

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE**



**“JUEGOS TRADICIONALES PARA LA
INTERACCIÓN SOCIAL EN NIÑOS(AS) DE 04 Y
05 AÑOS - I.E. N°324, 1537, 1688 - NUEVO
CHIMBOTE, 2018”.**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER
EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESORA EN
LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS:

- Flores Velásquez, Peggi Fabiola
- Maguiña Ruiz, Kesly Lizeth
- Mejía Díaz, Yesenia Joselyn
- Sánchez Quijano, Luz Elena

ASESORA:

Dra. Cira Betzabé García Coral

Nuevo Chimbote - Perú

2018

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

1.1. Descripción y delimitación del problema 32958148

Uno de los principales problemas que afronta la sociedad peruana, en la actualidad, es la conducta que presentan los niños, niñas y jóvenes, nuestra localidad no es la excepción, pues, en la mayoría de los casos, somos mudos testigos, de los arrebatos emocionales de estos, cuando se unen formando las llamadas pandillas para causar daño a la sociedad; y esto tiene sus raíces en la deficiente formación que han recibido en su niñez.

Es obvio que cuando observamos cualquier grupo de niños y niñas concluimos que, a la mayoría de ellos les gusta jugar con sus compañeros porque su mundo es ese; sin embargo, para algunos niños, estos vínculos representan un desafío desagradable porque son rechazados por sus compañeros, y por ello se sienten tristes. Esto constituye un serio problema para su desarrollo, no solo como persona, sino también como miembro integrante de la sociedad.

Estas dificultades de relación entre sus pares son importantes, por otra razón: los niños que no establecen relaciones positivas con otros, son más propensos a tener problemas de personalidad e identificación en el futuro. (Howes, Rubín, Hildy, Ross y soo 1988) señalan que todo niño que al iniciar el año escolar interactúa con sus pares, son más aceptados que aquellos que presentan conductas agresivas y son rechazados y victimizados posteriormente.

Los niños tienden a juntarse con sus pares para compartir sus vivencias e intereses, pero con los que tienen rasgos de comportamiento comunes, y por ende éstos refuerzan los patrones de conducta mencionados. Así, es lógico ofrecer programas tendientes a mejorar las relaciones entre pares y la interacción social durante los años preescolares.

En la actualidad, la mayoría de niños menores de 06 años en nuestro sistema educativo, manifiestan ciertas características que reflejan la manera que han sido criados o conducidos desde el hogar.

Este hecho nos muestra la existencia de niños cohibidos, poco comunicativos y, hasta cierto grado, huraños y, por lo tanto, con incapacidad para relacionarse con los demás. Estos niños que provienen, generalmente, de hogares disfuncionales, tienen problemas emocionales o baja autoestima, porque no aprendieron a desarrollar competencias sociales adecuadas como para poder relaciones con los demás y, como consecuencia, presentan una marcada tendencia al aislamiento.

Por lo anotado, consideramos que los niños y niñas con carencia de capacidad para interrelacionarse con los demás, necesitan orientación profesional para desarrollar habilidades sociales que les permitan ser integrados, valorados y respetados en su entorno, teniendo como base la confianza y seguridad en sí mismo.

Mead, citado en Pino (2011, párr. 8) propone sus ideas acerca de la interacción a partir de su teoría sobre los símbolos significantes". Un símbolo significativo, es para Mead, una especie de gesto, aunque consideraba que no todos los gestos constituyen símbolos significantes.

Pino y Alonso (2011), afirman que estos se convierten en símbolos significantes cuando surgen de un individuo para él, constituye el mismo tipo de respuesta para lograr una comunicación efectiva.

Mead (2011), considera que el conjunto de gestos vocales que tiene mayor posibilidad de convertirse en un símbolo significativo, es el lenguaje: un símbolo que responde a un significado en la experiencia del primer individuo y que también evoca ese significado en el segundo individuo.

Aunque la competencia personal y social está de moda en la vida cotidiana y en la investigación, existen algunas limitaciones por la falta de madurez científica en dicha área. El objetivo para que se incorpore de forma decidida en la investigación y en la docencia es analizar críticamente el presente y aportar después líneas de futuro para estimular la investigación, potenciar las experiencias prácticas, potenciar la formación, favorecer el acercamiento del mundo científico y el profesional.

