beneficio de los pequeños. En consecuencia, conocer el nivel de habilidades nivel de empleo de los juegos tradicionales que fomentan los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz, beneficia y contribuye al plan educativo de la docente de educación inicial, ya que podrá guiarse a través de los resultados para saber cómo intervenir de manera adecuada, utilizando medios para efectuar y desarrollar talleres y/o actividades que fortalezcan la fomentación de los juegos tradicionales en los niños del nivel inicial.

La sociedad ha ido cambiando mucho con el transcurso del tiempo, es por ello que las futuras generaciones necesitan niños con un desarrollo integral óptimo que no solo se enfoque en adquirir conocimientos, memorizar tareas, pasar sentado horas frente a una pantalla mirando caricaturas, sino niños que jueguen con sus amigos del barrio, con sus familiares o compañeros de escuela, que se diviertan y pasen momentos gratos, que a su vez vayan adquiriendo diversas habilidades motoras, cognitivas como también sociales, es por ello que con nuestra investigación y conociendo el nivel de empleo de los juegos tradicionales, tratamos de concientizar a los agentes educativos y en especial a las docentes de educación inicial para que tomen en cuenta sus características de manera particular, entre otros aspectos por los cuales puedan determinar aspectos de relevancia social.

El tema de investigación es relativamente novedoso, porque bien sabemos que el contexto actual por el cual atravesamos a causa de la COVID-19, es un contexto totalmente nuevo, en donde han suscitado muchos cambios en la vida de las personas, siendo los niños los más afectados por los cambios que se dieron pasando por diversas modalidades de educación, como fue la educación virtual, híbrida y ahora presencial, es ahí en donde el rol importante del juego se vio afectado y eso conllevó a tener la participación de los Padres de Familia de poder buscar soluciones y brindar a sus hijos ese momento de juego tan importante en la etapa infantil, por ello, la importancia de esta investigación, se dirige en varias direcciones, en los niños porque sabemos que si un niño está en constante movimiento, jugando, en este caso con los juegos tradicionales en compañía de sus Padres de Familia o familiares obtendrá el beneficio de poder desarrollar y potenciar sus habilidades y por consiguiente podrá seguir teniendo un desarrollo integral. En los Padres de Familia, porque gracias a ellos conoceremos la participación que tuvieron con sus hijos, si fomentaron o no los juegos tradicionales durante este tiempo de pandemia, cumpliendo un gran rol en un contexto totalmente nuevo y difícil. Y también es importante por el impacto que surgirá en los docentes ya que gracias a nuestra investigación

conocerán, la información recaudada con el apoyo de los Padres de Familia, y poder sugerir fomentar esos juegos tradicionales a otras familias, con sus múltiples beneficios en la infancia, como también, ser un recurso importante para un futuro, si se llegase a suscitar situaciones similares o peores.

II. CAPÍTULO: MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

INTERNACIONAL

Arana y Gando (2021), en su tesis de titulación de tipo descriptiva, denominado Los Juegos Tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años, concluye que mediante el presente trabajo de investigación fue posible analizar las teorías fundamentales que sustentan los diferentes referentes teóricos de los juegos tradicionales en Ecuador en el desarrollo motriz y sirvieron como base para comprender acerca de los juegos tradicionales en Ecuador y su influencia en el desarrollo motriz de los niños en Educación Inicial, por lo que se ha podido constatar que la comunidad educativa considera que dichos juegos tradicionales en Ecuador es un gran recurso didáctico para el desarrollo del área motriz, pero sin embargo para las docentes el interés ha disminuido de acuerdo a la modalidad tecnológica que actualmente se está viviendo; por lo cual, son muy poco impartidos y poco aplicados en la EEBP “Luisa Gómez de la Torre” y para que le den solución a su problemática diseñaron 10 actividades que son necesarias tanto para la docente como para los niños, con el fin de que las docentes la pongan en práctica y de esta manera desarrollen las habilidades motoras en los niños.

NACIONAL

Damiano (2023) en su tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial de tipo cuantitativo, titulada Los Juegos Tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Luringacho, Provincia y Región Lima – 2022, ejecutada en la Universidad Católica Ángeles de Chimbote, llegando a la conclusión que en este estudio los juegos tradicionales mejoraron la motricidad gruesa en niños de cuatro años, por cuanto, según el post test la mayoría de niños alcanzó un nivel esperado, demostrando el conocimiento de las partes de su cuerpo, así como la coordinación al moverse, bailar y saltar.

Sullca (2023) en su tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial de tipo cuasiexperimental, titulada Influencia de Juegos Tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de La Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021-Moquegua, ejecutada en la Universidad José Carlos Mariátegui, llegando a la conclusión que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo personal y social en niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021, el “p” valor es menor al 0,05 (5%) y que la diferencia de medias corresponde a un valor de 6,22 y el valor de t de Student es igual a 10,983 lo que implica

que la dinamicidad, integración al equipo y participación activa de los niños favorecen el desarrollo social y personal de los niños y niñas.

Capcha y Barzola (2021) en su tesis para optar el título de segunda especialidad profesional de tipo descriptivo, denominado Juegos Tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja-Huancavelica, ejecutada en la Universidad Nacional de Huancavelica, concluye que aún se sigue evidenciando la vigencia de los juegos tradicionales en cuyos estudiantes del 5to Grado de la I.E. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja-Huancavelica, dando por concluido que el 67% de las maestras encuestadas si están utilizando los juegos tradicionales en la jornada diaria de trabajo y el 33% no lo utilizan.

LOCAL

Cortijo (2021) en su tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial de tipo descriptivo, titulada Los juegos Tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. inicial “La Alegría Del Saber N° 1661, Las Brisas – Nuevo Chimbote, ejecutada en la Universidad Nacional del Santa. Llegando a la conclusión y dando a conocer como resultado de su investigación que las docentes de las aulas de 4 y 5 años, realizaron en algunas ocasiones los juegos tradicionales y consideran que estos contribuyen de manera satisfactoria en la socialización de los niños como también se concluyó que el nivel que poseen los niños de 4 y 5 años es medio con un 65% en la dimensión expresión de emociones, 44% en la dimensión conversación.

Díaz y León (2021) en su tesis para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial de tipo pre - experimental, titulada Taller basado en Juegos Tradicionales para desarrollar las relaciones Interpersonales en niños de 4 años de la I.E. Santa Rosa del Sur N° 526 – Nuevo Chimbote, presentada en la Universidad Nacional del Santa, llegando a la conclusión y donde se demostró que la aplicación del taller basado en los juegos tradicionales permitió desarrollar las relaciones interpersonales en los niños de 4 años de la I.E. N° 526 Santa Rosa del Sur un nivel de confianza superior al 95% en el grupo experimental es decir de una forma altamente significativa del grupo experimental.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

2.2.1. Definiciones del Juego

Mariotti (2014) nos dice desde un punto pedagógico que el Juego según Jean Piaget permite consolidar las conductas recién aprendidas, como también de actividades mentales y físicas, siendo el juego una herramienta importante puesto que facilita el aprendizaje, exponiendo a los niños a diversas experiencias y a nuevas oportunidades de enfrentar el mundo.

El juego es una de la parte fundamentales que se tiene como experiencia humana a lo largo de la historia, cómo se sabe Platón y Aristóteles reconocieron el valor del juego en lo educativo a la actividad lúdica, pero el juego también crea ambientes favorables para el aprendizaje de los niños, ya que de manera natural van adquiriendo sus conocimientos, sus valores, sus normas y la forma de vida de un adulto. El juego también desempeña un papel muy importante en el desarrollo infantil del niño, porque le ayuda en su imaginación, en sus roles, lecciones sobre reglas, símbolos y la experiencia de ganar y perder. Por último, se dice que el juego es una herramienta para que así los niños puedan aprender a conocer a los demás, comprenderse ellos mismos y entender las expectativas y límites en varias situaciones. (Gallardo, 2017)

Es una forma de poder interactuar con el medio y con la realidad en la cual vivimos, se debe disponer de tiempo y espacio suficiente, según la edad y necesidades de las personas, en los niños es una actividad esencial y fundamental, pues está presente en todos los momentos de su vida, ya que les genera diversión y favorece en su desarrollo y aprendizaje, es la manera en que ellos podrán comunicarse, de entender la realidad, de adaptarse a los cambios, de expresar sus sentimientos, de aprender, de conocer y de investigar. (Perez, 2015)

Cruz et al., (2021) nos dice que el juego es esencial para los niños y niñas porque es ahí donde ellos van a explorar el mundo, se van a ir relacionando con los demás, irán desarrollando sus habilidades, van a ir comprendiendo su entorno y cultura, ya que para que jueguen ellos necesitan de tiempo y espacio, dichas autoras también nos dice que el juego les implica crear, imaginar y superar sus obstáculos, expresar sus emociones y conflictos que puedan tener, pero cómo vemos hoy en día ya no se le da mucha importancia al juego, se ha descuidado más por la enseñanza de los contenidos académicos en los colegios y esto se ve muy preocupante porque como se sabe el juego es muy importante para los niños y especialmente en sus primeros años.

Bruner hace referencia que el juego será una proyección de la vida interior hacia el mundo, en el cual las personas van a cambiar su entorno según los deseos que tengan, a diferencia que con

el aprendizaje vamos a interiorizar lo que observamos del exterior y recién lo hacemos parte de nosotros mismos. (Ruiz, 2017)

De acuerdo a Mariotti (2014) el juego es una actividad natural, netamente libre y espontánea, que al realizarla producirá placer, cuya importancia radica en permitir favorecer el desarrollo social, psicomotor y espiritual del ser humano.

Leyendo diversos conceptos sobre el juego, podemos decir que se trata de una actividad voluntaria, satisfactoria y espontánea del ser humano, lo cual ayuda en el desarrollo integral de las personas en ámbitos cognitivos, sociales y emocionales. Es por ello que desde la niñez se da un valor importante, ya que será una forma de expresión y de poder relacionarse con su entorno, produciéndoles bienestar, alegría y diversión y, por lo general satisfacer sus deseos de forma inmediata.

2.2.2. Características del juego

Campo (2004) nos dice que según Rogert Caillois, nos dejó un importante aporte sobre el juego, él determinó seis características del juego, los cuales eran: libre, separado, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio. A partir de ello, con posteriores aportes y estudios, se pudo concluir que el juego como comportamiento natural del hombre cumple con las siguientes características:

- Pura: ya que el juego no tiene en si una finalidad concreta, más que la búsqueda del placer que genera en sí.

- Espontánea: el juego suele surgir en cualquier momento, siendo así una actividad repentina.

- Placentera: el juego brindará fundamentalmente el placer de diversas maneras, ya sea moral, físico o estético, satisfaciendo nuestros impulsos.

- Libre: permite tomar decisiones de forma libre, no está sujeto a imposiciones, juega y participa el que desee.

- Delimitada: ya que se desarrolla en un espacio fijado, como también de un tiempo decidido por los jugadores, es la misma característica a la que Caillois denomina separada, siendo así el juego una ocupación separada, realizada dentro de límites precisos de lugar y tiempo, como es el caso de la rayuela, escondidas, etc. En donde hay un espacio establecido para el juego.

- Incierta: el desenlace del juego es incierto, siendo este un factor motivante para los jugadores.

- Ambivalente. Tiene diferentes niveles de tensión.

-Reglamentada: Todos los juegos, tienen reglas que se hayan dado por acuerdos previos, o reglas por costumbre, estas permiten regir lo que está permitido y lo que está prohibido. Tendrán que ser respetadas para evitar que el juego termine antes de lo previsto.

2.2.3. Principios del Juego

El juego esta universalmente definido y las políticas educativas de cada país apoyan al juego como un importante mediador que permite el desarrollo óptimo de diferentes competencias y capacidades que exige el desarrollo psicomotor, socio afectivo y biológico de cada persona, según la publicación del UNICEF, el juego permite fortalecer el organismo y evitar enfermedades, preparan a los niños y niñas desde temprana edad para su futuro aprendizaje, de manera que se reduzcan los síntomas del estrés o depresión; además mejoran la autoestima Unicef (2007) . En 1989 el juego, la recreación y el deporte fueron declarados como un derecho por la Organización de las Naciones Unidas, y en la Convención sobre los derechos del niño en el artículo 31 nos da a conocer que los Estados partes de esta convención deben respetar y promover el derecho del niño, en donde él pueda participar plenamente en la vida cultural y artística, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad, por ende, es un derecho del cual no debemos privar al niño.

2.2.4. La Importancia del Juego en el Nivel Inicial

Para responder a esta pregunta debemos enfocarnos en lo que el juego brinda al niño y de acuerdo Ferland (2011) nos dice que cuando los niños juegan, utilizan los músculos de su cuerpo a través del movimiento, manipula objetos, expresa emociones, se interrelaciona con otras personas, al realizar lo mencionado, los niños podrán desarrollar y afianzar sus habilidades motrices, perceptivas, cognitivas y sociales, puesto que el juego al ser una actividad global va a permitir estimular su desarrollo en todas sus facetas, durante el momento de juego, el niño no solo se divierte sino también utiliza sus recursos personales, cuando trata de resolver dificultades que se presenten, aunque los niños dependen de sus padres para la mayor parte de sus necesidades (alimento, vestido, higiene), en el juego, será él, el único responsable, en donde el decidirá el desarrollo de ese momento, experimentando nuevas emociones y sentimientos como el sentirse con la capacidad de dominar la situación, teniendo el control de su juego, algo que se verá reflejado positivamente en su autoestima. También podrá transformar la realidad según su deseo, potenciando su imaginación, y no olvidemos que, durante el juego, comparte momentos gratos con

otros compañeros, permitiendo de negociar el reparto de roles, contar con la opinión de otros y crear relaciones sociales tranquilas. Con todo lo mencionado, podemos decir que los niños al jugar, desarrollan sus actitudes y habilidades que utilizarán en diversas situaciones de su vida. En su juego, el niño en cierta manera se ejercita para la vida de verdad, gozando sin darse cuenta, recibiendo múltiples beneficios.

2.2.5. El Rol del maestro y agente educativo que acompaña las experiencias de juego

Para poder enfocarnos en el rol del maestro que tiene durante el juego, Cruz et al., (2021) nos dice que en la primera infancia el trabajo del docente se va más allá de una planificación ya que implica que ellos deben de ser un sujeto emocional y afectivo con los niños por lo que su rol del docente es que tiene que reconocer las singularidades, intereses y necesidades de los niños para que así ellos puedan construir su mundo emocional, social y cultural. Además, una de las importancias que existe entre el adulto y el niño desde el ámbito pedagógico es la interacción que tiene ambos, resaltando que el maestro esté en todo tiempo con el niño ya sea física y emocional en situaciones lúdicas, por lo que es importante darle su espacio y tiempo para que los mismos niños exploren y descubran su entorno en el que están. Finalmente recordar que el maestro lo primero que tiene que hacer es reconocerse el mismo como un ser emocional, lúdico y corporal para que así él pueda apoyar de manera positiva al niño en su desarrollo y se insiste que todo esto vaya más allá de los discursos académicos y se ponga en práctica a través de las vivencias.

2.2.6. Los ambientes que provocan experiencias de juego

El ambiente no es simplemente el escenario en el que se lleva a cabo la acción pedagógica, sino es el que la sostiene, ya que el ambiente incluye su espacio físico, organización y el cómo los niños puedan interactuar con las personas, objetos y emociones. Pero en el ambiente educativo los maestros deben prestar más atención al niño para que puedan comprender cómo experimentan el espacio en el que juegan. Por otra parte, el ambiente va más allá de una simple decoración, sino que se requiere de un estudio detallado a las posibilidades pedagógicas del espacio para que los niños puedan usar su imaginación, creatividad y deseo de transformación en el juego. (Cruz et al., 2021)

2.2.7. Tipos de Juego

- Juegos populares

Los juegos populares son muy espontáneos, ya que su origen fue por la necesidad del hombre que tuvo por jugar, y han pasado de padres a hijos, en algunas ocasiones son libres de reglas para su realización, su objetivo es la propia diversión del ser humano, pueden ser conocidos con diferentes nombres de acuerdo en el lugar que se practique, se fueron convirtiendo en apoyo significativo para las clases de educación física, ya que brindaba la posibilidad de desarrollar las diferentes capacidades físicas y cualidades motrices.

- Juegos de mesa

Se juegan sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar, son totalmente deterministas, basados solamente en la estrategia.

- Juegos de rol

Los participantes serán los protagonistas que asumirán papeles importantes de adultos, de personajes y reflejarán imitando de manera creativa las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí.

- Juego cooperativo

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

- Juegos tradicionales

Son juegos que están ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación, que han ido pasando de generación en generación, y con la divulgación de ellos se han podido conservar con el tiempo, y los materiales que son propios de su zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

- **Juego pre – simbólico**

Cruz et al. (2021) nos dicen que este juego está antes del simbólico, porque este juego es fundamental para el desarrollo del niño y es el que va anticipar al juego simbólico, porque en este juego los niños van a utilizar el cuerpo con movimientos para que así expresen lo que sienten y también van a establecer conexiones con su entorno sin la necesidad de que tengan la presencia de un adulto, en estos juegos tenemos el juego de destruir, placeres sensoriomotor, involucrarse, llenar y vaciar, reunir y separar, esconderse y ser perseguido.

- **Juego simbólico**

El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

- **Juego de construcción**

Cruz et al. (2021) cuyas autoras nos dice que son aquellos en los que el niño usa su creatividad para construir con bloques o fichas, ya sean encima, debajo, detrás o delante de otros para crear un significado personal y así van experimentando el espacio vacío, las líneas rectas y entornos de diferentes tamaños y materiales.

- **Juegos deportivos**

Son los que se practican de forma espontánea o bien dirigidos por profesores y entrenadores, en espacios abiertos y con la utilización del cuerpo. En general, además del cuerpo hay algún otro objeto, aunque a veces se limita a las competencias por el desarrollo de una habilidad netamente física. Pueden ser tanto individuales como grupales y siempre complementan los aspectos de habilidad física con la estrategia y la mente fría para pensar cómo realizarlo.

- **Juegos de naipes**

Son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja (puede ser española o francesa) para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo, hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante, por ejemplo, el solitario. Otros juegos de naipes son: siete y medio, truco, blackjack, canasta, etc.

- **Juegos cognitivos**

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción, el juego exploratorio o de descubrimiento, otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

- **Juegos de habilidad social**

Escuchar, negociar, compartir y comprometerse a algo son retos importantes para niños en edad preescolar. Aunque aún no sean capaces de ver más allá de sus propias necesidades, los niños deben aprender lo que conlleva estar y jugar con otros. Realizando actividades en grupo les permite construir las bases positivas de comunicación al mismo tiempo que aprenden a controlar sus impulsos más egocéntricos.