Según (Amar, Abello, Madariaga y Ávila 2011) se realizó el estudio, el foco de análisis acerca de las interacciones sociales conflictivas al igual que en la identificación de problemas en su salud mental. Las evidencias empíricas con ex combatientes colombianos son diversas.

Asimismo, el Ministerio de Educación de Chile (2004), postulan que mediante la convivencia escolar se entiende como: “El proceso de interrelación entre los diferentes miembros de un establecimiento educativo. No se limita a la relación entre personas, sino que incluye a las formas de interacción de los diferentes estamentos que conforman la comunidad educativa, por lo que constituye una construcción colectiva y de responsabilidad de todos los miembros y actores de la comunidad educativa.

Para Ortega, citado en Chiclana (2016), el centro educativo debe ser mirado como una comunidad de convivencia en la que se inscriben distintos microsistemas sociales; el del alumnado, el que compone el profesorado, las familias, o la propia comunidad social externa. Esta perspectiva sistémica nos permite una mirada global y comprensiva de la comunidad educativa, considerando el conjunto de actores y factores que inciden en la coexistencia escolar.

Bisquerra, citado en Chiclana (2016), realiza un análisis sobre el particular y llega a la conclusión que: “La interacción de los diferentes contextos humanos que como subsistemas educativos configura la dinámica social del centro pueden ser analizados por los patrones de actividad, roles y relaciones interpersonales que cada una las personas experimentan. Este análisis tiene el propósito de comprender el funcionamiento y desarrollo de los seres humanos en el contexto de educación formal”.

A nivel nacional, el panorama no es diferente al descrito en los demás contextos. Se reconoce que la interacción social del estudiante, ayuda a prevenir o abordar los conflictos que se den en el aula o en un centro educativo, ya que permite una mejor comunicación de las necesidades de cada quien, mayor respeto y, lo más significativo, es que ayuda a solucionar los conflictos, evitando que estos se enquisten y dañen las relaciones de convivencia entre alumno-alumno; alumno-profesor, alumno - personal administrativo, etc.

Por último concretamos que en las diversas Instituciones Educativas del distrito de Nuevo Chimbote se pudo observar que los niños y niñas, de 04 y 05 años del nivel Inicial tienen dificultad para interactuar con sus coetáneos porque el 70% de ellos viven en hogares disfuncionales, violentos, madres con problemas en el embarazo y con falta de atención; teniendo en cuenta esta problemática se ve la necesidad que estos niños se relacionen entre sí, ya que es una de las maneras para que se puedan comunicar, interactuar, cooperar y a la vez trabajar en equipo, lo cual sería de gran ayuda. Por ello se aplicará y ejecutará este estudio de investigación.

1.2. Formulación del problema

¿Qué nivel de influencia tienen los juegos tradicionales en la interacción social de los niños de 04 y 05 años de Educación Inicial de las I.E. N°324, 1537, 1688 - Nuevo Chimbote, 2018?

1.3.1. Objetivo general:

Experimentar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales para desarrollar la interacción social en los niños de 04 y 05 años de Educación Inicial de las I.E. N°324, 1537, 1688 - Nuevo Chimbote, 2018.

1.3.2. Objetivo específico:

- Identificar los niveles de interacción social de las habilidades para relacionarse de los niños de 04 y 05 años de Educación Inicial de la I.E. N°324, 1537, 1688 - Nuevo Chimbote mediante la aplicación de actividades sobre los juegos tradicionales.
- Determinar los niveles interacción social de la expresión de emociones de los niños de 04 y 05 años de Educación Inicial de la I.E. N°324, 1537, 1688 - Nuevo Chimbote mediante la aplicación de actividades sobre los juegos tradicionales.
- Establecer los niveles de interacción social de la autoafirmación de los niños de 4 y 5 años de Educación Inicial de la I.E. N°324, 1537, 1688 - Nuevo Chimbote mediante la aplicación de actividades sobre los juegos tradicionales.
- Reconocer los niveles de interacción social de la comunicación de los niños de 04 y 05 años de Educación Inicial de la I.E. N°324, 1537, 1688 - Nuevo Chimbote mediante la aplicación de actividades sobre los juegos tradicionales.