2.2.8. Juegos Tradicionales

Se trata de los juegos que han pasado por generación de forma oral, según la cultura y región en donde se desarrollaban, que en ocasiones se suele encontrar varias versiones del mismo juego pero sin perder la esencia del mismo, tienen un componente importante y popular que permite interiorizar el medio cultural, permitiendo la socialización entre las personas, a través de ellos se puede transmitir características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, favorecen diversos aspectos entre ellos la socialización, desarrollo de habilidades sociales, interiorización de las normas, respeto por los demás; el lenguaje; el contacto con la vida al aire; el ritmo; la estructuración espacial; y aspectos motrices, como coordinación dinámica, coordinación viso-manual, movimientos de los dedos, orientación espacial, control postural, inhibición de movimientos, y respiración. Los juegos tradicionales son originales que poco a poco han conseguido mantenerse vigentes, siendo atractivos para los niños de diferentes generaciones tanto anteriores como futuras, ya que pueden jugar y divertirse, produciendo placer, las pautas y normas son de fácil aprendizaje, son motivadoras además porque algunos de los juegos están acompañados de canciones y los juegos son pactados por ellos mismos y no requieren de materiales costosos. (Acedo y Vicente, 2001)

Los juegos tradicionales son un modelo de la sociedad y los mensajes que se reflejan en determinados ambientes que llegaron a convertirse en parte de nuestra historia y en apoyo de nuestra cultura. Pero que lastimosamente con el paso del tiempo se ha ido perdiendo, porque ya no

se da espacio a los juegos tradicionales en el desarrollo común en la sociedad. (Valero y Gómez, 2008)

Los juegos tradicionales, como parte de nuestra sociedad con los cuales nos identificamos ya que fueron creados por nuestros antepasados, por otro lado, nos dice que son distintos y únicos para realizarlos en nuestros tiempos libres. (Ccahuana y Cuarez, 2020)

Los juegos tradicionales son los que los Padres de Familia enseñaron a sus hijos, ya que en sus tiempos fue algo que se practicó durante muchos años y con el pasar del tiempo se siguen jugando pasando de generación en generación, para poder mantenerlos vigentes. (Jimenez, 2009)

Pero cuando nos referimos sólo en lo tradicional, tenemos que remitirnos al pasado pero que aún sigue vivo en el presente, no es algo que se herede genéticamente, sino que se transmite socialmente y deriva de un proceso de selección cultural, que ha pasado de generación en generación, la tradición no es inalterable e inmóvil, sino dinámica, cambiante y adaptativa, está continuamente recreándose, asumiendo nuevas funciones. (Marcos, 2016)

2.2.9. Características de los Juegos Tradicionales

Algunas de las características más resaltantes de los juegos tradicionales: las reglas son muy fáciles de poder aprender y memorizar, existen diversos tipos de juegos tradicionales de manera que los participantes tienen diversas opciones para elegir y poder realizarlos, no requieren de materiales estructurados ni costosos, se pueden poner en práctica en cualquier momento y lugar, estimula el desarrollo de la sociabilidad a través de las relaciones que se crean al jugar, favorecen la comunicación entre los participantes, es una actividad en donde toda la familia puede disfrutar, fortaleciendo sus lazos familiares, siendo una fuente de motivación para grandes y pequeños. (Araujo, 2018)

2.2.10. Importancia de los Juegos Tradicionales en el ámbito infantil

Los juegos tradicionales brindan múltiples beneficios, pero los niños suelen ser los más beneficiados, pues favorece en la adquisición de sus conocimientos, en el desarrollo de su imaginación, fomenta su autoestima y afianza su personalidad estimulando su independencia ayuda a canalizar la agresividad, amplía las relaciones con su entorno, permite que puedan utilizar su cuerpo como forma de expresión al manifestar sus emociones y sentimientos, mejora la coordinación, el equilibrio y las habilidades básicas, también que ellos puedan adquirir el conocimiento de su cultura local y de su región valorando sus hábitos y costumbres, si se

desarrollan los juegos en aula contribuye a que se mejore la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos puede enseñar cómo es la integridad de su ser, es por ello que se da tanta importancia y que se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple los juegos tradicionales, por ejemplo:

Desarrollo Físico: Cuando se realizan los juegos, se contribuye en los niños el desarrollo de su cuerpo en su desarrollo muscular y en particular influye mucho sobre la función cardiovascular, que permite bombear la sangre por todo el cuerpo, y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas, estas actividades ayudan en la coordinación neuro-muscular activando las funciones del cerebro, permitiendo un desarrollo en la totalidad del organismo.

Desarrollo mental: En la etapa de la niñez está presente la imaginación, siendo el juego uno de sus estímulos primordiales, el niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, siendo el juego una herramienta que permite perfeccionar sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión, desarrolla su espíritu de observación, análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño cuando resuelve situaciones presentes en el juego aviva su inteligencia, condicionando sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

Formación del carácter: Al realizar los diversos juegos en donde los principales protagonistas son los niños, ellos serán los que recibirán benéficas lecciones de moral y de ciudadanía, favoreciendo en el desarrollo de su conducta de forma correcta hacia las personas involucradas en la actividad.

Cultivo de sentimientos sociales: El juego permite cultivar valores sociales de una forma entretenida y espontánea, brinda la oportunidad que los niños alcancen por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, ser solidarios con las personas, aprender a tener amistades para disfrutar más el juego, ayudando en el desarrollo de los sentimientos sociales, por ello es esencial provocar el juego colectivo en que el niño va a ir adquiriendo el espíritu de solidaridad, colaboración, solidaridad, respeto, siendo valiosas enseñanzas para establecer sus relaciones afectivas para un buen futuro. (Damián, 2011)

2.2.11. Beneficios de los Juegos tradicionales

- a) Permite conocer tradiciones y culturas de otras épocas
- b) Generan reglas y organización
- c) Promueven la habilidad de negociación respecto a la variación de reglas
- d) Favorece la interacción y la integración social
- e) Favorece la cooperación entre los integrantes.
- f) Desarrolla la empatía
- g) Fortalece la ayuda y solidaridad entre todos
- h) Fortalece la confianza en sí mismo como en los demás
- i) Mejora la habilidad psicomotora
- j) Favorece el desarrollo físico y corporal
- k) Aporta sentido rítmico al cuerpo
- l) Favorece la concentración
- m) Agiliza la memoria
- n) Propicia la habilidad para afrontar la frustración
- o) Favorece la actitud para vencer retos
- p) Propicia la experimentación
- q) Favorece el desarrollo intelectual de la personalidad y lenguaje
- r) Promueve la interacción con el entorno
- s) Genera vivencias significativas
- t) Es una forma de liberar energías
- u) Fortalece amistades
- v) Permite aceptar a sus compañeros sin discriminar
- w) Favorece el dialogo para llegar a un acuerdo sobre los juegos
- x) No requieren mucho material ni costo
- y) Son simples de compartir
- z) Practicables en cualquier momento y lugar
- aa) Son jugados por los niños con el mismo placer de jugar
- bb) Los niños son quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan
- cc) Responden a necesidades básicas de los niños

2.2.12. Dimensiones de los Juegos Tradicionales

MINEDU (2010), como se citó Mamani y García (2019), nos da a conocer tres dimensiones de los juegos tradicionales para niños, el juego motor, cognitivo y social.

A. Juego motor:

Cuando se menciona al juego motor, siempre estará ligado a los movimientos que pueda realizar el niño con su propio cuerpo, y las diversas sensaciones que pueda sentir a través de estos movimientos como: saltar en un pie, jalar la soga, correr, lanzar una pelota. En la etapa de la infancia, los niños tienen la necesidad de ir en búsqueda del dominio de su cuerpo, tienen mucha energía y el juego motor le permite satisfacer esa necesidad. Apoyar a los niños en esta etapa en donde su desarrollo psicomotor es esencial, es muy beneficioso para un desarrollo integral, con múltiples beneficios.

Los niños al realizar los juegos tradicionales de tipo motor, pueden desarrollar las habilidades motrices básicas que son indispensables durante la etapa infantil. Singer, (1986), nos da a conocer a las habilidades motrices básicas como las capacidades que pueden poseer los individuos que practican algún tipo de actividad física, estas se originan al combinar la experiencia y las aptitudes de movimiento.

2.2.13. Clasificación de las habilidades motrices básicas:

Castañer y Camerino (1996) nos presentan desde un enfoque global, la idea en la que las habilidades motrices básicas se puedan clasificar según el área en la que se desarrollan, posibilitan y facilitan, y al mismo tiempo, diferencian sus funciones. De tal manera, que la clasificación sea así: locomoción; en donde podrán correr, saltar, trepar o caminar; manipulación, en donde podrán lanzar, golpear, atrapar o esquivar; y estabilidad motriz, en donde tendrán la oportunidad de equilibrarse, levantarse, estirarse, doblarse.

a. Locomoción

Las habilidades de tipo locomotriz son de vital importancia puesto que sirven de base para seguir las demás habilidades, ya que se involucran la carrera, el andar y el salto, cumpliendo ahí el papel importante de poder derivar hacia otras habilidades.

Estas habilidades se destacan porque en ellas se presenta el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en un espacio determinado y conforme se va desarrollando se interrelacionan los diferentes elementos espaciales como son. direcciones, planos y ejes.

Las habilidades locomotrices se adquieren y desarrollan de forma mecánica, ya que son movimientos naturales y heredados, sobre los que se pueden desarrollar varias habilidades fundamentales, habilidades que con el crecimiento de la persona van madurando y se van ampliando en varias formas, de acuerdo con los factores externos que influyen en la especialización motriz de cada niño entre las habilidades de locomoción tenemos: caminar, correr, saltar y trepar.

- Caminar

Wickstrom (1990) hace referencia a la habilidad de caminar como una forma natural de locomoción vertical, que se caracteriza por la posición alternada de los pies, manteniendo contacto con el piso.

En donde se van alternando las fases de balanceo con la de apoyo, según Muñoz (1990) siendo así esencial para poder mantener el equilibrio, que posteriormente va desapareciendo, cuando la velocidad de locomoción aumenta y así la forma de locomoción pasa del andar al correr.

- Correr

Chacón (2006) hace referencia que la carrera parece al principio una marcha rápida en donde no podemos observar de forma clara el movimiento que los pies dejan de tocar el suelo y que el niño no cuenta con algún apoyo, por ello, podemos decir que la carrera es el desplazamiento que se puede ver, y en un momento el cuerpo queda suspendido en el aire por un instante.

- Saltar

Santos (1996) citado por Romero (2007) define que saltar es una habilidad motora en la que el cuerpo queda suspendido en el aire bajo la acción de una o ambas piernas, de igual manera posteriormente cae sobre uno o ambos pies.

- Trepar

La habilidad de trepar también aparece durante la primera infancia, también reconocido como movimiento de reflejo. Más adelante, en la etapa infantil y primaria este esquema constituye un recurso importante en el desarrollo de la motricidad de la persona. Los niños van adquiriendo técnicas para desarrollar la habilidad de trepar a través de su exploración, pero en las fases iniciales de la adquisición debe ser guiado en sus movimientos con la ayuda directa del cuidador.

- Subir

La habilidad de subir, se da en diferentes etapas del crecimiento y todas son básicas, pero es en el periodo de 1 a los 5 años, en donde radica mayor su importancia, puesto que el niño empieza, primero realizando las actividades como caminar, subir, el subir se fortalece y se empieza a desarrollar otras como correr, saltar, tener equilibrio y por ende, mayor autonomía, ya que al incluir los musculares de cabeza, brazos, piernas, abdomen, espalda, se centra en la capacidad del niño para moverse y familiarizarse con el mundo que lo rodea, utilizando todos sus sentidos.

b. Manipulación

Según Prieto (2010) la manipulación se centra en el manejo de objeto, en donde se da la capacidad de poder ejecutar lanzamientos como también recepciones. Podemos encontrar algunas habilidades de manipulación dentro de las cuales Wickstrom (1983) nos da a conocer que el golpear y el lanzar, conlleva a una secuencia de movimientos, en donde implica arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos, también encontramos las habilidades de recepción y el atrapar, los cuales consisten en detener la fuerza o impulso de un objeto que ha sido lanzado utilizando las manos y brazos, siendo estas habilidades de manipulación gruesa y fina. Los movimientos de manipulación gruesa que realicen los niños han sido adquiridos por herencia biológica y cultural y se constituyen en la base de la especialización motriz que se logra o aprende por medio de la experimentación de gran variedad de actividades deportivas y no deportivas que se practican en la vida cotidiana, como también los movimientos de manipulación fina a través de actividades de coordinación viso-motriz y desafíos de precisión. Dentro de las habilidades de manipulación tenemos: atrapar, esquivar, lanzar, golpear.

- Esquivar

Según Pikler (1985) son capacidades perceptivas que los humanos usan para evitar colisiones con algo o para superar obstáculos sin que el oponente interfiera con el objeto, él hace referencia que el poder brindar apoyo a los niños a realizar ciertos movimientos, como esquivar, no es esencial para su capacidad de realizarlos por sí mismos y agrega que hay un desarrollo motor natural y óptimo, afirmó y este ocurre sin la intervención directa de un adulto si se dan las condiciones adecuadas.

- Lanzar

Es un lanzamiento es la manipulación de un objeto con la finalidad de ser lanzado o arrojado.

Es considerado una habilidad fundamental conveniente de ser educada en edad infantil Sánchez (1986) de acuerdo a Batalla (2000) el lanzamiento es como la acción de desprenderse de un objeto en nuestro caso un móvil, mediante un movimiento enérgico de uno o ambos brazos. De acuerdo con los autores, el lanzamiento es una acción de proyección en el que los objetos pueden ser manipulables. Vale la pena señalar que la intención del lanzamiento es percibir el entorno a través de objetos y colisiones de objetos. La capacidad básica de arranque puede describirse únicamente como trabajo motor humano.

Considera que lanzar genera un proceso de pensamientos cognitivos, puesto que tiene un propósito, en donde es manipular con un objetivo.

- Golpear

Golpear es la acción de balancear el brazo para golpear un objeto. Las habilidades de los participantes se realizan en diferentes niveles y en diferentes situaciones. Por encima del hombro, de lado, de atrás hacia adelante, mano, cabeza.

Un golpe exitoso depende del tamaño, peso, adaptación a la mano y características del objetivo, así como de la posición del cuerpo y sus extremidades antes y durante la fase del golpeo.

- Atrapar

Clenaghan y Gallahue (1985), nos da a conocer a la habilidad de atrapar como aquella que consiste en frenar un impulso de un objeto que ha sido lanzado utilizando brazos y manos, en donde radica la importancia del dominio de dicha capacidad, que se va desarrollando en los niños de forma lenta a diferencia de otras habilidades, ya cuando se va teniendo el control de la habilidad se empleará otras partes del cuerpo junto con las manos, de tal manera que dicha acción se convierte en una forma de parar o frenar y no solo la de coger. Los brazos de los niños van perdiendo la rigidez durante los primeros 3 años de vida, haciéndose más flexibles localizándose junto al cuerpo a los 4 años, y es a los 5 años en donde la mayoría de ellos, al menos el cincuenta por ciento, están capacitados para atrapar algún objeto.

c. Estabilidad motriz

Las habilidades motrices de estabilidad o equilibrio, son habilidades en las que se trata de mantener una estabilidad equilibrio estático y dinámico ante una situación o tarea motriz y se logra

por medio de un adecuado ajuste postural que resuelva eficazmente el problema planteado, dichas habilidades suponen el desarrollo de la capacidad perceptivo motriz de adecuación y adaptación espacio-temporal del cuerpo y la participación de las capacidades físico motrices (condicionales y coordinativas) para lograr superar la fuerza de gravedad, y así realizar eficazmente las tareas motrices que se requieren en las acciones propuestas.

Algunas de las habilidades motrices de estabilidad motriz: doblarse, estirarse, doblarse, levantarse.

- Levantarse

Cantón (2014) señala que el control que tiene el niño para alcanzar ciertas habilidades de su cuerpo como levantarse, hace visible que domina sus músculos con armonía, ya que logrará tener el equilibrio, coordinación y la agilidad para ejecutarlo.

- Estirarse

Extender los miembros del cuerpo, en especial los brazos, para librarlos del entumecimiento, manteniendo tensos los músculos. Moras (2003) nos brinda la clasificación de los estiramientos, en donde se basa en la presencia o ausencia de movimiento, causas que lo provocan y velocidad de dicho movimiento. Moras divide los estiramientos en estáticos, los cuales son los que logran mantener una postura articular que somete a una extensión de uno o más músculos sin que se produzca movimiento de dicha articulación, como también se tiene los estáticos activos, en donde la posición articular se consigue a través de la contracción de la musculatura que mueve la articulación del individuo que realiza el estiramiento.

- Doblarse

Esto se refiere al hecho de que los músculos están sometidos a un estrés de extensión, una fuerza que los deforma longitudinalmente con tiempo variable y velocidad constante.

- Equilibrarse

El equilibrio es el estado de un cuerpo cuando la suma de todas las fuerzas y momentos que actúan en él se contrarrestan. Decimos que alguien o algo está en equilibrio cuando, a pesar de tener poca base de sustentación, se mantiene de pie sin caerse. En este sentido, podemos hacer referencia a equilibrarse como sinónimos de contrapeso, compensación o estabilidad. El equilibrio es la habilidad del individuo para mantener una determinada postura, es una total quietud del cuerpo al compensarse las diferentes fuerzas y momentos que actúan. En la mayoría de los casos,

los organismos mantienen el equilibrio ajustando constantemente su postura y, a veces, cambiando la posición y la forma de su base de apoyo. Este es un proceso conocido como reequilibrio.

Denominación de juegos:

- Lingo
- Matagente
- Escondidas
- Chapadas
- Salta la soga
- Encantados
- Liguita

B. Juego cognitivo

Al hacer referencia al juego de tipo cognitivo, permite a los niños desarrollar su curiosidad intelectual del niño. Los niños al poder estar en contacto con los objetos de su entorno, irá explorándolos y manipulándolos, teniendo el interés de resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Los niños al realizar los juegos tradicionales de tipo cognitivo, les permite desarrollar y potenciar sus habilidades cognitivas, aquellas que están relacionadas con la cognición, que viene a ser la capacidad que tenemos para procesar información a partir de distintos inputs o entradas. Concretamente, mediante la percepción, la experiencia (el conocimiento adquirido) y las características subjetivas que nos permitirían valorar esa información. El ser humano tiene la capacidad de conocer a través de procesos diversos: razonamiento, atención, memoria, aprendizaje, toma de decisiones, etc.

Incluimos por tanto algunas de las habilidades cognitivas que se pueden desarrollar a través del juego:

- Atención

Se trata de un proceso básico en psicología Ballesteros (2000) considera que la atención es un proceso, en el cual el individuo puede dirigir sus recursos mentales sobre algunos aspectos del entorno, los más esenciales, o bien sobre tomar una acción específica que se considere la más apropiada entre las posibles acciones.

La atención puede ser de muchos tipos Sohlberg y Mateer (1987) proponen un modelo debido a su uso altamente extendido en el entorno clínico, dicho modelo es de forma jerárquica es decir que cada nivel requiere de su adecuado funcionamiento del nivel anterior, siendo así uno con mayor complejidad que el otro, dan a conocer seis tipos atencionales:

- Arousal: Es la capacidad de estar despierto y mantenerse en alerta, en donde se ve implicada la capacidad de seguir órdenes o estímulos.

- Atención focal: Es la habilidad para enfocar la atención en un estímulo que puede ser de tipo auditivo, táctil o visual.

- Atención sostenida: Es la capacidad para mantener una respuesta continua durante mucho en un determinado tiempo.

- Atención selectiva: Es la capacidad para seleccionar, de entre varias posibles, la información relevante que hay que procesar, inhibiendo unos estímulos mientras se atiende otros.

- Atención alternante. Es la capacidad para alterar el foco de atención entre tareas que implican requerimientos cognitivos diferentes, de manera que se logre controlar qué información es procesada en cada momento.

- Atención dividida. Capacidad para atender a dos cosas al mismo tiempo, en donde se puede realizar la selección de más de una información a la vez o de más de un proceso o esquema simultáneamente.

Por ello podemos decir que todos los juegos incluyendo los juegos tradicionales, requieren mantener la atención para que el juego exista y pueda continuar. Si quienes juegan dejan de prestar atención, el juego, de alguna forma, desaparece.

- Lenguaje

Sapir citado por Hernando (1995) nos da a conocer y define al lenguaje como una forma puramente humana, no instintiva, en la que las ideas, emociones y deseos se comunican a través de un sistema de símbolos generados conscientemente. Por ello, podemos hacer referencia al lenguaje como un sistema de signos, tanto hablados como escritos, que las personas utilizan para comunicarse con otras. De este modo, podemos expresar y dar a conocer nuestros pensamientos y emociones. Con este término abarcamos varios conceptos:

Comprensión: capacidad de poder entender lo que se nos comunica de forma oral o escrita

Expresión: poder comunicar ideas de manera elocuente y gramaticalmente correctas.

Vocabulario: conocer diversas palabras para tener la capacidad de comunicarse.

Lectura: es la capacidad de interpretar símbolos, signos y formas para poder traducirlos al habla

A través del juego, los niños podrán tener avances significativos en el desarrollo cognitivo y comunicacional, favoreciendo la verbalización, el aumento del vocabulario, la comprensión del lenguaje, la capacidad de concentración, la imaginación y la creatividad.

- Memoria

La memoria, según Tulving (1987) es la capacidad de un organismo para recopilar, almacenar y utilizar información.

- Orientación

Respecto a los juegos, resaltan las siguientes orientaciones:

Orientación espacial: es la capacidad que nosotros tenemos para gestionar información sobre la fuente del estímulo con el que estamos interactuando o con nosotros mismos, y dónde está o hacia dónde se dirige.

Orientación temporal: es la habilidad de procesar información referente a días, meses, años y horas. Descubriendo cómo poner esta información en el tiempo que está ocurriendo y qué sucedió antes o que pasó después.

Cuando los niños realizan juegos tradicionales, pueden desarrollar la orientación espacial y temporal, moviéndose por el espacio en el que se juega y considerando el tiempo de realización.

- Percepción

La percepción es un mecanismo humano individual que consiste en recibir, interpretar y comprender señales externas y codificar señales de la actividad sensorial. Es un conjunto de datos que el cuerpo recoge como información en bruto y adquiere significado tras un proceso cognitivo que también forma parte de la propia percepción. Existe varios tipos de percepción, según el sentido por el que sea percibida la información, entre ellos tenemos:

Visopercepción: La capacidad de distinguir, percibir y reconocer los estímulos que vemos., la visopercepción también brinda la oportunidad de vincular esta información con otra información que ya tenemos.

Percepción auditiva: La capacidad de discriminar y reconocer la información que llega a través del oído. Esta percepción es fundamental para muchos juegos en los que tienes que escuchar

las opiniones de otras personas. En algunos juegos tradicionales, este tipo de reconocimiento es prominente cuando se utilizan canciones.

Percepción háptica: La capacidad de distinguir, identificar y reconocer estímulos que tocamos o percibimos, especialmente cuando los movimientos de la mano están involucrados en la percepción de ellos.

Denominación de juegos:

- Veo veo
- Rayuela
- Canicas
- Trompo
- Kiwi
- 7 pecados
- Yaces
- El rey manda

C. Juego social

Los juegos sociales se caracterizan por la capacidad de entablar relaciones con los otros jugadores que participan en el juego, influenciando a interactuar con afecto y calidez con sus compañeros de juego, y de poder a la vez seguir las reglas y mantener el orden, esperar turnos, como es en el caso de las escondidas, entre otros juegos que se estén realizando.

Los niños al realizar los juegos tradicionales de tipo social, van adquiriendo las habilidades sociales aquellas que, según Chacón y Morales (2013) son un conjunto de hábitos relacionados con el pensamiento y la emoción que facilitan las relaciones interpersonales y son esenciales para nuestras vidas porque ofrecen el potencial de mejoras satisfactorias en la calidad de vida. Caballo (1993) define a las habilidades sociales como la agrupación de diferentes acciones y comportamientos de las personas de la sociedad en la que se encuentran, considerando sus sentimientos, opiniones y deseos con respeto a los demás.

Entonces podemos decir que las habilidades sociales son, por tanto, el conjunto de comportamientos que nos permiten interactuar de forma eficaz y satisfactoria con los demás y formar relaciones que se pueden desarrollar y mejorar día a día, permitiendo expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en el cual

nos encontremos mientras se respeta las conductas de los otros. Así, mejora nuestras relaciones interpersonales, nos hace sentir bien con nosotros mismos, consigue lo que queremos y no permite que otros nos impidan alcanzar nuestras metas.

Son muchas las habilidades sociales que se dan en la vida cotidiana de los niños, pero las que son de suma importancia poder desarrollar a través del juego son:

- La asertividad: para permitirle expresarse con libertad, procurando no herir a otros niños. Para Goleman cuando nos referimos al asertividad, estamos haciendo énfasis en la capacidad de las personas para reconocer sus propias emociones y las de los demás y motivarse a sí mismas para manejar adecuadamente sus propias emociones y las de sus relaciones. Las personas con altos niveles de asertividad son capaces de afrontar constructivamente los conflictos, no toman como personales las noticias negativas de los demás, saben decir que no, expresan sus quejas con facilidad, alegan o exigen sin ningún problema. Por ello podemos decir que la asertividad es fundamental para que podamos expresar con comodidad nuestras opiniones contrarias, como los desacuerdos sin sentirnos mal, como también hacer cumplidos que suenen verdaderamente como tales y no como palabras sin trasfondo, cuestionar la autoridad sin miedo, dar una opinión o pedir favores a la vez que será la mejor aliada para negarse a hacer favores cuando su ejecución nos provoca incomodidad. Para poder desarrollar dicha habilidad, debemos ponerla en práctica en nuestra vida diaria, si somos conscientes que nuestro comportamiento pueden herir el ánimo de alguna persona, debemos buscar la forma de que el impacto sea lo menos grave posible, entendiendo así las necesidades de la otra persona, estableciendo con él una comunicación en donde radica la comprensión, cuando logremos haber desarrollado la asertividad, recibiremos diversos beneficios, como: eliminar la frustración y la culpa que provienen de aceptar un comportamiento con el que no está de acuerdo y mejore su percepción de sí mismo y de los demás. De lo contrario, si no tienes esta habilidad, puedes subestimar a los demás. Sentimientos sobre uno mismo, culpa, ansiedad, baja autoestima, depresión, falta de confianza en uno mismo, arrebatos de ira, etc.

- La empatía: Goleman, nos da a conocer a la empatía como una actitud la cual una persona debe ser capaz de percibir las emociones de los demás, es decir, la capacidad o habilidad para comprender las emociones de los demás, leer sus mensajes no verbales y comprender las perspectivas e ideas de los demás, evitando discusiones. Para desarrollar la capacidad de empatizar, primero debemos comprendernos a nosotros mismos, comprender y empatizar con los demás, y

conocer nuestros propios sentimientos y comportamientos de una manera que nos permita ser respetuosos y tolerantes sin juzgar a los demás, no debemos estar de acuerdo con las decisiones de los demás, pero debemos distanciarnos de los demás y tratar de comprenderlos, aunque no actuemos en consecuencia. Las personas empáticas tienen ciertas características, tales como: sensibles y comprensivos con los sentimientos de otras personas, practican la escucha activa con las personas, ellos analizan por qué y cómo la persona percibe la situación, sienten, justifican, reaccionan en consecuencia, tienen respeto y tolerancia porque respetan las elecciones que los demás puedan hacer, aunque ellos no lo hagan, suelen entender la comunicación no verbal, prestando atención a los gestos, miradas, altura y tono de voz, etc. Son capaces de comprender no solo mensajes verbales, sino también mensajes emocionales contenidos en lenguaje no verbal, y hablan con discreción, suelen medir sus palabras todo el tiempo porque saben que las palabras cambian dependiendo de cómo dicen las cosas. Saben que las palabras pueden lastimar a los demás de una forma u otra, por lo que tratan de usar su lenguaje con cuidado y delicadeza para minimizar el impacto negativo en los demás. Lo más importante es que comprenden que todos son diferentes, cada persona tiene necesidades diferentes, y tratan a todos en consecuencia a la situación.

Los beneficios de ser empático son muchos y muy buenos. Algunos de los más importantes son que se sienten mejores consigo mismo, tienen muy buena capacidad para resolver problemas, desarrollan sus habilidades sociales las cuales les permite conectarse con los demás y respetarlos, aumenta la autoestima, ayuda a ser justos, favorece el desarrollo emocional, contribuye a la inteligencia emocional, etc.

- Escucha activa: Thomas Gordon perfeccionó e implantó la escucha activa como una forma de comunicarse y resolver conflictos para establecer o mejorar las buenas relaciones en el hogar. Según Michael Rost, autor de *Teaching and Researchin Listening*, La escucha activa es un término general para un conjunto de acciones y actitudes que preparan al receptor para escuchar y concentrarse en lo que dice el orador y dar retroalimentación (feedback). Se trata, según recoge Antonio Estanqueiro, de un arte que requiere voluntad, consideración, comprensión del mensaje, espíritu crítico y discreción en el asesoramiento. La escucha activa no solo permite que el interlocutor hable sin interrupción, sino que también requiere atención física, psicológica y verbal.

Julian Treasure conferenciante y fundador de la consultora de reputación empresarial The Sound Agency, desarrolló un acrónimo, el método RASA, para englobar los cuatro niveles que rodean la escucha activa: Recibir, apreciar, resumir y averiguar (preguntar).

La ejecución exitosa de estos cuatro elementos asegurará una comunicación efectiva. Treasure nos brinda varios consejos de escucha activa:

Participación no verbal: se debe prestar atención al emisor, comunicarse requiere prestar atención al interlocutor y emitir gestos y palabras que mejoren la audición, como la aprobación o la objeción leve. En otras palabras, debe concentrarse en su mensaje general, si queremos obtener una imagen fidedigna de lo que el remitente quiere que digamos, debemos estar al tanto de su lenguaje verbal y no verbal, cambios de voz, postura, las emociones que refleja y más. Debido a que estas son fuentes importantes de información a la que debemos recurrir.

No juzgar: la escucha activa no significa dar tu opinión sobre todo lo que dice el entrevistador, pero es importante recopilar información sin tratarla como una evaluación de valor.

Tolerar el silencio: muchas personas se sienten incómodas cuando se interrumpen sus conversaciones, pero a veces el silencio refuerza los pensamientos de ambas partes, por lo que debemos aprender a usar el silencio de forma discriminatoria.

Parafrasear: repetir las últimas palabras del remitente, adaptar el mensaje a lo que entendemos u obligarnos a continuar un tema donde lo dejamos es demostrarle que lo estamos escuchando, permitiendo así que continúe la conversación.

Poder desarrollar la capacidad de desarrollar las habilidades sociales de la escucha activa posibilita el desarrollo de la comunicación no verbal y la empatía, la transmisión de quietud y tranquilidad, la creación de una comunicación efectiva, el fortalecimiento de los lazos familiares y la promoción de la autoestima y la inteligencia emocional.

Otros tipos de habilidades que existen son los siguientes:

a) Primeras habilidades sociales:

Presentarse

Presentar a otras personas

Hacer un cumplido

Escuchar

Iniciar una conversación

Mantener una conversación

Formular una pregunta

Dar las gracias

- b) Habilidades sociales avanzadas:
 - Dar instrucciones
 - Seguir instrucciones
 - Pedir ayuda
 - Participar
 - Disculparse
 - Convencer a los demás
- c) Habilidades relacionadas con los sentimientos:
 - Expresar afecto
 - Resolver el miedo
 - Auto-recompensarse
 - Conocer los propios sentimientos
 - Expresar los sentimientos
 - Comprender los sentimientos de los demás
 - Enfrentarse con el enfado del otro
 - Capacidad para animar a los demás
 - Capacidad para consolar a los demás
- d) Habilidades alternativas a la agresión:
 - Negociar
 - Emplear el autocontrol
 - Defender los propios derechos
 - Responder a las bromas
 - Pedir permiso
 - Compartir algo
 - Ayudar a los demás
 - Evitar los problemas con los demás
 - No entrar en peleas
- e) Habilidades para hacer frente al estrés:
 - Resolver la vergüenza
 - Defender a un amigo
 - Formular una queja

Responder a una queja
Demostrar deportividad después del juego
Responder al fracaso
Responder a la persuasión
Prepararse para una conversación difícil
Enfrentarse a los mensajes contradictorios
Responder a una acusación
Hacer frente a las presiones de grupo

Denominación de juegos:

- Juguemos en el bosque
- Arroz con leche
- Mamá yuca
- El barco se hunde
- Gallinita ciega

2.2.14. El Juego en Tiempos de Pandemia

2.2.14.1. Origen de la Pandemia

La pandemia a causa de la COVID-19, se originó en el país de China, el 31 de diciembre de 2019, en donde la Comisión Municipal de Salud y Sanidad de Wuhan (provincia de Hubei, China), dio a conocer sobre un grupo de 27 casos que se estaban volviendo cada vez causaban mayor preocupación, los cuales presentaban neumonía muy grave y se desconocía el porqué de ello, el inicio de los síntomas del primer caso se dio en diciembre del año 2019, pero fue en el mes de enero del 2020, que después de diversas investigaciones científicas que hicieron las autoridades del país de China, lograron establecer que el agente causante del brote era un nuevo tipo de virus de la familia Coronaviridae que más adelante ha sido denominado SARS-CoV-2, que generalmente es conocido como la COVID-19 teniendo ese nombre por el año de su origen. Es en el mes de marzo del 2020, en donde Organización Mundial de la Salud (OMS) a cargo del director general Tedros Adhanom Ghebreyesus, manifiestan en una rueda de prensa, a la COVID-19 como pandemia, debido a la gran propagación que tuvo y las consecuencias que iba provocando, desde entonces se han notificado más de 180 millones de casos en todo el mundo. Los coronavirus son

una familia de virus que causan infección en las personas, de tal manera que producen cuadros clínicos que van desde un común resfriado originado por un patrón estacional en invierno hasta otros más graves como los producidos por los virus del Síndrome Respiratorio Agudo Grave (por sus siglas en inglés, SARS) y del Síndrome Respiratorio de Oriente Próximo (MERS-CoV).

Debido a los numerosos estudios científicos realizados en todo el mundo, se considera que SARS-CoV-2 la infección puede ocurrir en una variedad de formas o a través de una variedad de vías de persona a persona, más notablemente el contacto de gotitas y aerosoles expulsados por los pacientes en las vías respiratorias superiores e inferiores de individuos infectados susceptibles y por inhalación. Otra posibilidad de transmisión es por contacto indirecto con la mucosa y conjuntiva de las vías respiratorias del afectado a través de manos u objetos contaminados con secreciones de las vías respiratorias del paciente, así nos da a conocer la Organización Mundial de la Salud.

2.2.14.2. Pautas para Afrontar la Situación a causa de la Pandemia

Sáenz (2020) describió algunas de ellas:

- Lo importante es estar activo

El deporte y la actividad física son muy importantes ya que nos permiten mantener una correcta y muy buena salud física y mental. La pandemia del COVID-19 ha llevado a un estilo de vida sedentaria y una actividad física limitada debido al teletrabajo, las clases virtuales y el entretenimiento, pero eso no quiere decir que unas cuantas no te impidan hacer ejercicio o mantener tu tiempo de realizar actividades físicas. Sintiendo más energía cuando la persona se mueve.

- Dar por fin un buen uso a la tecnología y las redes sociales

En el siglo XXI, la tecnología ha jugado un papel muy importante en la vida de las personas, pero muchas personas ven en ella muchas desventajas, pero al mismo tiempo también es una fuente de grandes oportunidades. Ahora es una aliada, gracias a internet tenemos acceso a una variedad de plataformas digitales, cursos de capacitación con ejercicios muy fáciles para hacer en casa, canales de YouTube para bailar y disfrutar, y tutoriales de yoga para calmar la mente y ver la situación de manera más positiva. Pero el punto más rescatable es que debido a la pandemia la educación se ha convertido en un rubro virtual donde la tecnología ha sido un medio para lograr el objetivo de que los estudiantes sigan aprendiendo. luego siendo combinada con la modalidad

presencial, la educación híbrida como es conocida, para que actualmente nos encontremos con una educación presencial, en el cual no se ha dejado de lado estos recursos tecnológicos por el contrario en muchas instituciones potenciaron su uso.

- Invertir en diversión y pasar tiempo en familia

Sáenz (2020) recomienda que aprovechemos el tiempo en familia que la pandemia nos ha permitido pasar lejos de las redes sociales y las oportunidades de ocio para relajarnos y divertirnos entre todos. Los pasatiempos que hacemos ahora siguen siendo extremadamente importantes

2.2.14.3. Convivencia familiar saludable en tiempos de Pandemia

A causa de la pandemia por la COVID-19, muchos aspectos han cambiado en la vida de las personas, ya que pasamos por el confinamiento o cuarentena que en muchos países obligaron a las personas estar en sus casas, utilizando este método para frenar la propagación del virus que cada vez era mayor, eso conllevó a que las familias estén las 24 horas juntos, situación que antes no ocurría ya que los padres de familia trabajan fuera de casa, los niños estudiaban, entre otros motivos. Si bien es cierto en alguno la realidad actualmente ha cambiado, ya que se dio la reanudación de actividades, dejando sin efecto al confinamiento. Las familias del mundo vivieron una experiencia bastante difícil, pues condujo a diversos cambios en el desempeño de las actividades y la adopción de nuevos hábitos para lograr una convivencia saludable, que no complique los efectos negativos de la pandemia en cada persona. Una estrategia importante para asegurar una buena convivencia es poder crear estrategias de comunicación efectivas para afrontar adecuadamente las dificultades, la comunicación abierta entre los miembros de la familia es fundamental porque permite compartir pensamientos, sentimientos, emociones, expresar los diferentes puntos de vista que cada uno tiene. Y que quieren transmitir a los demás miembros de la familia, y promover el respeto, la tolerancia y enriquecer las relaciones humanas. Si bien es cierto que la comunicación es la clave para una sana convivencia, no es la única estrategia que se puede utilizar, el saber manejar las emociones de cada miembro de la familia permitirá que todos reconozcan sus sentimientos, por qué son y qué pueden hacer para regular dicha emoción. Otro punto importante es ponerse en la situación de la otra persona, cada uno puede reaccionar diferente, por eso es importante entender eso, pensar en cómo nos sentiríamos. y evaluar su comportamiento porque muchos de ellos son formas de expresar lo abrumador que puede ser estar en una situación completamente nueva e incierta. La familia siempre ha jugado un papel importante en la sociedad,

porque como grupo social tiene la oportunidad de dar una respuesta adaptativa en una situación de crisis compleja para generar bienestar y una sensación de seguridad para todos los miembros. sobre la familia y si cuenta con suficientes recursos como comunicación, confianza, empatía, amor, etc. Toda respuesta adaptativa que se dé por parte de la familia, significará haber alcanzado la autoestima familiar y por ende la tan anhelada convivencia saludable.

En el tiempo de pandemia, en algunos casos, se vio afectada la capacidad de convivencia, pues provocó una crisis en la familia, pues fue un nuevo agente que de repente entró en la vida de todos, debilitando la relación en algunos casos. la capacidad de buscar buenas herramientas para lograr una sana convivencia conducirá a cambios importantes, de lo contrario la situación será aún más difícil. Muchas veces pensamos en un ambiente sano dentro de la familia, todo es felicidad, pero no es así, es completamente natural enfrentar momentos de ansiedad, tristeza, pensamientos considerados inapropiados, pero aquí es importante saber regular las emociones y no dejar que afecte más, buscando lo positivo de la situación, por ello la familia debe transmitir ideas o comportamientos positivos, con la finalidad que los miembros se puedan conducir adaptativamente, delimitando y organizando las tareas en familia, por ejemplo, realizar pequeñas reuniones para la planificación del día, establecer prioridades, mantener rutinas y hábitos saludables (alimentación, sueño, ocio, etc.), descansar en tiempos prudenciales no extralimitarse en actividades físicas y/o mentales, saber cuándo “hacer un alto”. Además de asegurar las necesidades básicas de los niños, debido a que el juego es fundamental para su desarrollo integral en la infancia, los padres y otros miembros deben pasar momentos de juego con sus hijos pequeños, permitiendo así liberar tensiones, divertirse, cooperar y compartir entre ellos, no solo el tiempo de pandemia.

Se destaca que en la organización de las tareas de trabajo aún es necesario continuar la comunicación, identificar situaciones en las que los integrantes se sientan incómodos en la realización de determinadas actividades, sentir emociones durante el curso y negociar. En las familias con niños es importante mantener una actitud positiva de los padres, disciplina y cariño.

La comunicación permite que todos los miembros de la familia se sientan cómodos expresándose, ejerciendo la empatía y no descartando las ideas de los demás, especialmente sin interrumpir a los miembros de la familia, asegurándose de que lo que se comunica sea claro evitando dar mensajes contradictorios, evita el verdadero significado de lo que quieres expresar.

Se debe observar a la crisis como una oportunidad para el crecimiento familiar; recordar compartir tiempo, tener la ocasión de cuidarse entre sí, conocerse mejor, serán pautas fundamentales para convivir saludable y positivamente en familia (Cortez, 2020)

2.2.14.4. Momento de juego en los niños en pandemia

En el contexto atravesado debido a la pandemia, muchas veces se pasa por alto la capacidad de proporcionar momentos agradables y divertidos para los niños. Los niños también sufren el impacto negativo de no poder salir a jugar con sus compañeros de colegio o amigos que viven cerca de casa por estar en casa, el estrés provocado por la pandemia se puede reflejar de diferentes formas, como miedo, nerviosismo, entre otros, si bien es cierto que regresaron a la escuela, muchos niños no pudieron recuperarse de los efectos negativos que les causó, por ello la familia tiene la principal responsabilidad de brindarles oportunidades en donde puedan jugar y divertirse. El juego le permite a niños y niñas, imaginar, explorar, representar distintas situaciones y así conocer y descubrir sus habilidades, expresando emociones y mostrando su forma de ver el mundo, a través de ello es como comienzan a relacionarse y desarrollar habilidades sociales. Haber pasado mayor tiempo los padres de familia y sus hijos, es donde recae la importancia de fomentar juegos en donde puedan participar todos, convirtiendo los momentos de dolor y preocupación en momentos de alegría, como bien dice Vygotsky, mostrando que el juego es una actividad puramente social. donde, gracias a la cooperación, los niños ponen en práctica diversas habilidades de forma casi imperceptible, ya que se realiza de forma divertida, relajada y en compañía de la familia.

Isabel García Esteban, comenta que el juego tiene muchas ventajas, y durante la pandemia es muy importante seguir jugando, porque psicológicamente es necesario entretener a los niños, quitarles momentos de estrés, disfrutar de algo que les ayude a afrontar esta situación, para que los juegos les den a los niños una actitud positiva en donde puedan liberar emociones y sentimientos.

Marta Prado, una maestra de Educación Infantil, Primaria y PT, hace referencia a que con el juego los niños aprenden a explorar, desarrollan la imaginación y la creatividad, pero hoy en día, debido a la pandemia, cada vez es más común ver niños con aparatos electrónicos y no jugando libremente, Prado cree que hoy en día hay ventajas además de estar en confinamiento, porque te permite pasar varias horas con tu familia, lo que a veces puede resultar monótono e incluso agotador, y los padres deben esforzarse por ser tolerantes y optimistas para brindar a sus

hijos momentos agradables, siendo el juego una de las estrategias más importantes que utilizan para divertirse y compartir el tiempo de juego familiar que será recordado por toda la familia, que brinda diversión, aprendizaje y lo más importante: fortalecimiento de vínculos afectivos.

A causa de la pandemia, se debe plantear nuevos retos que permitan garantizar la protección y realización de los derechos del niño siendo el juego porque los niños necesitan jugar, disfrutar, divertirse, vivir momentos de felicidad, el juego incentiva el niño físico y desarrollo mental, promueve su creatividad y lo prepara para la vida en sociedad, fortaleciendo el desarrollo, todas las actividades que los niños pueden realizar mientras juegan, garantizan una niñez sana, tanto física como emocionalmente.

2.2.15. Desarrollo de Habilidades Motoras en los niños de la edad de 3,4 y 5 años

Santrock (2007) nos hace referencia que el desarrollo de las Habilidades Motoras se distinguen de dos tipos:

a) *Habilidades motoras gruesas*

NIÑEZ: en la edad preescolar los niños ya no quieren realizar movimientos prudentes para mantenerse de pie, si no que a medida que ellos agarran mayor confianza en el movimiento de sus piernas y eso hace que se desplazan con más facilidad, ya que al moverse en su mismo entorno se vuelve más natural y autónomo.

3 Años

A los niños les encanta saltar, brincar y correr que son movimientos simples para ellos o también estar de un lado a otro ya que para ellos es algo placentero, ellos se sienten muy orgullosos porque quieren demostrar que pueden correr a lo largo de una habitación y saltar distancias muy cortas, aunque ellos no ganen unas medallas de oro ellos se sienten muy orgullosos al lograr lo que ellos quieren.

4 Años

En esta edad los niños ya disfrutan más de estas actividades similares, pero ellos ya son más aventureros porque quieren escalar mientras juegan ya que van demostrando sus habilidades atléticas, por lo que han sido capaces de subir las escaleras poniendo un pie en cada escalón durante un tiempo determinado y eso que apenas ellos están comenzando a dominar el bajar de la misma manera.

5 Años

En cambio, a los 5 años, los niños son aún más desafiados en comparación con los de cuatro añitos, ya que es muy común verlos niños realizando acrobacias arriesgadas o complicadas sobre casi cualquier objeto que ellos puedan trepar y también pueden correr a alta velocidad y disfrutan compitiendo entre ellos o con sus padres en algunas carreras.

a) Habilidades motoras finas

3 Años

A esta edad es donde los niños empiezan a desarrollar la capacidad de sujetar objetos, pero usan objetos pequeños porque empiezan con su dedo pulgar e índice pero sólo es durante un cierto tiempo, aunque con errores, ellos son capaces de construir torres muy altas con cubos colocándolos con una gran concentración, claro aunque no siempre lo hacen recto, también cuando juegan con un tablero de formas o rompecabezas, ellos suelen ser toscos al colocar cada pieza, pero es muy frecuente que ellos intenten forzar o golpear con fuerza una pieza al intentar colocarla.

4 Años

En cambio, a los 4 años su motricidad fina en los niños es más notable y precisa, porque en ocasiones los niños enfrentan dificultades al construir torres altas con los cubos, ya que, en su afán de colocar cada uno lo quiere hacer perfecto, por ello se pueden mover los que están alineados y no les sale cómo ellos quieren.

5 Años

A los 5 años su agilidad en su motricidad fina está más desarrollada, su mano, brazo y dedos trabajan juntos bajo su contacto visual, pero ellos ya no quieren construir torres, sino que ahora lo que quieren hacer son casitas, iglesias con sus campanas y en ocasiones ellos explican a los adultos lo que realizaron y cuando ya terminaron de armarlo.

Tabla 1. Secuencia del desarrollo de las habilidades motoras

Desarrollo de las habilidades motoras gruesas (Meece, 2000, p. 71)

Edad	Descripción de las habilidades
Del nacimiento a los 6 meses	Muestra muchos reflejos Alcanza los objetos Rodando se voltea con la espalda abajo Sostiene erguida la cabeza cuando está acostado sobre el estómago
De 6 a 12 meses	Muestra menos reflejos Se sienta Se arrastra y gatea Se sostiene agarrándose de objetos Aparece el reflejo de pinzas
De 12 a 18 meses	Comienza a caminar Sube escaleras
De 18 a 24 meses	Comienza a correr Muestra preferencia por una mano Volta las páginas una a la vez Puede apilar de 4 a 6 bloques
De 24 a 36 meses	Adquiere control sobre la evacuación Brinca Comienza a andar en bicicleta Puede patear un balón hacia adelante
De 3 años a 4 años	Puede arrojar una pelota con las dos manos Adquiere control sobre la micción Domina la carrera Sube escaleras alterando los pasos Puede abotonarse ropa con ojales grandes Puede atrapar un balón grande
De 4 a 5 años	Sostiene el lápiz entre el pulgar y los dos primeros dedos Se viste sin ayuda Baja las escaleras alternando los pasos Puede galopar Puede cortar en línea recta con tijeras Puede ensartar cuentas, pero no la aguja Puede caminar sobre una cuerda floja Comienza a sostener entre los dedos una herramienta de escritura
De 5 a 6 años	Puede abotonarse ojales pequeños Puede saltar de 8 a 10 pasos sobre una pierna Puede conectar el cierre automático en un abrigo Podría ser capaz de atarse las agujetas
De 6 a 7 años	Participa en juegos de pelota Puede saltar 12 veces o más Puede andar en bicicleta
De 8 años en adelante	Puede lanzar una pelota a la manera del adulto Salta libremente Anda en bicicleta con destreza Escribe cartas individuales

**III. CAPÍTULO:
MATERIALES Y
MÉTODOS**

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación que se ha trabajado es de tipo descriptiva, en el cual Rodríguez (2005) hace referencia que trabaja sobre realidades y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta, en donde se describe una información detallada respecto un fenómeno o problema para describir sus dimensiones (variables) con precisión, como también especificar propiedades, características y rasgos importantes. Es decir, en nuestra investigación hemos podido identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz, como también identificar el nivel de empleo de los juegos según las dimensiones de nuestra investigación como son: la dimensión de juego motor, social y cognitivo, con la finalidad de interpretar dicha información y poder dar a conocer, para ello aplicamos el cuestionario como instrumento que nos permitió recopilar los datos de forma correcta sin alterar o realizar acciones que atente con dicha información que deseamos obtener.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Diseño descriptivo simple

La presente investigación se basa en un diseño descriptivo simple, Arnau (1995) hace referencia sobre el diseño de investigación como un plan estructurado de acción que, en función de unos objetivos básicos, está orientado a la obtención de información o datos relevantes a los problemas planteados. El diseño de nuestra investigación es no experimental, descriptivo simple, ya que se recogimos información en forma directa.



Dónde:

M: Representa a la muestra de estudio (Los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz)

O: Representa la información relevante (Los juegos tradicionales que realizan y fomentan)

P: Propuesta (Programa de juegos tradicionales)

3.3. VARIABLE

Variable de investigación: Juegos tradicionales

Definición conceptual: Lavega Burgues (2000) define el juego tradicional como aquellos que han sido transmitidos de generación en generación, aquellos juegos representativos de cada lugar y que se practica con frecuencia.

Definición conceptual: Los juegos tradicionales son aquellas actividades infantiles de tipo recreativo, solo es necesario emplear el propio cuerpo o recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza, algunos juegos tradicionales más populares son: las escondidas, rayuela, las chapaditas, entre otros.

Operacionalización de las Variables

Tabla 2. Operaciones de la variable de investigación y juegos tradicionales

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Juegos tradicionales	Juego motor	Locomoción	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamiento por todo el espacio asignado para el juego • Correr con agilidad durante los juegos • Realizar saltos durante la ejecución del juego • Subir o trepar por alguna superficie

		<p>Manipulación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esquivar algún objeto durante los juegos • Lanzamiento con objetos • Atrapar algún objeto lanzado en el juego
		<p>Estabilidad motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Levantarse con facilidad durante alguna caída en los juegos realizados • Mantener un correcto equilibrio en los juegos que lo requieren • Estirarse o doblarse durante los juegos que requieren esas acciones

	Juego cognitivo	Atención	<ul style="list-style-type: none"> • Obedecer las indicaciones para realización de los juegos • Brindar nuevas indicaciones • Participar con entusiasmo
		Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender las indicaciones o reglas de los juegos • Expresar ideas u opiniones acerca de los juegos
		Memoria	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizar las reglas del juego • Cumplir con las reglas del juego

		Orientación	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarse de acuerdo a los espacios en donde se desarrollaron los juegos • Adaptar sus juegos al tiempo en el cual se están desarrollando
		Percepción	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las canciones o sonidos de los juegos realizados
	Juego social	Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer errores durante los juegos sin ofender a nadie • Expresar desacuerdos • Pedir apoyo a los demás integrantes durante el juego

			<ul style="list-style-type: none"> • Identificarse con los integrantes en los juegos
		Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar respeto a los demás integrantes en la realización de los juegos • Tolerar a los demás integrantes durante momentos de los juegos en donde no se sentían cómodos
		Escucha activa	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las reglas del juego • Participar en la conversación durante las indicaciones para realizar los juegos

			<ul style="list-style-type: none"> • Preguntar sobre las indicaciones o reglas que no entendieron sobre los juegos • Guardar silencio cuando era necesario al conversar con los integrantes que participaron en el juego
<p>Tipos de juegos tradicionales que realizaron junto a sus hijos</p>	<p>Matagente, salta soga, chapaditas, escondidas, encantados, rayuela, kiwi, yaces, gallinita ciega, trompo, canicas, lingo, 7 pecados, el rey manda, juguemos en el bosque, el barco se hunde, liguita, arroz con leche, mama yuca, debajo del puente, veo veo.</p>		

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

- Población

Según Tamayo y Tamayo (1997), la población se refiere al conjunto del fenómeno de estudio, donde las unidades de población tienen una característica común que se estudia a partir de la cual se crea el material de investigación. Por ende, con aquella definición llegamos a comprender que al referirnos sobre una población estamos hablando de la totalidad que tendremos para poder estudiar, de manera que obtendremos datos sobre ellos.

De tal manera la población estuvo constituida por 200 padres de familia del jardín 1678 Rayitos de Luz, que están distribuidos en ocho aulas de 25 padres de familia cada una (ver tabla 3).

Tabla 3. Padres de familia de los niños de 3,4 y 5 años del jardín 1678 Rayitos de luz

3 AÑOS	SECCIÓN A		SECCIÓN B	
	25		25	
4 años	SECCIÓN A	SECCIÓN B		SECCIÓN C
	25	25		25
5 años	SECCIÓN A	SECCIÓN B		SECCIÓN C
	25	25		25

Nota. Elaborado en base a la nómina de matrícula de las aulas del jardín 1678 Rayitos de luz.

- Muestra

Según Arias (2006) define una muestra como un subconjunto representativo y limitado extraído de la población disponible. El tamaño de muestra se obtuvo utilizando el muestreo probabilístico, cuyo formula es:

$$n = \frac{NZ_a^2pq}{(N - 1)e^2 + Z_a^2pq}$$

N: Tamaño de la población (200)

Z_a²: Valor asociado al nivel de confianza (Z=1.96 al 95% de nivel de confianza)

p: proporción de éxito (0.50)

q: 1-p (0.50)

e: error de muestreo (0.05)

Reemplazando los valores en la formula, se obtiene que el tamaño de muestra (n) es 112 padres de familia, los cuales fueron seleccionados al azar, usando los criterios del muestreo aleatorio simple, teniendo como muestra 14 Padres de Familia por aula. (ver tabla 4).

Tabla 4. Muestra de estudio: Padres de familia de los niños de 3,4 y 5 años del jardín 1678 Rayitos de luz

3 AÑOS	SECCIÓN A		SECCIÓN B	
	14		14	
4 años	SECCIÓN A	SECCIÓN B		SECCIÓN C
	14	14	14	14

	SECCIÓN A	SECCIÓN B	SECCIÓN C
5 años	14	14	14

Nota: Elaborado en base a la nómina de matrícula de las aulas del jardín 1678 Rayitos de luz.

3.5. TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para poder obtener datos de manera rápida y eficaz, la técnica elegida en esta investigación fue la encuesta, la cual tomando de referencia a García (1993) nos da a conocer aquella técnica como un conjunto de procedimientos de investigación estandarizados diseñados para recopilar y analizar un conjunto de datos de una población más amplia o una muestra de casos globalmente representativa con el objetivo de describir un conjunto de características. La encuesta recopila sistemáticamente información de los encuestados a través de preguntas cara a cara, por teléfono e Internet, y todas las características la convierten en un método efectivo. Por lo tanto, al elegir el método anterior, pudimos obtener la información necesaria para lograr los objetivos planteados del estudio, que era identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz, como también identificar cuáles son según las dimensiones de juegos tradicionales (motor, social y cognitivo).

3.6. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El instrumento seleccionado para la investigación es el cuestionario, según Hurtado (2009) es una herramienta que agrupa un conjunto de preguntas relacionadas con un evento, situación o tema específico sobre el cual los investigadores quisieran obtener información y que pueden obtener utilizando esta herramienta de investigación. En este caso el cuestionario consta de 30 preguntas, creadas de acuerdo a la variable de estudio y sus 3 dimensiones (juego motor, cognitivo y social), teniendo 10 preguntas por cada dimensión, bajo la consideración de la escala de valoración de Si=1 y No=0, que fue desarrollado por los Padres de Familia, por medio de un enlace de Formulario Google por internet, en donde se pudo recaudar toda la información necesaria.

3.7. VALIDACIÓN

El instrumento fue validado a través de la evaluación de un juicio de expertos por 3 especialistas del nivel inicial, quienes a través de su evaluación y sugerencias se mejoró algunos ítems del cuestionario, de tal manera que presentara un grado de precisión que nos permitió el recojo de información adecuada y pertinente, logrando el objetivo general de nuestra investigación el cual era identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales que fomentan los padres de familia en tiempos de pandemia en los niños del Jardín 1678 Rayitos de luz.

3.8. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

- Se elaboró el cuestionario siendo el instrumento recolección de datos el cual se aplicaría a los Padres de Familia de los niños del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, siendo ellos la muestra de estudio teniendo en cuenta las dimensiones específicas de la variable referente a los juegos tradicionales.
- Se validó el instrumento a través de un juicio de expertos, con 3 docentes del nivel inicial.
- Se realizó una previa coordinación con la directora del jardín 1678 Rayitos de luz, para pedir el permiso para la aplicación del cuestionario a los padres de familia de los niños y niñas.
- Se conversó con las docentes de las aulas del nivel inicial del jardín 1678 Rayitos de luz, las cuales nos pidieron nuestro instrumento que se encontraba en el enlace del Formulario Google, para que puedan enviárselos a los Padres de Familia a través del grupo de WhatsApp que tienen de manera interna.
- El recojo de información se llevó a cabo compartiendo un enlace de Formulario Google, en donde los padres de familia debían llenar respondiendo las preguntas formuladas.
- Después de aplicar el cuestionario, se pudo recolectar la información acerca del nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz.
- La información recaudada fue procesada a través del método estadístico, donde los datos se visualizan a través de tablas y gráficos estadísticos, y de manera inferencial se realizó el análisis y discusión de los datos
- Se difundió los resultados del trabajo de investigación y se brindó algunas

recomendaciones a la comunidad educativa a fin de mejorar los niveles de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz.

3.9. PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO

El procesamiento estadístico del presente informe, fue a través de tablas y gráficos estadísticos con la aplicación del programa estadístico SPSSV26, mediante las siguientes actividades:

- Organización de los datos en Excel, para el pre procesamiento de la información obtenida.
- Análisis de los datos en un software estadístico, usando la ficha de evaluación del instrumento para obtener las tablas de frecuencia.
- También se obtuvo los gráficos estadísticos de acuerdo con la variable investigada.

Para el procesamiento de los datos también se tuvo en consideración una escala de valoración de Si=1, No=0, para aspectos positivos, y una valoración inversa para aspectos negativos, donde los niveles considerados para cada dimensión fueron:

Tabla 5. Niveles y escala de medición general

NIVELES	ESCALA DE MEDICIÓN
	VALORACIÓN GENERAL
ALTO	21-30
MEDIO	11-20
BAJO	0-10

Tabla 6. Niveles y escala de medición de las variables de estudio por dimensiones

NIVELES	ESCALA DE MEDICIÓN		
	JUEGO MOTOR	JUEGO SOCIAL	JUEGO COGNITIVO
ALTO	8-10	8-10	8-10
MEDIO	4-7	4-7	4-7
BAJO	0-3	4-7	4-7

**IV. CAPÍTULO:
RESULTADOS Y
DISCUSIÓN**

4.1. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos y procesados de las encuestas realizadas a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, los cuales fueron interpretados estadísticamente en tablas y figuras, donde muestran el nivel de empleo de los juegos tradicionales, estimado en alto, medio y bajo, de las siguientes dimensiones:

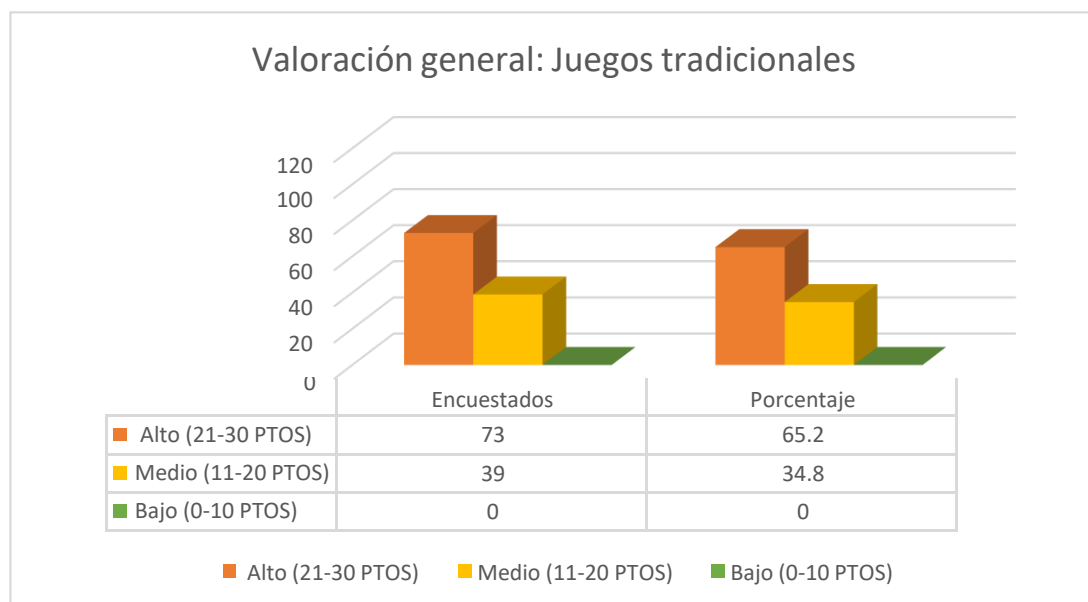
Tabla 7. Nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz

<i>Niveles</i>		
	Fi	hi%
Bajo	0	0,0
Medio	39	34,8
Alto	73	65,2
Total	112	100,0

Nota: Aplicación del cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz

Figura 1.

Nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz



Nota: Elaborado en base a los datos de la tabla 7

Interpretación

En la tabla 7 y figura general 1, se observa que después de haber aplicado el cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, se obtuvo como resultado que 73 Padres de Familia poseen un nivel alto de empleo de los juegos tradicionales (65,2%), 39 Padres de Familia poseen un nivel medio de empleo de los juegos tradicionales (34,8%) y por último teniendo un (0%) de Padres de familia que poseen un nivel bajo.

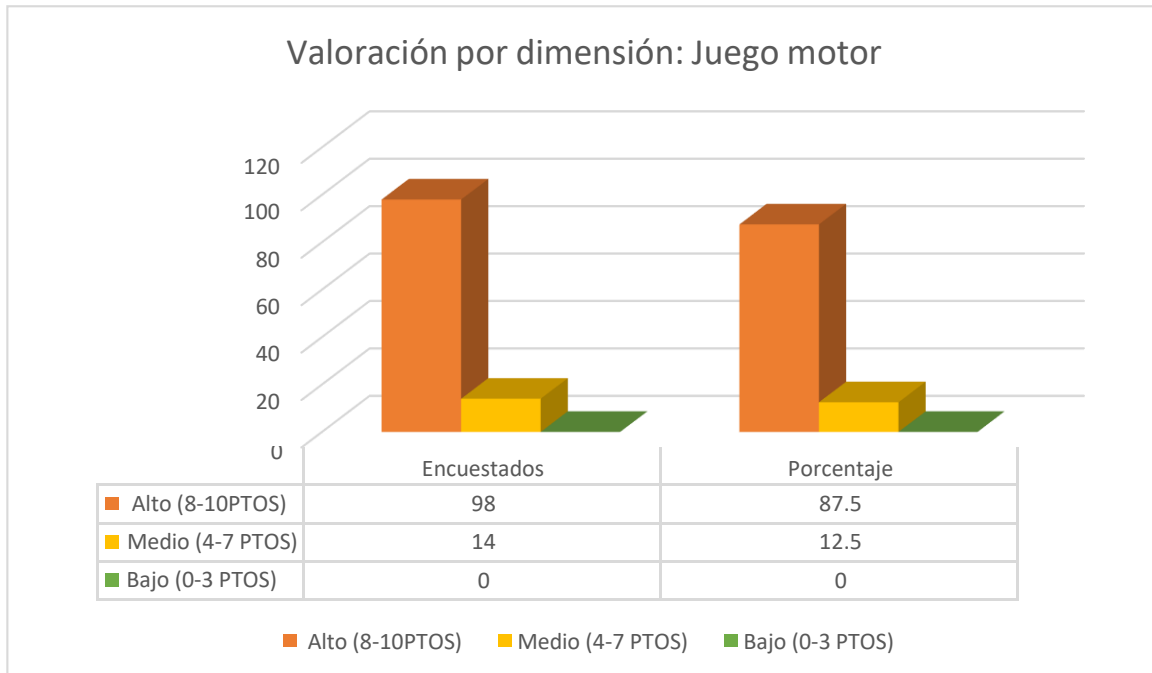
Tabla 8. Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego motor que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz

<i>Niveles</i>	<i>Dimensión Juego Motor</i>	
	fi	hi%
Bajo	0	0,0
Medio	14	12,5
Alto	98	87,5
Total	112	100,0

Nota: Aplicación del cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz

Figura 2.

Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego motor que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz



Nota: Elaborado en base a los datos de la tabla 8

Interpretación

En la Tabla 8 y Figura 2, se observa que después de haber aplicado el cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, se obtuvo como resultado que 98 Padres de Familia poseen un nivel alto de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego motor (87,5%), 14 Padres de Familia poseen un nivel medio de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego motor (12,5%) y por ultimo teniendo un (0%) de Padres de familia que poseen un nivel bajo.

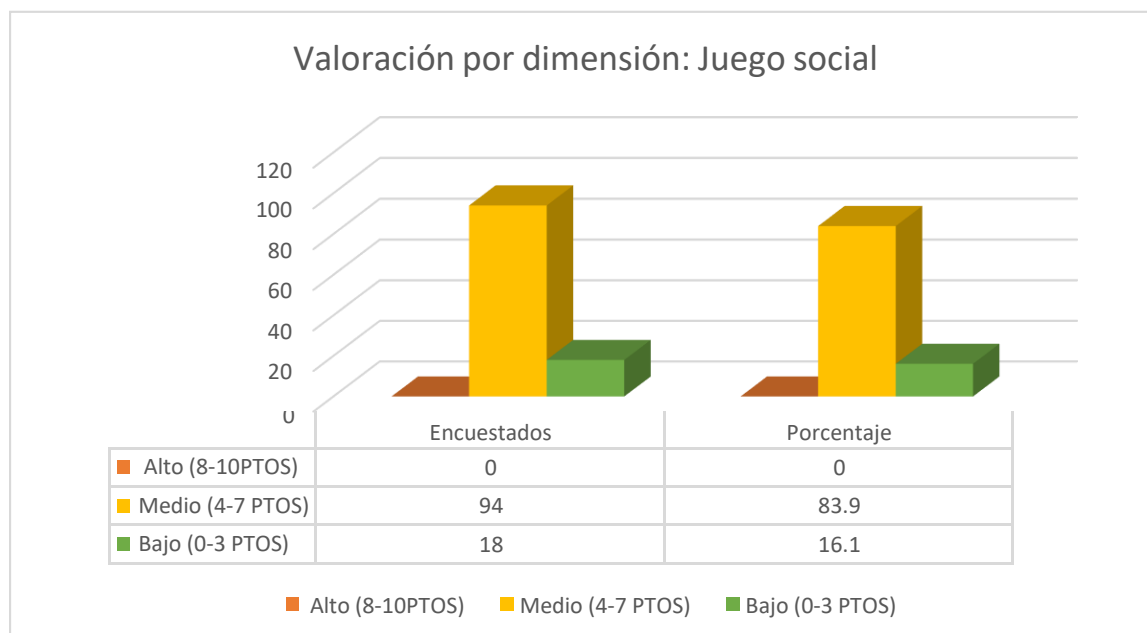
Tabla 9. Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz

Niveles	Dimensión Juego Social	
	fi	hi%
Bajo	18	16,1
Medio	94	83,9
Alto	0	0,0
Total	112	100,0

Nota: Aplicación del cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz

Figura 3.

Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz



Nota: Elaborado en base a los datos de la tabla 9

Interpretación

En la Tabla 9 y Figura 3, se observa que después de haber aplicado el cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, se obtuvo como resultado un (0%) de Padres de Familia poseen un nivel alto de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social, 94 Padres de Familia poseen un nivel medio de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social (83,9%) y 18 Padres de Familia poseen un nivel bajo (16,1 %).

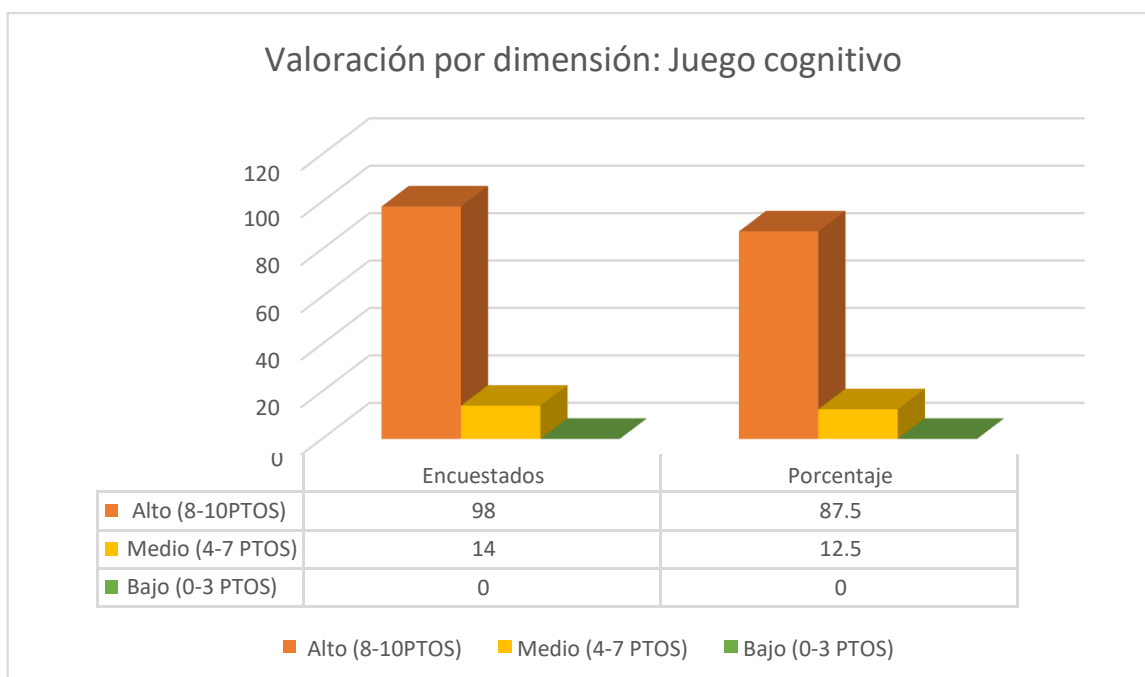
Tabla 10. Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz

<i>Niveles</i>	<i>Dimensión Juego Cognitivo</i>	
	Fi	hi%
Bajo	0	0,0
Medio	14	12,5
Alto	98	87,5
Total	112	100,0

Nota: Aplicación del cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz

Figura 4.

Nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz



Nota: Elaborado en base a los datos de la tabla 10

Interpretación

En la Tabla 10 y Figura 4, se observa que después de haber aplicado el cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, se obtuvo como resultado que 98 Padres de Familia poseen un nivel alto de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo (87,5%), 14 Padres de Familia poseen un nivel medio de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo (12,5%) y por ultimo teniendo un (0%) de Padres de familia que poseen un nivel bajo.

Tabla 11. Distribución de los juegos tradicionales que fomentan los padres de familia en sus hijos

Dimensiones	Juegos	Personas que jugaron	Porcentaje
Motor	Matagente	40	35%
	Escondidas	84	75%
	Chapadas	79	71%
	Saltar soga	77	69%
	Encantados	72	64%
	Liguita	57	51%
	Lingo	35	31%
Social	Juguemos en el bosque	67	60%
	Arroz con leche	32	29%
	Mamá yuca	34	30%
	El barco se hunde	69	62%
	Gallinita ciega	65	58%
Cognitivo	Veo Veo	77	69%
	Rayuela	83	74%
	Canicas	39	35%
	Trompo	32	29%
	Kiwi	82	73%
	Yaces	68	61%
	El rey manda	77	69%
	7 Pecados	58	52%
Total de Padres de Familia	112		

Nota: Aplicación del cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz

Interpretación

En la tabla 11 se observa que después de haber aplicado el cuestionario a los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, se obtuvo como resultado un alto porcentaje de padres que fomentaron los juegos tradicionales en sus tres dimensiones, motor, social y cognitivo, teniendo como al juego de las escondidas con un 75% en la dimensión motora, 62% en el juego del barco se hunde en la dimensión social y en la dimensión cognitiva un 74% con el juego rayuela.

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la tabla N 07 y Figura 01 se ubica en general el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, teniendo en cuenta las tres dimensiones: juego motor, juego social y juego cognitivo. Se obtuvo que el 65,2% de Padres de Familia poseen un nivel alto de empleo de los juegos tradicionales, un 34,8% de nivel medio y un 0% poseen un nivel bajo, por lo que se puede deducir que los Padres de familia han aportado adecuadamente en la fomentación de los juegos tradicionales pese a estar pasando por situaciones de cambio por la pandemia del covid-19, favoreciendo a los niños en el fortalecimiento de un desarrollo integral, en donde se haya podido ir teniendo un desarrollo físico, mental, emocional y social, expresando y manifestando sus emociones, todo ello con la ayuda de la familia puesto que el momento de juego de padres e hijos potencia las relaciones interfamiliares, la autoestima, la autoconfianza del hijo aumenta si sus padres juegan con él, favoreciendo también que pueda ir adquiriendo habilidades sociales y emocionales, ya que la familia supone el primer contacto del niño con el mundo exterior.

En la Tabla N 08 y Figura N 02, el cual representa el nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego motor, nos muestra que el 87,5 % de los Padres de Familia de los niños del jardín 1678 Rayitos de luz poseen un nivel alto en cuanto al nivel de empleo de los juegos tradicionales y en su fomentación enfocados en la dimensión de juego motor, esto se puede corroborar con la tabla N 11, en donde damos a conocer los juegos fomentados por los Padres de Familia y sus hijos, 75% jugaron a las escondidas, 71% las chapadas y el 69% a saltar la soga, ellos nos mencionan haberse desplazado por diversos espacios, corriendo, saltando, trepando, manteniendo el equilibrio, lanzando y atrapando objetos, entre otros, eso quiere decir que gracias a ello, los niños han podido tener la capacidad de realizar diversos movimientos con

su propio cuerpo, adquiriendo el dominio del mismo, gracias a sus habilidades motrices. Singer (1986), nos da a conocer a las habilidades motrices básicas como las capacidades que pueden poseer los individuos que practican algún tipo de actividad física, estas se originan al combinar la experiencia y las aptitudes de movimiento.

En la Tabla N 09 y Figura N 03, se aprecia el nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social, en el cual se observa un 83.9 % de Padres de Familia de los niños del jardín 1678 Rayitos de luz poseen un nivel medio, lo podemos observar en la tabla N 11 donde se observa los juegos tradicionales enfocados a la mencionada dimensión fomentados por los Padres de Familia con sus hijos, en donde jugaron el barco se hunde un 62%, juguemos en el bosque 60% y la gallinita ciega 58%, la mayoría de padres, han señalado que con sus hijos reconocieron sus errores durante el juego, manifestaron sus ideas, pidieron favores, fueron tolerantes con los compañeros del juego, permitiendo así la adquisición y fortalecimiento de las habilidades sociales entre otros. Por ello debido al resultado podemos deducir que los niños lograron ser lo más beneficiados gracias al apoyo de sus padres. Caballo (1993) define a las habilidades sociales como la agrupación de diversos comportamientos o conductas que realizan las personas en la sociedad, en el cual podrá expresar lo que siente, sus opiniones, sus deseos, sus derechos, teniendo en cuenta la situación en donde se encuentra y el respeto por los demás. Gracias al conjunto de habilidades sociales los niños han podido interactuar y relacionarse con los demás de manera efectiva y satisfactoria, siendo esa una situación importante sobre todo por el contexto nuevo debido a la pandemia, para lograr sentirse bien, siendo asertivos, empáticos y practicando la escucha activa. Por ello se debería trabajar y dar igual importancia al aspecto social que pueda desarrollar los niños en los juegos tradicionales ligadas a la dimensión social.

En la Tabla N 10 y Figura N 04, referida al nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo, se obtuvo que el 87,5 % de Padres de Familia de los niños del jardín 1678 Rayitos de luz poseen un nivel alto, respecto a la tercera dimensión: cognitivo, según la tabla N 11 nos enfocamos al empleo de Rayuela 74%, kiwi 73%, rey manda y veo veo 69 %, siendo así certera la manifestación de la mayoría de los padres que comentan haber fomentado dichos juegos con sus hijos o hijas, prestando atención y comprendiendo las indicaciones del juego, como también dando indicaciones, memorizando y cumpliendo las reglas, entre otros. Por ello debido al resultado, podemos deducir que los Padres de Familia cumplieron un gran rol en la fomentación de los juegos que permitan fortalecer el desarrollo cognitivo de sus hijos, permitiendo

potenciar sus habilidades cognitivas, aquellas que están relacionadas con la cognición, que viene a ser la capacidad que tenemos para procesar información a partir de distintos inputs o entradas. Concretamente, mediante la percepción, la experiencia (el conocimiento adquirido) y las características subjetivas que nos permitirían valorar esa información. El ser humano tiene la capacidad de conocer a través de procesos diversos: razonamiento, atención, memoria, aprendizaje, toma de decisiones.

En la tabla 11, referida a la distribución de los juegos tradicionales que fomentan los padres de familia en sus hijos, damos a conocer los juegos tradicionales fomentados y enfocados a las tres dimensiones, motor, social y cognitivo, obteniendo resultados favorables teniendo como al juego de las chapadas como el juego con mayor porcentaje 75%, siendo así el juego más realizado por parte de los padres de familia con sus hijos, seguido de otros juegos también con nivel alto de empleo como la rayuela con un 74%, y kiwi con un 73%. Hay muchas razones educativas por las que los juegos tradicionales son importantes para nuestros hijos, en primer lugar, los juegos tradicionales son juegos grupales, por lo que intentamos fomentar la interacción, la cooperación y la diversión en grupo de los niños. La creatividad en estos juegos también juega un papel importante en el desarrollo de los niños, a través de los juegos tradicionales podemos transmitir valores familiares tradicionales y estilos de vida que trascienden la tecnología, ellos aprenden a compartir, respetar, a ganar y a perder, socializarse, tolerar, conocer límites, asimilar la realidad, a soñar, entre otros; además de manifestar sus emociones. Son muchas las habilidades que los padres de familia del jardín 1678 Rayitos de luz desarrollaron con sus hijos, a través de los juegos tradicionales, siendo algunas de ellas las siguientes: desplazarse por el espacio, correr con agilidad, atrapar, esquivar y lanzar objetos, mantener correcto equilibrio, obedecer y brindar indicaciones, comprender y memorizar las reglas del juego, orientarse de acuerdo al tiempo y espacio del juego, reconocimiento de errores, tolerancia hacia los compañeros de juego.

**V. CAPÍTULO:
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES**

5.1 CONCLUSIONES

Los datos presentados anteriormente permiten llegar a las siguientes conclusiones:

---Los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, emplean los juegos tradicionales con un 65,2% en nivel alto y 34,8% nivel medio. Por consiguiente, se considera que en su gran mayoría los Padres de Familia tienen un nivel alto, el cual permitió que los juegos tradicionales sean fomentados en los niños de la I.E en tiempo de pandemia, siendo así un resultado satisfactorio.

----Referente al juego motor, los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz emplean los juegos tradicionales con un 87,5 % nivel alto y 12,5 % nivel medio. Lo que quiere decir que la mayoría de los Padres de Familia de los niños del jardín 1678 Rayitos de luz poseen un nivel alto en cuanto al nivel de empleo de los juegos tradicionales y en su fomentación enfocados en la dimensión de juego motor, ya que los juegos fomentados por parte de los Padres de Familia con sus hijos fueron: escondidas 75%, chapadas 71%, saltar soga 69%, encantados 64%, liguita 51%, matagente 35% y lingo 31%.

----- Referente al juego social, los Padres de Familia emplean los juegos tradicionales con 83,9 % en nivel medio, 16,1% en nivel bajo, lo que quiere decir que la mayoría de los Padres de Familia está desarrollando con mayor facilidad este nivel de empleo de los juegos tradicionales enfocadas en la segunda dimensión, siendo los siguiente juegos los realizados por parte de los Padres de Familia con sus hijos: el barco se hunde 62%, juguemos en el bosque 60%, gallinita ciega 58%, mamá yuca 30%, arroz con leche 29%.

-----Referente al juego cognitivo, los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz emplean los juegos tradicionales con un 87,5 % nivel alto y 12,5 % nivel medio. Entendiendo así que la mayoría de Padres de Familia poseen un nivel alto, y en su minoría un nivel bajo, siendo este un resultado satisfactorio, lo cual se pudo corroborar con la tabla de distribución de los juegos tradicionales, siendo los siguiente juegos enfocados y fomentados pro parte de los padres de familia en la dimensión cognitiva: rayuela 74%, kiwi 73%, el rey manda 69%, veo veo 69%, yaces 61 %, 7 pecados 52 %, canicas 35%, trompo 29%.

-----Los padres de familia tuvieron un gran aporte en la fomentación de diversos juegos tradicionales, enfocadas en las tres dimensiones, motor, social y cognitivo, En donde algunos de ellos tuvieron mayor porcentaje de fomentación: escondidas con un 75% en la dimensión motora, 62% en el juego del barco se hunde en la dimensión social y en la dimensión cognitiva un 74%

con el juego rayuela, por eso se concluye con la elaboración de una propuesta de programa de juegos tradicionales, aquellos juegos que fueron mencionados por los padres de familia mediante la recaudación de información, los cuales permitirán a través del programa, trabajar con el programa curricular del nivel inicial en el desarrollo de las áreas, competencias y desempeños en los niños de 3,4 y 5 años.

5.2 RECOMENDACIONES

El haber realizado este trabajo de investigación que nos permitió conocer el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, a través de la aplicación de un cuestionario a los Padres de Familia, nos permite brindar algunas recomendaciones en base a los resultados que se obtuvo:

- Se recomienda considerar los resultados de la presente investigación para futuros trabajos investigativos que permita servir de apoyo para la continuidad del empleo de juegos tradicionales en las dimensiones: motor, social y cognitivo que puedan fomentar los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz.
- Continuar desarrollando investigaciones donde se encuentre o entreviste a los miembros de la comunidad educativa, como es el caso de los Padres de Familia ya que ellos nos pueden brindar una información con mayor precisión que nos ayude y permita cumplir con el objetivo principal de la investigación.
- Los padres de familia deben seguir con el papel importante del empleo de los juegos tradicionales como un recurso valioso para fomentar en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz ya que de esa manera permite potenciar el desarrollo de sus habilidades motoras, cognitivas y sociales, beneficiando su desarrollo integral.
- Los docentes del jardín Rayitos de luz deben trabajar de manera conjunta con los padres de familia para potenciar el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote, permitiendo que se puedan complementar con la labor pedagógica que cumplen en el jardín, relacionadas al desarrollo de las áreas, competencias y desempeños que puedan ser fomentados en los niños de educación inicial a través de los juegos tradicionales.

- Antes de la ejecución de cualquier tipo de investigación, es muy importante considerar el contexto en cual se encuentra los agentes que participarán en la investigación y también tener en cuenta en utilizar el instrumento más pertinente para el recojo de la información a fin de obtener resultados correctos que permitan contribuir al bien común.
- Se sugiere a las docentes trabajar de manera conjunta con los padres de familia para potenciar el nivel de empleo de los juegos tradicionales, considerando los juegos tradicionales que pudimos describir en la investigación presentada, en donde identificamos las áreas, competencias y desempeños, ya que permitirá emplearlos en su labor pedagógica como un recurso, a través de talleres o actividades diarias en donde influirá satisfactoriamente en que los mencionados juegos perduren con el tiempo, evitando así su extinción y que los niños pueda desarrollar diversas capacidades y habilidades de manera lúdica.
- Se recomienda a las docentes considerar y utilizar con los estudiantes, la propuesta presentada basada en los juegos tradicionales con áreas, competencias y desempeños del programa curricular de educación inicial, elaborando sus propios criterios de evaluación de acuerdo al contexto y realidad de la I.E en donde labora, como también las necesidades propias de sus estudiantes.

VI. CAPÍTULO:
REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS

- Acedo, E., & Vicente, C. (2001). Los Juegos Populares..
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/30376/009200220001.pdf;jsessionid=02F183406343ACD638D56871CEFD9BC8?sequence=1>
- Alcalde, J., Benites, M., Galindo, G. y Valverde, S. (2020). Juegos tradicionales familiares una propuesta para mejorar las habilidades motrices básicas de estudiantes de 4 años de II.EE. N° 522 y 1685, Nuevo Chimbote – 2020.
https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO834228583/2tesispdf_70180609.pdf
- Arana Y. y Ganado J. Los Juegos Tradicionales en Ecuador y El Desarrollo Motriz de los Niños de 4 a 5 Años <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4756/1/T-ULVR-3838.pdf>
- Araujo, C. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la I.E.I 324 Niña Virgen María.
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo%20bernal%20coraima.pdf?sequence=1>
- Arévalo, J. (2016). La Tradición, el patrimonio y la identidad.
<https://es.slideshare.net/ACROSACONSTRUCTORA/la-tradicin-el-patrimonio>
- Boillos, F. (2020). Redescubrir el juego y el espacio lúdico en casa en tiempos de Covid-19.
<https://www.magisnet.com/2020/04/redescubrir-el-juego-y-el-espacio-ludico-en-casa-en-tiempos-de-covid-19/>
- Bonachera, M. (2015). El Juego Tradicional.
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Boté, B. (2016). Juegos Infantiles tradicionales
<http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf>
- Campo Sanchez, G. E. (2004). El Juego En La Educación Física Básica. Juegos Pedagógicos Y Tradición. Editorial Kinesis. https://www.libreriadeportiva.com/libro/el-juego-en-la-educacion-fisica-basica-juegos-pedagogicos-y-tradicion_22160
- Ccahuana, C., y Cuarez, E. (2020). La ImportanciA del Juego Tradicional en la Escuela Educacion Intercultural Bilingüe. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7ee5fbf4-16ac-40e4-83d7-817a8d764d7f/content>
- Cortez, M. (2020). Convivencia familia saludable durante la pandemia. <http://www.usat.edu.pe/articulos/convivencia-familiar-saludable-durante-la-pandemia/>
- Cruz Velásquez, E. L., Durán Chiappe, S. M., Martín Cardinal, M. C., & Pulido Gonzáles, J. M. (2021). Retratos del juego en Colombia. Miradas desde la documentación pedagógica (1ST ED. [S.l.] : Siglo del Hombre Editores).
- Damián, E. (2011). Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento academico en los alumnos de primer grado del nivel de secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/7982/Damian_ne.pdf?sequence=1
- Damiano, M (2023). Los Juegos Tradicionales para Mejorar la Motricidad Gruesa en Niños de Cuatro Años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, Provincia y Región Lima - 2022

<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3691/51214.pdf?sequence=1>

Díaz, Y. (2018). Aproximación al diseño didáctico basado en el juego II, El juego como pilar en la educación inicial. <https://es.calameo.com/read/005766005a897516d9b4f>

Eusebio Acedo Gracia, C. V. (2001). Los Juegos Populares y Tradicionales. Obtenido de http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5Djuegos%20populares.pdf

Ferland, F. (2011). El niño y el juego.

Fernandez, J. (2009). Los Juegos Tradicionales como Recursos Didácticos en la escuela. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf

Gallardo Martín, E. (2017). Educación Infantil: Psicomotricidad y Socialización mediante el Juego. 2a Edición. Málaga, España : ICB, S.L. [Interconsulting Bureau S.L.].

Mamani Y. y Garcia Y. (2019). Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Psicomotor en niños de 4 años en la I.E.I. N° 192 puno 2018. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11356/Mamani_Yurica_Garcia_Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mariotti, F. (2014). La Recreación Y Los Juegos -. San Cristobal Libros SAC. http://www.sancristoballibros.com/libro/la-recreacion-y-los-juegos_49157

Meece, J. L. (2000). Desarrollo de niño y del adolescente: para educadores.

Ministerio de Sanidad (15 de enero 2021). Enfermedad por Coronavirus, COVID-19. <https://www.msccbs.gob.es/profesionales/saludPublica/ccayes/alertasActual/nCov/documentos/ITCoronavirus.pdf>

- Ruiz, M. (2017). El Juego: Una Herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>)
- Sáenz, J. (2015). Las ciencias humanas y la reorientación de la pedagogía. En J. Sáenz et al. Psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX (pp.13-42). Madrid: UNED.
- Sáenz, M. (2020, marzo 21). Actividades y juegos para aliviar la cuarentena. ORH | Observatorio de Recursos Humanos. <https://www.observatoriorh.com/empresa-saludable/actividades-y-juegos-para-aliviar-la-cuarentena.html>
- Santrock, J. W. (2007). Desarrollo infantil (11a. ed). McGraw-Hill.
- Universidad Inca Garcilaso de la Vega (2021). Convivencia familiar en tiempos de pandemia. <https://www.uigv.edu.pe/wp/wp-content/uploads/2020/08/Infografia-de-convivencia-familiar-saludable-en-tiempos-de-pandemias.pdf>
- Valero A. y Gómez M. (2008). La Importancia de los Juegos Tradicionales en las clases de Educación Física. . <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7ee5fbf4-16ac-40e4-83d7-817a8d764d7f/content>

ANEXOS

7.1.MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMÁTICA	OBJETIVOS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODO Y TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO
<p>Juegos Tradicionales que Fomentan los padres de familia en tiempo de Pandemia en los niños del jardín 1678 Rayitos de Luz – Nuevo Chimbote</p>	<p>¿Cuál es el nivel de empleo de los juegos tradicionales que fomentan en los niños los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz - Nuevo Chimbote?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales que fomentan los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote.</p> <p>Objetivos Específicos</p>	<p>Variable de investigación:</p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p>La presente investigación se basa en un diseño descriptivo simple, Arnau (1995) hace referencia sobre el diseño de investigación como un plan estructurado de acción que, en función de unos objetivos básicos, está orientado a la obtención de información o datos relevantes a los problemas planteados.</p>	<p>MÉTODO:</p> <p>Descriptivo simple</p> <p>TÉCNICA:</p> <p>Encuesta</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Cuestionario</p>	<p>POBLACIÓN:</p> <p>08 aulas en general, 2 aulas de 3 años, 2 aulas de 4 años y 2 aulas de 5 años.</p> <p>MUESTRA:</p> <p>112 padres de familia</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego motor que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote. • Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego social que fomentan los Padres de 		<p>El diseño de nuestra investigación es no experimental, descriptivo simple, ya que se recogimos información en forma directa.</p> <p>M – O → P</p> <p>Dónde:</p> <p>M: Representa a la muestra de estudio (Los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz)</p> <p>O: Representa la información relevante (Los juegos tradicionales que realizan y fomentan)</p>		
--	--	--	--	--	--	--

		<p>Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales en la dimensión de juego cognitivo que fomentan los Padres de Familia en los niños del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote. • Describir los tipos juegos 		<p>P: propuesta (programa de juegos tradicionales)</p>		
--	--	---	--	--	--	--

		tradicionales identificando las áreas, competencias y desempeños que fomentan en los niños de educación inicial.				
--	--	--	--	--	--	--

7.2. VALIDACIÓN DE JUICIOS DE EXPERTOS

**INFORME DE OPINIÓN
(JUICIO DE EXPERTO)**

I. DATOS GENERAL:

1.1. Título del Proyecto de Investigación:

“JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN LOS PADRES DE FAMILIA EN TIEMPO DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DEL JARDIN 1678 RAYITOS DE LUZ– NUEVO CHIMBOTE”

1.2. Objetivo:

Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote

1.3. Autora (s):

Castillo Villegas Natalie

Maguiña Paredes Kelley

1.4. Instrumento de Evaluación: Cuestionario

1.5. Apellidos y Nombres del Experto: Marlyn Paola Mendoza Vásquez

1.6. Títulos Académicos: Licenciada en Educación Inicial y Magister en psicología educativa

1.7. Institución donde labora: I. E 1558 Bellamar

1.8. Experiencia profesional: docente Educación Inicial

II. ASPECTOS A EVALUAR: (Tener en cuenta en cada aspecto de validación)

D = Deficiente

R = Regular

B = Bueno

E = Excelente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CLARIDAD				OBJETIVIDAD				COHERENCIA				PERTINENCIA				OBSERVACIONES
				D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	
JUEGOS TRADICIONALES	Juego motor	Locomoción	Desplazamiento por todo el espacio asignado para el juego			X				X				X				X		
			Correr con agilidad durante los juegos			X				X				X					X	
			Realizar saltos durante la ejecución del juego			X				X				X					X	
			Subir o trepar por alguna superficie			X				X				X					X	
			Esquivar algún objeto durante los juegos			X				X				X					X	

		Manipulación	Lanzamiento con objetos			X					X						X			
			Atrapar algún objeto lanzado en el juego			X					X							X		
		Estabilidad Motriz	Levantarse con facilidad durante alguna caída en los juegos realizados			X				X							X			
			Mantener un correcto equilibrio en los juegos que lo requieren			X					X							X		
			Estirarse o doblarse durante los juegos que requieren esas acciones			X					X							X		

JUEGOS TRADICIONALES	Juego Cognitivo	Atención	Obedecer las indicaciones para realización de los juegos			X				X					X		
			Brindar nuevas indicaciones			X			X			X			X		
			Participar con entusiasmo			X			X			X			X		
		Lenguaje	Comprender las indicaciones o reglas de los juegos			X			X			X			X		
Expresar ideas u opiniones acerca de los juegos				X			X			X			X				

		Memoria	Memorizar las reglas del juego			X				X					X		
			Cumplir con las reglas del juego			X				X					X		
		Orientación	Orientarse de acuerdo a los espacios en donde se desarrollaron los juegos			X				X					X		
			Adaptar sus juegos al tiempo en el cual se están desarrollando			X					X					X	
		Percepción	Reconocer las canciones o sonidos de los juegos realizados			X				X					X		

JUEGOS TRADICIONALES	Juego Social	Asertividad	Reconocer errores durante los juegos sin ofender a nadie			X				X					X		
			Expresar desacuerdos			X			X			X			X		
			Pedir apoyo a los demás integrantes durante el juego			X			X			X			X		
			Identificarse con los integrantes en los juegos			X			X			X			X		
			Mostrar respeto a los demás integrantes en la realización de los juegos			X			X			X			X		

		Empatía	Tolerar a los demás integrantes durante momentos de los juegos en donde no se sentían cómodos		X				X					X				
		Escucha Activa	Escuchar atentamente las reglas del juego		X				X					X				
			Participar en la conversación durante las indicaciones para realizar los juegos		X				X					X				
			Preguntar sobre las indicaciones o reglas que no entendieron sobre los juegos		X				X					X				

		Guardar silencio cuando era necesario al conversar con los integrantes que participaron en el juego			X						X							X		
--	--	---	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	--	--



Mg. Marlyn Mendoza Vásquez

**INFORME DE OPINIÓN
(JUICIO DE EXPERTO)**

I. DATOS GENERAL:

1.1. Título del Proyecto de Investigación:

“JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN LOS PADRES DE FAMILIA EN TIEMPO DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DEL JARDIN 1678 RAYITOS DE LUZ– NUEVO CHIMBOTE”

1.2. Objetivo:

Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote

1.3. Autora (s):

Castillo Villegas Natalie

Maguiña Paredes Kelley

1.4. Instrumento de Evaluación: Cuestionario

1.5. Apellidos y Nombres del Experto: Vasquez Bazan Nidia Jackelin

1.6. Títulos Académicos: Licenciada en Educación Inicial y Magister en Psicología Educativa

1.7. Institución donde labora: I.E N°040

1.8. Experiencia profesional: 12 años como docente de aula de Educación Inicial y 7 años como directora.

II. ASPECTOS A EVALUAR: (Tener en cuenta en cada aspecto de validación)

D = Deficiente

R = Regular

B = Bueno

E = Excelente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	CLARIDAD				OBJETIVIDAD				COHERENCIA				PERTINENCIA				OBSERVACIONES
				D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	
JUEGOS TRADICIONALES	Juego motor	Locomoción	Desplazamiento por todo el espacio asignado para el juego			X				X				X				X		
			Correr con agilidad durante los juegos			X			X			X				X				
			Realizar saltos durante la ejecución del juego			X			X			X							X	
			Subir o trepar por alguna superficie			X			X			X							X	
			Esquivar algún objeto durante los juegos			X			X				X				X			

		Manipulación	Lanzamiento con objetos			X					X						X			
			Atrapar algún objeto lanzado en el juego			X					X							X		
		Estabilidad Motriz	Levantarse con facilidad durante alguna caída en los juegos realizados			X				X							X			
			Mantener un correcto equilibrio en los juegos que lo requieren			X					X							X		
			Estirarse o doblarse durante los juegos que requieren esas acciones			X					X							X		

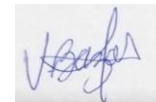
JUEGOS TRADICIONALES	Juego Cognitivo	Atención	Obedecer las indicaciones para realización de los juegos			X				X						X			
			Brindar nuevas indicaciones			X			X			X					X		
			Participar con entusiasmo			X			X			X					X		
		Lenguaje	Comprender las indicaciones o reglas de los juegos			X			X			X					X		
Expresar ideas u opiniones acerca de los juegos				X			X			X					X				

		Memoria	Memorizar las reglas del juego			X					X						X	
			Cumplir con las reglas del juego			X					X							X
		Orientación	Orientarse de acuerdo a los espacios en donde se desarrollaron los juegos			X				X							X	
			Adaptar sus juegos al tiempo en el cual se están desarrollando			X					X							X
		Percepción	Reconocer las canciones o sonidos de los juegos realizados			X				X							X	

JUEGOS TRADICIONALES	Juego Social	Asertividad	Reconocer errores durante los juegos sin ofender a nadie			X				X					X			
			Expresar desacuerdos			X			X			X			X			
			Pedir apoyo a los demás integrantes durante el juego			X			X			X			X			
			Identificarse con los integrantes en los juegos			X			X			X			X			
			Mostrar respeto a los demás integrantes en la realización de los juegos			X			X			X			X			

		Empatía	Tolerar a los demás integrantes durante momentos de los juegos en donde no se sentían cómodos		X				X					X			
		Escucha Activa	Escuchar atentamente las reglas del juego		X				X					X			
			Participar en la conversación durante las indicaciones para realizar los juegos		X				X					X			
			Preguntar sobre las indicaciones o reglas que no entendieron sobre los juegos		X					X					X		

		Guardar silencio cuando era necesario al conversar con los integrantes que participaron en el juego			X						X							X		
--	--	---	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	--	--



Mg. Nidia Vasquez Bazan

**INFORME DE OPINIÓN
(JUICIO DE EXPERTO)**

I. DATOS GENERAL:

1.1. Título del Proyecto de Investigación:

“JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN LOS PADRES DE FAMILIA EN TIEMPO DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DEL JARDIN 1678 RAYITOS DE LUZ– NUEVO CHIMBOTE”

1.2. Objetivo:

Identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia del jardín 1678 Rayitos de luz– Nuevo Chimbote

1.3. Autora (s):

Castillo Villegas Natalie

Maguiña Paredes Kelley

1.4. Instrumento de Evaluación: Cuestionario

1.5. Apellidos y Nombres del Experto: Milagros Mireya Martínez Arcila

1.6. Títulos Académicos: Educativa Lic en Educación Primaria, Lic. Educación Inicial

1.7. Institución donde labora: I.E N°040

1.8. Experiencia profesional: 8 años contratada/ 4 años nombrada

II. ASPECTOS A EVALUAR: (Tener en cuenta en cada aspecto de validación)

D = Deficiente

R = Regular

B = Bueno

E = Excelente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	CLARIDAD				OBJETIVIDAD				COHERENCIA				PERTINENCIA				OBSERVACIONES
				D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	
JUEGOS TRADICIONALES	Juego motor	Locomoción	Desplazamiento por todo el espacio asignado para el juego			X				X				X				X		
			Correr con agilidad durante los juegos			X			X			X				X			X	
			Realizar saltos durante la ejecución del juego			X			X			X				X			X	
			Subir o trepar por alguna superficie			X			X			X				X			X	
			Esquivar algún objeto durante los juegos			X			X				X				X			

		Manipulación	Lanzamiento con objetos			X					X						X			
			Atrapar algún objeto lanzado en el juego			X					X							X		
		Estabilidad Motriz	Levantarse con facilidad durante alguna caída en los juegos realizados			X				X							X			
			Mantener un correcto equilibrio en los juegos que lo requieren			X					X							X		
			Estirarse o doblarse durante los juegos que requieren esas acciones			X					X							X		

JUEGOS TRADICIONALES	Juego Cognitivo	Atención	Obedecer las indicaciones para realización de los juegos			X				X				X					
			Brindar nuevas indicaciones			X			X			X			X				
			Participar con entusiasmo			X			X			X			X				
		Lenguaje	Comprender las indicaciones o reglas de los juegos			X			X			X			X				
Expresar ideas u opiniones acerca de los juegos				X			X			X			X						

		Memoria	Memorizar las reglas del juego			X				X					X			
			Cumplir con las reglas del juego			X				X					X			
		Orientación	Orientarse de acuerdo a los espacios en donde se desarrollaron los juegos			X				X					X			
			Adaptar sus juegos al tiempo en el cual se están desarrollando			X					X					X		
		Percepción	Reconocer las canciones o sonidos de los juegos realizados			X				X					X			

JUEGOS TRADICIONALES	Juego Social	Asertividad	Reconocer errores durante los juegos sin ofender a nadie			X				X					X		
			Expresar desacuerdos			X			X			X			X		
			Pedir apoyo a los demás integrantes durante el juego			X			X			X			X		
			Identificarse con los integrantes en los juegos			X			X			X			X		
		Mostrar respeto a los demás integrantes en la realización de los juegos			X			X			X			X			

		Empatía	Tolerar a los demás integrantes durante momentos de los juegos en donde no se sentían cómodos		X				X					X				
		Escucha Activa	Escuchar atentamente las reglas del juego		X				X					X				
			Participar en la conversación durante las indicaciones para realizar los juegos		X				X					X				
			Preguntar sobre las indicaciones o reglas que no entendieron sobre los juegos		X				X					X				

		Guardar silencio cuando era necesario al conversar con los integrantes que participaron en el juego			X					X								X		
--	--	---	--	--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--



Mg. Milagros Martinez Arcila

7.3. CUESTIONARIO SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES

CUESTIONARIO

Estimado padre de familia reciba nuestro saludo cordial. La aplicación del presente cuestionario está sustentado bajo la base del trabajo de investigación titulado “JUEGOS TRADICIONALES QUE FOMENTAN LOS PADRES DE FAMILIA EN TIEMPO DE PANDEMIA EN LOS NIÑOS DEL JARDIN 1678 RAYITOS DE LUZ– NUEVO CHIMBOTE” con el objetivo de recolectar información en base al nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia de la I.E, identificar el nivel de empleo de los juegos tradicionales según las dimensiones de la investigación: juego motor, cognitivo y social que fomentan los Padres de Familia en sus hijos como también conocer y describir cuales fueron los juegos tradicionales fomentados. Los datos obtenidos ayudaran a mejorar las estrategias y acompañamiento que tienen las familias y las docentes en la fomentación de los juegos tradicionales. De antemano se agradece su colaboración

I. DATOS:

Nombres y Apellidos: _____

Edad: _____ Fecha: _____

II. PROPÓSITO:

Recoger información sobre nivel de empleo de los juegos tradicionales por los Padres de Familia de la I.E, según las dimensiones de la investigación: juego motor, cognitivo y social y conocer sobre cuáles son los juegos tradicionales que fomentan los padres de familia en tiempo de pandemia en los niños del Jardín N° 1678 Rayitos de luz Nuevo Chimbote.

III. INSTRUCCIONES:

Marque con una X cada indicador según corresponda y responda las preguntas, con total honestidad:

Valoración: si (1) no (0)

PREGUNTAS	SI	NO
¿Conoce usted los juegos tradicionales?		
¿Jugó durante su infancia esos juegos?		
¿Usted realizó juegos tradicionales con su hijo(a) durante la pandemia?		
JUEGO MOTOR		
De los siguientes juegos cuales usted ha desarrollado con su hijo(a) para desarrollar el aspecto motor:		
• Matagente		
• Escondidas		
• Chapadas		
• Saltar soga		
• Encantados		
• Liguita		
• Lingo		
• Otros		
Que acciones ha desarrollado con su hijo(a):		
• Desplazamiento por todo el espacio asignado para el juego	1	0
• Correr con agilidad durante los juegos	1	0
• Realizar saltos durante la ejecución del juego	1	0
• Subir o trepar por alguna superficie	1	0
• Esquivar algún objeto durante los juegos	1	0
• Lanzamiento con objetos	1	0

• Atrapar algún objeto lanzado en el juego	1	0
• Levantarse con facilidad durante alguna caída en los juegos realizados	1	0
• Mantener un correcto equilibrio en los juegos que lo requieren	1	0
• Estirarse o doblarse durante los juegos que requieren esas acciones	1	0
JUEGO COGNITIVO		
De los siguientes juegos cuales usted ha desarrollado con su hijo(a) para desarrollar el aspecto cognitivo:		
• Veo Veo		
• Rayuela		
• Canicas		
• Trompo		
• Kiwi		
• Yaces		
• El rey manda		
• 7 Pecados		
• Otros		
Que acciones ha desarrollado con su hijo(a):		
• Obedecer las indicaciones para realización de los juegos	1	0
• Brindar nuevas indicaciones	1	0
• Participar con entusiasmo	1	0
• Comprender las indicaciones o reglas de los juegos	1	0
• Expresar ideas u opiniones acerca de los juegos	1	0
• Memorizar las reglas del juego	1	0
• Cumplir con las reglas del juego	1	0
• Orientarse de acuerdo a los espacios en donde se desarrollaron los juegos	1	0

• Adaptar sus juegos al tiempo en el cual se están desarrollando	1	0
• Reconocer las canciones o sonidos de los juegos realizados	1	0

JUEGO SOCIAL		
De los siguientes juegos cuales usted ha desarrollado con su hijo(a) para desarrollar el aspecto social:		
• Juguemos en el bosque		
• Arroz con leche		
• Mamá yuca		
• El barco se hunde		
• Gallinita ciega		
Que acciones ha desarrollado con su hijo(a):		
• Reconocer errores durante los juegos sin ofender a nadie		
• Expresar desacuerdos		
• Pedir apoyo a los demás integrantes durante el juego		
• Identificarse con los integrantes en los juegos		
• Mostrar respeto a los demás integrantes en la realización de los juegos		
• Tolerar a los demás integrantes durante momentos de los juegos en donde no se sentían cómodos		
• Escuchar atentamente las reglas del juego		
• Participar en la conversación durante las indicaciones para realizar los juegos		
• Preguntar sobre las indicaciones o reglas que no entendieron sobre los juegos		
• Guardar silencio cuando era necesario al conversar con los integrantes que participaron en el juego		

ENLACE DEL CUESTIONARIO VIRTUAL A TRAVÉS DEL APLICATIVO FORMULARIO DE GOOGLE

<https://docs.google.com/forms/d/1WsZ5nUReSSLbKGj5CWQsXlFPNaGqejQQdINzBXrESOA/prefill>

Cuestionario Sobre los Juegos Tradicionales

Estimado padre de familia reciba nuestro cordial saludo, donde los datos obtenidos ayudaran a mejorar las estrategias y acompañamiento que tienen las familias y las docentes en la fomentación de los juegos tradicionales y de antemano se agradece su colaboración respondiendo las siguientes preguntas con total honestidad:

* Indica que la pregunta es obligatoria

Nombres y Apellidos:

Tu respuesta _____

Edad:

Tu respuesta _____

Fecha:

Fecha
dd/mm/aaaa

1. ¿Conoce usted los juegos tradicionales?

tesis2.pdf x | TFG-L3005.pdf x | (2) WhatsApp

j5CWQsXlFPNaGqejQQdINzBXrESOA/prefill

WhatsApp Web | SIIGAA-UNS | Campus Virtual UN... | Curso: ACTIVID...

dd/mm/aaaa

1. ¿Conoce usted los juegos tradicionales?

No
 Sí

2. ¿Jugó durante su infancia esos juegos?

Sí
 No

3. ¿Usted realizó juegos tradicionales con su hijo(a) durante la pandemia?

No
 Sí

4. ¿Cuáles fueron? (Escriba aquí)

Tu respuesta _____

JUEGO MOTOR

5. ¿Su hijo(a) se desplazó por todo el espacio asignado para los juegos?

Sí

7.4.RESULTADOS ESTADÍSTICOS POR ÍTEMS

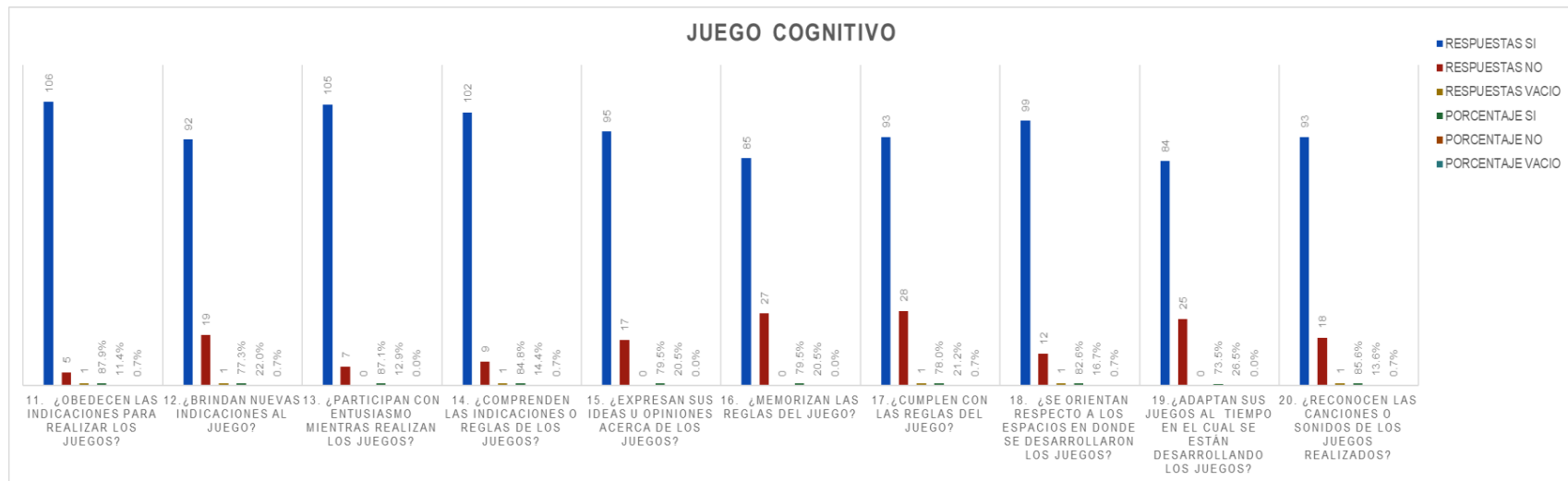
1.- JUEGO MOTOR: Aquellos juegos que hacen trabajar nuestro cuerpo ya sea con movimientos, saltos ,etc.

DECIANTAS	RESPUESTAS			PORCENTAJE		
	SI	NO	VACIO	SI	NO	VACIO
1. Se desplazan por todo el espacio asignado para los juegos?	104	7	1	86.4%	12.9%	0.7%
2. ¿Corren con agilidad durante los juegos?	102	9	1	84.8%	14.4%	0.7%
3. ¿Realizan saltos durante los juegos?	104	7	1	86.4%	12.9%	0.7%
4. ¿Durante los juegos suben o trepan por alguna superficie?	81	29	2	68.9%	29.5%	1.6%
5. ¿Durante los juegos esquivan algún objeto?	89	12	1	75.0%	24.2%	0.7%
6. ¿Realizan lanzamiento con objetos en los juegos?	96	5	1	80.3%	18.9%	0.7%
7. ¿Atrapan algún objeto lanzado en el juego?	91	19	2	76.5%	22.0%	1.6%
8. ¿Se levantan con facilidad durante alguna caída en los juegos realizados?	101	9	2	84.1%	14.4%	1.6%
9. ¿Mantienen un correcto equilibrio en los juegos que lo requieren?	92	18	2	77.3%	21.2%	1.6%
10. ¿Se estiran o doblan durante los juegos que requieren esas acciones?	95	15	2	79.5%	18.9%	1.6%



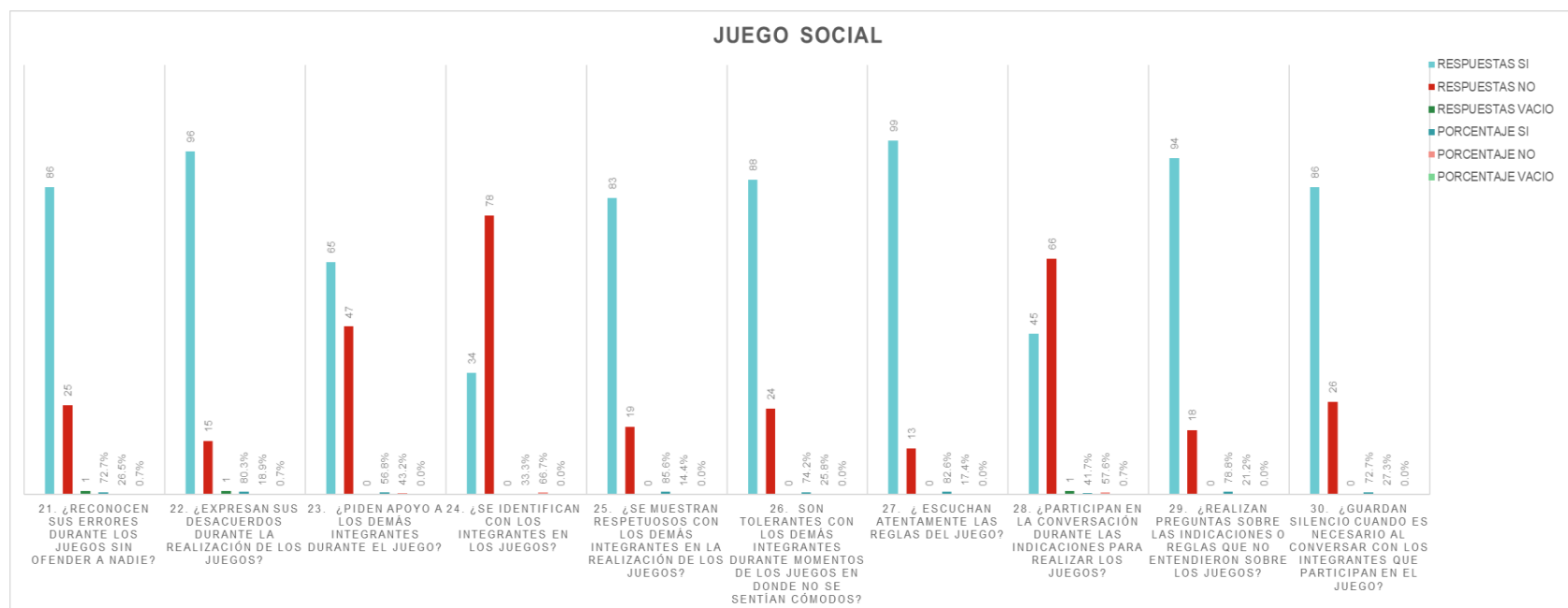
2.- JUEGO COGNITIVO: Aquellos juegos donde el participante utiliza su conocimientos y trata de resolver los problemas.

PREGUNTAS	RESPUESTAS			PORCENTAJE		
	SI	NO	VACIO	SI	NO	VACIO
11. ¿Obedecen las indicaciones para realizar los juegos?	106	5	1	87.9%	11.4%	0.7%
12. ¿Brindan nuevas indicaciones al juego?	92	19	1	77.3%	22.0%	0.7%
13. ¿Participan con entusiasmo mientras realizan los juegos?	105	7	0	87.1%	12.9%	0.0%
14. ¿Comprenden las indicaciones o reglas de los juegos?	102	9	1	84.8%	14.4%	0.7%
15. ¿Expresan sus ideas u opiniones acerca de los juegos?	95	17	0	79.5%	20.5%	0.0%
16. ¿Memorizan las reglas del juego?	85	27	0	79.5%	20.5%	0.0%
17. ¿Cumplen con las reglas del juego?	93	28	1	78.0%	21.2%	0.7%
18. ¿Se orientan respecto a los espacios en donde se desarrollaron los juegos?	99	12	1	82.6%	16.7%	0.7%
19. ¿Adaptan sus juegos al tiempo en el cual se están desarrollando los juegos?	84	25	0	73.5%	26.5%	0.0%
20. ¿Reconocen las canciones o sonidos de los juegos realizados?	93	18	1	85.6%	13.6%	0.7%



3.- JUEGO SOCIAL: Aquellos juegos donde el participante socializa con las demas personas , tanto con dudas y aportaciones de si mismo.

PREGUNTAS	RESPUESTAS			PORCENTAJE		
	SI	NO	VACIO	SI	NO	VACIO
21. ¿Reconocen sus errores durante los juegos sin ofender a nadie?	86	25	1	72.7%	26.5%	0.7%
22. ¿Expresan sus desacuerdos durante la realización de los juegos?	96	15	1	80.3%	18.9%	0.7%
23. ¿Piden apoyo a los demás integrantes durante el juego?	65	47	0	56.8%	43.2%	0.0%
24. ¿Se identifican con los integrantes en los juegos?	34	78	0	33.3%	66.7%	0.0%
25. ¿Se muestran respetuosos con los demás integrantes en la realización de los juegos?	83	19	0	85.6%	14.4%	0.0%
26. Son tolerantes con los demás integrantes durante momentos de los juegos en donde no se sentían cómodos?	88	24	0	74.2%	25.8%	0.0%
27. ¿Escuchan atentamente las reglas del juego?	99	13	0	82.6%	17.4%	0.0%
28. ¿Participan en la conversación durante las indicaciones para realizar los juegos?	45	66	1	41.7%	57.6%	0.7%
29. ¿Realizan preguntas sobre las indicaciones o reglas que no entendieron sobre los juegos?	94	18	0	78.8%	21.2%	0.0%
30. ¿Guardan silencio cuando es necesario al conversar con los integrantes que participan en el juego?	86	26	0	72.7%	27.3%	0.0%



PROPUESTA: PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES

7.5. JUEGOS TRADICIONALES CON ÁREAS, COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS DEL PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA:

- **FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA**

Rengel y Calle (2020) nos especifica de los grandes cambios que ocurrieron en esta pandemia por el COVID-19 por lo que se observó en el comportamiento de los niños, ya que una de ellas fue en sus rutinas diarias, no podían asistir a sus colegios, no tenían ningún contacto físico con otro niño; en lo emocional se observó los constantes berrinches, como las quejas muy frecuentes, que el niño se irrite muy rápido por estar en el mismo ambiente todos los días y sin poder salir a un parque o jugar con otro niño. Ellas nos dan a conocer

cómo afecto el aprendizaje de los niños en la pandemia, por el motivo del cierre de los colegios el aprendizaje ya no seguía siendo el mismo de antes por lo que los niños no tenían la interacción con el resto de sus compañeros, tiempos de actividades al aire libre con juegos y así ellos se puedan relacionar más con otros niños ya que también ha llevado a que los niños pasen más tiempo en los celulares, televisores o computadoras, ya sea para hacer clases virtuales o cómo para que el niños se distraigan y no interrumpen a la madre o padre de familia durante ellos trabajan de manera virtual y a consecuencia de esos aparatos tecnológicos a la larga genera consecuencias como para la salud física y emocional de los niños, presentando conductas agresivas y violencia hacia los padres por no darle el celular o por no ponerles videos, pero por otro lado también puede ser beneficioso en su aprendizaje del niño pero siempre y cuando los padres pongan límites para el uso de los aparatos electrónicos en el uso y en el tiempo máximo para hacerlo, todo ello repercutiendo de manera negativa en los niños limitando cubrir una de sus necesidades básicas, como lo es el juego,

Teórica:

Lavega (2000) define a los juegos tradicionales-populares, como aquellos juegos representativos de cada zona, los cuales fueron practicados de manera frecuente, transmitidos de generación en generación.

Lares (2014) da a conocer el concepto de juegos tradicionales, mencionando que son aquellos que han sido transferidos por diversas generaciones, pero no solo a través de padres hacia hijos, sino también gracias a instituciones e identidades los cuales permitieron su conservación y divulgación, estando sujeto a la historia y tradiciones de un país o del lugar en donde se realice, como también teniendo reglas del juego muy similares independientemente de donde se desarrollen

Pedagógica:

Para Piaget, el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, ya que sirve como un instrumento que permite desarrollar la inteligencia, pensamiento y lenguaje. Además, permite que pueda existir una socialización entre los integrantes del juego, creando un ambiente de libertad, confianza y seguridad, potenciando así su habilidad de expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades. Arija (2021)

Didáctica:

En las instituciones educativas se debe poner en práctica el juego ya que es una fuente de inspiración y motivación para los niños, donde van a observar, aprender e imitar comportamientos que luego influirán en su conducta, valores y actitudes durante la realización del juego. También se argumenta que el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje integral de los niños, teniendo como responsabilidad el poder convertir la experiencia significativa que tiene con el juego en una oportunidad educativa.

Filosófica o psicológica:

Spencer (1855) brinda un gran aporte, creando la teoría del excedente energético, mencionando así de esta manera que el ser humano tiene mayor energía debido a las mejoras sociales que ha ocurrido durante el transcurso del tiempo, ya que, en tiempos pasados, estos solo se dedicaban a emplear su energía y esfuerzo en tareas de supervivencia. El exceso de energía, hace que las personas busquen la manera de liberar la misma a través de tareas lúdicas, siendo el juego un recurso adecuado para alcanzar el equilibrio interior.

La teoría de Spencer manifiesta que, en la etapa de la infancia y niñez, los niños al no llevar a cabo ninguna tarea de supervivencia, puede emplear el exceso de energía que poseen en el momento del juego. Por tanto, el juego sirve para como una herramienta que permite liberar tensión, estrés y angustia, ya que posee un efecto reparador. De esta forma, el juego se convierte en un canalizador del exceso energético ideal para poder realizar en las primeras etapas de la vida. (Sáenz, 2015)

- **OBJETIVOS DEL PROGRAMA**

- Objetivo general**

- Que los niños y niñas del nivel inicial mejoren su nivel de empleo de los juegos tradicionales

- Objetivos específicos**

- a. Mostrar a los padres de familia que sus hijos se pueden divertir sin acudir a los juegos tecnológicos, posibilitando su supervivencia a través de la memoria de los niños.
 - b. Identificar las áreas, competencias e indicadores de los juegos tradicionales en el programa curricular de educación inicial a través de la información brindada por los padres de familias.
 - c. Brindar información a los docentes sobre de los juegos tradicionales que puedan realizar con los niños favoreciendo su labor pedagógica

- **ROL DE LA MAESTRA**

El rol de la maestra es poder llegar a los padres a través de charlas virtuales donde se les pueda brindarles información a de aquellos juegos tradicionales por lo que no todos conocen de cuyos juegos, también se le puede elaborar videos de los juegos tradicionales para que ellos puedan realizarlos en sus tiempos libres con sus hijos o nietos y no solo los padres si no también los abuelos y así mismo hacerle seguimiento para ver si verdaderamente los están realizando a través de fotos o videos de ellos que estén realizando los juegos.

- **ESTRATEGIAS**

- a. Escondidas:

Es un juego muy conocido en todo el Perú, que consiste en que todos los jugadores menos uno, se esconden, el jugador designado para contar, deberá realizarlo con los ojos cerrados, de espaldas y de cara a un árbol, un muro o algo similar, contando según el número establecido por los participantes, hasta que los demás puedan esconderse lo mejor posible dentro del espacio delimitado para el juego, y luego ir en búsqueda de los participantes, cuando el jugador que atrapa los ve, va al lugar donde inició una cuenta y dice sus nombres, y ese jugador quedará eliminado. Los participantes que están escondidos si quieren salvarse y ganar el juego, tienen que correr al lugar donde estaba contando el otro jugador y tocarlo antes de que les atrape. El juego termina cuando todos los jugadores fueron encontrados o se salvaron.

En tiempos pasados era uno de los más populares, sobretodo porque cuando había muchos participantes, jugar a las escondidas era una buena opción, ya que daba una cierta sensación de suspenso saber que alguien te estaba buscando y que debías encontrar un buen escondite para salvar tu vida.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p>El niño o niña a través del juego de las escondidas podrá desenvolverse de manera autónoma ya que a través de los movimientos que realice ira explorando y realizando las acciones motrices básicas en las que podrá coordinar sus movimientos de acuerdo al espacio en donde se encuentre, desplazándose con seguridad y mejor coordinación.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>En el juego de las escondidas, según sus indicaciones los niños deberán correr para poder esconderse del compañero que esté contando por un cierto tiempo, para ello tendrán que regular la velocidad en la que se van a desplazar, orientarse en el espacio en donde se realiza el juego, como también mantener el equilibrio para evitar caerse y ser atrapados antes de poder haberse escondido,</p>

<p>Matemática</p>	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p> <p>En el juego de las escondidas estará siempre presente el conteo en donde los niños y niñas expresan un conteo espontaneo a través de la actividad lúdica que están realizando, de manera que puedan contar hasta el número que los participantes decidan.</p>	<p>Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: “Uno, dos, cinco, nueve, veinte...”</p> <p>El participante elegido para atrapar a sus compañeros será el que realice el conteo, pero también los demás participante están escuchando para que puedan estar atentos hasta el momento de llegar al final del conteo según la cantidad que hayan elegido, ya que al término del conteo serpa el momento en donde vendrán a atraparlos.</p>
-------------------	--	--

b. Chapadas:

Es un juego que ha pasado en muchas generaciones, también conocido en algunos países de Latinoamérica, este juego consiste en que varias personas deben evitar ser "tocadas" por un jugador quien busca acercarse a los demás jugadores para que así estos se queden "estáticos", para realizar el juego deben participar varias personas, una de ellas es elegida al azar, la cual se va a encargar de perseguir a los demás jugadores y ellos deben evitar ser atrapados o en tal caso tocados por el cazador, puesto que si una persona es tocada por el cazador esta debe quedarse estática y la única forma de que la persona que fue atrapada se mueva es que los demás jugadores los vuelvan a tocar.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p>El niño o niña a través del juego de las chapadas podrá desenvolverse de manera autónoma ya que a través de los movimientos que realice ira explorando y realizando las acciones motrices básicas en las que podrá coordinar sus movimientos de acuerdo al espacio en donde se encuentre, desplazándose con seguridad y mejor coordinación.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>En el juego de las chapadas, los niños y niñas pondrán a prueba su velocidad al correr, regulando las intensidades a mediado que su compañero encargado de atraparlos se acerca, como también tendrán que observar el espacio en donde se van a desplazar de manera autónoma ya que cada participante debe salvar su “vida” durante el juego.</p>

<p>Matemática</p>	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <p>Esta competencia se podrá visualizar cuando los niños y niñas puedan usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, en donde a través del juego ellos establecen relación entre su cuerpo y el espacio, de manera que le permita cumplir algún objetivo propuesto. Siendo todas estas acciones las cuales les permitirá construir las primeras nociones de espacio, forma y medida, gran aliados en su desarrollo motor.</p>	<p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y elige una para lograr su propósito.</p> <p>Durante la realización del juego de las chapadas una de las estrategias más importantes es que los niños y niñas puedan tener, será el de saber cómo desplazarse en el espacio indicado por ello deberán probar diferentes maneras de moverse, buscando diferentes ubicaciones, en donde puedan salvarse, evitando ser atrapados.</p>
-------------------	---	---

c. Matagente:

Un juego muy reconocido, y calificado por las personas como un juego emocionante, que consiste en que dos personas se paran a los lados extremos de un espacio establecido, y en el medio se coloca un grupo de gente, las dos personas decidirán a quién “matar” lanzándole un balón y a quien le cayera el balón será el que perderá , el mayor reto para los que lanzaban la pelota y los demás jugadores es que el grupo de gente puede correr y moverse en su espacio para evitar que la pelota le caiga, si recibes la pelota de lleno con las manos y las pegabas al estómago se decía “QUECHI!” y eso te daba opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más. El último que queda, es el que ganaba el juego.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p>Realizando el juego de matagente los niños podrán ir desarrollando la mencionada competencia, que se podrá visualizar cuando los niños tomen conciencia de su cuerpo, movimientos, a través del juego, a partir de la exploración de sus posturas, desplazamientos, todo ello se da mediante el juego en donde ellos necesitan dominar ciertas acciones, sentirse seguros de realizarlos influyendo en</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Durante la realización del juego matagente, los niños tendrán la posibilidad de correr de un lugar a otro, esquivando el lanzamiento de la pelota por parte de sus compañeros, como también ser ellos los que les toque lanzar, ya que durante el juego pueden ir rotando los roles, todo ello permitiendo que tengan mayor dominio de su velocidad y equilibrio ya que el objetivo será cumplir con las reglas establecidas del juego.</p>

	<p>motivarlos a seguir las indicaciones de la actividad de manera autónoma, cumplir con el objetivo del juego, como también, va desarrollando sus propias estrategias de coordinación y equilibrio desde aquello que sabe hacer, sin ser forzado.</p>	
Comunicación	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <p>A través de esta competencia, los niños irán ampliando su lenguaje, ya que al interactuar con grupos de niños más</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.</p> <p>Los participantes del juego tendrán que tener mayor comunicación para realizar el juego, como los encargados de lanzar la pelota, ya que se deberán comunicar para saber a qué dirección deben lanzar la pelota, o que participante fue eliminado y debe dejar el juego, como también los demás participantes deberán comunicarse en ocasiones a través de señas</p>

	<p>números como en el juego de matagente, ellos pasarán de una comunicación predominantemente gestual, que se basa en lo sobreentendido a una comunicación donde surgen los intercambios lingüísticos cada vez más adecuados a lo que quieren decir, puesto que según las indicaciones del juego, ellos sentirán a necesidad de comunicar sus ideas, dar órdenes, preguntar por algo que les interesa saber o por algo que no entienden, seguir indicaciones orales o dar indicaciones.</p>	<p>para esquivar y moverse en diversas direcciones para evitar ser eliminado del juego.</p>
--	---	---

d. Kiwi o tumbalatas.

Este juego consiste en armar una torre y lanzar una pelota para poder derribarla. Podían jugar todos los niños posibles, pero sólo uno se encargaba de tirar la pelota a las personas que se acercaban a armar la torre. Si la pelota llegaba a tocar al niño este automáticamente quedaba eliminado. Para ello se formaban dos equipos, el equipo A forma una torre triangular con 6 latas (de 3; 2 y 1), uno de los jugadores del equipo B intenta tumbar la torre desde una distancia acordada por todos los jugadores, si tumba el equipo B la torre, uno de los integrantes del equipo A agarra la pelota para tirar a los integrantes del otro equipo hasta que logra alcanzar con la pelota a todos ellos. El otro equipo intenta rearmar la torre. Gana el que ha matado con la pelota a todos los integrantes del equipo contrario o el que a rearmado la torre.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p>Los niños a través de esta competencia tendrán mayor autonomía, ya que al realizar el juego irán conociendo las diferentes posibilidades y capacidades que tiene con su cuerpo, fortaleciendo el dominio de sus movimientos, equilibrio, fuerza, de manera que se sientan seguros de realizarlos de manera voluntaria y sin ayuda.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>En el juego kiwi, los niños potenciarán su coordinación óculo-manual, ya que según las indicaciones del juego, deberán derribar la torre que esté armando el equipo rival, para ello desarrollar la habilidad de dicha coordinación es muy importante ya que permite realizar simultáneamente actividades en las que tenemos que utilizar los ojos y las manos, de manera que los ojos fijan un objetivo y son las manos las que ejecutan una tarea concreta.</p>

<p>Matemática</p>	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <p>El poder desarrollar esta competencia satisfactoriamente, permitirá observar como los niños han podido emplear diversas estrategias que les haya permitido resolver problemas o situaciones en las que necesitó tener mayor orientación en el espacio, estableciendo la entre su cuerpo y el espacio, permitiéndoles cumplir algún objetivo.</p>	<p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó</p> <p>Los niños durante el juego deberán buscar diversas estrategias individuales o grupales que les permita a desplazarse por todo el espacio de manera que tengan mayor ubicación para armar la torre de latas, sin que el equipo contrario pueda derribar la torre.</p>
-------------------	---	--

e. Rayuela o avioncito:

Es un juego tradicional que pasó por muchas generaciones que solían jugarlo en colegios, barrios y hogares. Se necesita como mínimo 2 participantes para poder realizar el juego, los materiales son una tiza y una piedra, el juego consiste en recorrer el diseño creado con la tiza e ir saltando alternativamente en uno o dos pies, según el dibujo lo indica, utilizando un pie cuando hay un casillero, dos pies cuando hay dos casilleros. Se comienza haciendo una fila, se espera el turno, se arroja la piedra al casillero en el que está el número correspondiente, se recorre saltando desde "la tierra" al "cielo", se toma la piedra, se vuelve a tirar al número inmediatamente siguiente y se repite nuevamente el recorrido, esperando los turnos correspondientes. Este juego es tal vez uno de los pocos que ha logrado sobrevivir al paso del tiempo.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p>Los niños a través del juego de rayuela, podrán desarrollar esta competencia, que les permitirá comprender su cuerpo y expresarse mediante el, ya que, de manera espontánea al momento de jugar, se va desarrollando de manera autónoma, regulando sus acciones, posturas, movimientos que le permita disfrutar del juego y cumplir con las indicaciones que se les haya brindado.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>Para poder desarrollar el juego, los niños deberán tener mayor coordinación oculo-podal, ya que una de las indicaciones de juego será saltar alternando uno o dos pies, según el número que se encuentre escrito en el piso, para ello deberán coordinar con que pie saltarán primero, observando en que número cayó la piedra, de manera que puedan ir avanzando y completar el juego, como también regulando su equilibrio puesto que si no tienen coordinación ni equilibrio perderá el juego.</p>

<p>Matemática</p>	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p>	<p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>El juego rayuela generalmente se ha caracterizado por tener 10 casilleros, los cuales han sido dibujo por los participantes para ello deberán realizar el conteo de los casilleros, antes del juego como también durante, mientras van lanzando la piedra e ir saltando según los números en donde haya caído la piedra, para poder ir avanzando en el juego.</p>
-------------------	---	---

f. Juguemos en el bosque

Las participantes del juego formarán una ronda, uno de ellos será elegido como el lobo que estará fuera de la ronda, mientras que los demás cantan y le preguntan Lobo, ¿Qué estás haciendo?; y este dirá lo que está haciendo. Cuando termina de vestirse sale a perseguir a los de la ronda.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p data-bbox="600 269 974 464">“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p data-bbox="600 654 974 1230">Los niños a través del juego de juguetes en el bosque podrá desenvolverse de manera autónoma ya que a través de los movimientos que realice irán expresando sus acciones motrices básicas ya que podrá coordinar sus movimientos de acuerdo al espacio en donde se encuentre.</p>	<p data-bbox="995 269 1930 578">Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias</p> <p data-bbox="995 654 1930 849">Para poder desarrollar este juego se va tener que reconocer las sensaciones del cuerpo del niño e identificar sus necesidades, ya que en la parte donde los niños salen corriendo en el momento que el lobo va en busca de ellos se observara los cambios de estado en su cuerpo.</p>

<p>Comunicación</p>	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <p>Con esta competencia, los niños irán ampliando su lenguaje, por lo que al interactuar con sus demás compañeros en el juego Juguemos en el bosque, ya que ellos escucharán las órdenes del otro compañero y así mismo podrán dar órdenes, hacer preguntas por algo que les interesó o por algo que no entendieron y también que tienen que seguir las indicaciones que se les hizo saber.</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p> <p>En este juego el niño va ir expresando sus emociones, ya que cuando el lobo va salir en busca de su comida los niños saldrán corriendo a esconderse y no ser atrapados por el lob y es ahí donde los niños expresaran sus emociones.</p>
---------------------	---	--

g. Gallinita ciega:

Es un juego en el que se le tapan los ojos a un jugador seleccionado entre todos los participantes, se le vendan los ojos con algún pañuelo y el resto de los jugadores le dan varias vueltas sobre sí mismo antes de que empiece a andar para tratar de atrapar a los jugadores, van cantando Gallinita ciega, que se te ha perdido. Gallina: Una aguja y un dedal. Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás. La gallina intenta tocar con la mano, madera a alguno de los jugadores mientras estos intentan zafarse. Cuando un jugador es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina. Los jugadores pueden hacer ruido como estrategia de despistaje, tratando de confundir a la gallinita ciega.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p data-bbox="593 269 963 464">“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p data-bbox="593 651 963 1398">Los niños través del juego de la gallinita ciega podrán desenvolverse de manera autónoma por lo que cuando esté en constante movimientos ira explorando y realizando sus acciones motrices básicas en las que podrá coordinar sus movimientos de acuerdo al espacio en donde se encuentre, desplazándose con seguridad y mejor coordinación.</p>	<p data-bbox="985 269 1915 578">Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p data-bbox="985 651 1915 797">En este juego el niño va tener que utilizar sus habilidades motrices al ir en busca de la otra gallinita ciega, ya que correr, saltar, hacer giros, etc para que pueda atrapar a la otra persona.</p>

Comunicación	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <p>En el juego de la gallinita ciega esta competencia, la comunicación es donde surge los intercambios lingüísticos adecuados a lo que quieren decir, ya que, según las indicaciones del juego, los niños sentirán la necesidad de comunicar sus ideas, dar órdenes, preguntar por algo que les interesa saber o por algo que no entienden, seguir indicaciones orales o dar indicaciones.</p>	<p>Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron</p> <p>Va seguir las indicaciones de los niños, ya que al escuchar lo que le dice el otro compañero se le va hacer más fácil llegar y atraparlo al otro niño.</p>

h. El rey manda:

Para poder realizar este juego, uno de los participantes será elegido como Rey el cual mandará al resto del grupo a hacer lo que él quiera, realizar acciones, traerle objetos, etc. Los demás participantes deben hacerlo de una manera rápida para complacer al Rey.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p data-bbox="597 267 976 456">“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p data-bbox="597 638 976 1247">Los niños a través de esta competencia tendrán mayor autonomía, porque al realizar el juego del Rey manda irán conociendo las diferentes posibilidades tienen con su cuerpo, fortaleciendo sus movimientos, su equilibrio, fuerza, ya que de manera que se van a sentir seguros de realizarlos de manera voluntaria y sin ayuda.</p>	<p data-bbox="993 267 1915 574">Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p data-bbox="993 651 1915 792">Los niños van a realizar acciones corporales al escuchar las indicaciones del Rey ellos buscaran la forma más rápida de traer las cosas que le pidieron, ya sea corriendo, caminando o saltando.</p>

<p>Comunicación</p>	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <p>A través de esta competencia, los niños irán ampliando su lenguaje, ya que al interactuar en grupo con los demás como en el juego del Rey manda, ellos pasarán de una comunicación gestual a una comunicación visual y expresiva, ya que cuando van dando las indicaciones del juego, ellos sentirán la necesidad de comunicar sus ideas, dar órdenes, preguntar por algo que les interesa saber o por algo que no entienden, seguir indicaciones orales o dar indicaciones.</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p> <p>Para desarrollar este juego el Rey va pedir cosas a los participantes y los participantes irán expresando sus emociones al ver si lograron lo que el Rey les pidió.</p>
---------------------	---	---

i. El barco se hunde:

En el grupo de participantes, habrá uno que será el facilitador del juego y contará una historia, por ejemplo "Estamos navegando en un enorme buque, pero de pronto una tormenta hunde el barco. Para salvarse, hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha sólo pueden entrar (se dice un número) de personas". Por ello se tendrán que formar círculos con el número exacto de las personas que dijo el facilitador, si tienen más o menos personas, se declara hundida la lancha, el facilitador cambia el número de personas para ir continuando el juego, y así se prosigue hasta que lo considere conveniente.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p>Los niños a través del juego del barco se hunden, podrán desarrollar esta competencia, porque les va permitir comprender sus cuerpos y expresarse mediante el, por lo que, de manera espontánea al momento de jugar, se van a ir desarrollando solos y así van a ir regulando sus acciones, los movimientos que les permita disfrutar su juego y cumplir con las</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Al dar las indicaciones a los demás niños, ellos realizaran diversos movimientos de maneara autónoma o grupal para que puedan formar los grupos según la cantidad que les indicaron.</p>

	indicaciones que se les brinda.	
Matemática	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p> <p>En este juego se observará como los niños han podido emplear diversas estrategias, ya que les ha permitido resolver problemas o situaciones en las que necesitan tener mayor orientación en el espacio, entre su cuerpo y el espacio, permitiéndoles cumplir lo que se les pide.</p>	<p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>El participante elegido para dar la indicación del barco será quien diga la cantidad que se tendrán que formar, pero también los demás participante están escuchando para que puedan estar atentos hasta el momento que deán la indicación y se formen los grupos según la cantidad que se diga.</p>

j. Veo, Veo:

Este juego se puede realizar fuera de casa como dentro de ella, uno de piensa un objeto que se encuentra a la vista de los demás participantes y les comenta: “Veo, veo.” “¿Qué ves?” (Le contestará el resto de participantes) “Una cosita.” “¿Cómo es?” (Le responden). En donde el tendrá que dar pistas de tamaño, color, textura, etc.; hasta que los demás participantes puedan adivinar.



Área	Competencia	Desempeños
Psicomotriz	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p>Los niños a través del juego Veo Veo podrá desenvolverse de manera autónoma ya que a través de los movimientos gestuales que realice los demás niños irán explorando y realizando las acciones motrices básicas en las que podrá coordinar sus movimientos.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>El participante elegido es el que va poner en movimiento su coordinación óculo-manual, ya que el estará observan algún objeto y tendrá que ir describiendo el objeto hasta puede hacer mímicas con la mano para que puedan reconocer el objeto.</p>
Comunicación	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer.</p>

	<p>Los niños con esta competencia irán ampliando su lenguaje, ya que al interactuar en grupo con los demás como en el juego de Veo Veo, ellos realizarán una comunicación gestual al dar las indicaciones del juego y ellos sentirán la necesidad de comunicar sus ideas, dar órdenes, preguntar por algo que les interesa saber o por algo que no entienden, seguir indicaciones orales o dar indicaciones.</p>	<p>El participante elegido tendrá que interactuar con los demás participantes, va utilizar señas, gestos, miradas o movimientos para que así los demás participantes puedan adivinar lo les quiere decir.</p>
--	--	---

- **Medios y materiales**

- a. Medios

- ✓ Voz
 - ✓ Laptop o computadora
 - ✓ Usb
 - ✓ Impresora

- b. Materiales

- ✓ Lapiceros
 - ✓ Hojas A3

- **Evaluación**

- Guía de observación*

Nombre:	Siempre	A veces	Nunca
Indicadores			
Cumple las normas y atiende a las explicaciones brindadas.			
Participa activamente en los juegos.			
Conoce y practica los juegos tradicionales.			
Conoce y respeta las normas de los juegos.			

Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con su acompañante.			
Disfruta y muestra entusiasmo en la hora del juego.			
Fue disciplinado y responsable durante el juego.			
Cumplió con el material que le toco para realizar el juego propuesto.			