- Comparar los niveles interacción social mediante sus dimensiones, de los niños de 04 y 05 años de Educación Inicial de la I.E. N°324, 1537, 1688 - Nuevo Chimbote, antes y después de la aplicación de actividades sobre los juegos tradicionales.

1.3. Antecedentes del estudio

Luego de auscultar información en diversos estamentos educativos de nivel superior universitario y no universitario de la localidad, encontramos los siguientes antecedentes relacionados a nuestro trabajo de investigación.

Ariza (2012) realizó la investigación denominada: “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos”. Fue aplicado en la Facultad de Educación. Corporación Universitaria de la Costa, Colombia. El estudio estuvo bajo el diseño de investigación pre-experimental, teniendo como población de estudio a 23 niños, a los que se les aplicó como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo, posterior a ello se llegó a la conclusión que los docentes tienden a romper el paradigma tradicional. Creen que una estrategia como esta debe ser muy bien orientada. Los juegos no son utilizados como estrategia de aprendizajes más bien en algunas ocasiones se hace para las evaluaciones en clases. No existe el manejo dirigido del tiempo libre.

Camacho (2013), en su tesis “Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil”, aplicado en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Universidad técnica de Ambato, Ecuador, donde tuvo como principal objetivo determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el nivel de expresión oral en los niños; para ello la investigación estuvo bajo el diseño pre-experimental; se elaboró como instrumentos de recolección de datos la guía de observación, aplicada a los 25 niños que conformaban la población objeto de estudio, posterior al procesamiento de los datos, el investigador llegó a las siguientes conclusiones: Como ya se ha comentado en el análisis de datos, confirmamos que los alumnos han disfrutado a través de los juegos tradicionales, pues como observamos en la gráfica correspondiente al ítem 1, el 83% de los alumnos han señalado que les han gustado los juegos. Esto también lo

hemos podido observar a través de la observación directa, pues los alumnos también mostraban sus opiniones, o señalaban si querían seguir jugando o cambiar rápido de juego, por lo que podíamos comprobar si el juego les gustaba y estaban disfrutando a través del mismo.

Torres, (2013), en su tesis “Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi”. Aplicado en la Facultad de Educación. La Universidad de Valladolid, España. Tuvo como propósito el determinar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades y destrezas de los estudiantes de los mencionados grados, para ello se conformó una población de 15 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo como instrumento de recolección de datos; cabe resaltar que se optó por elegir el diseño de investigación correlacional, luego del procesamiento de los datos aplicando el coeficiente de correlación R de Pearson, se llegó a las siguientes conclusiones: Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet. Se ha perdido el impacto en la aplicación de los juegos tradicionales permitiendo así que el estudiante no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera óptima.

Casas, (2015), en su tesis “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años”. Aplicado en la Facultad de Educación. Universidad San Ignacio de Loyola, Perú. Tuvo como objeto principal es aplicar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de la mencionada edad, para ello el estudio estuvo bajo el diseño pre-experimental, conformándose una muestra de 25 niños de ambos sexos, a los que se les aplicó como instrumento de recolección de datos la guía de observación, misma que permitió llegar a la conclusión después del análisis de los datos, que la competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria. La estrategia de juegos tradicionales es una forma de

desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

García, (1993), en su tesis “Interacción entre iguales en entornos de integración escolar”. Aplicado en la Facultad de Educación-centro de formación del profesorado. Universidad Complutense de Madrid – España. El objetivo principal fue estudiar la interacción entre iguales en entornos de integración escolar, la investigación estuvo bajo el diseño de investigación descriptiva - comparativa, para ello se conformó dos grupos de 20 niños; para la recolección de datos se utilizó la guía de observación, donde posterior a su aplicación y análisis de los datos obtenidos, se llegó a la conclusión que la interacción social mejora de su competencia social, mediante el entrenamiento en habilidades sociales, mejora de su autoestima y sentido de competencia, mediante una enseñanza orientada al éxito, etc. Del mismo modifica las actitudes (eliminación de prejuicios perceptivos, fomento de actitudes de ayuda y respeto, entrenamiento en habilidades sociales en el grupo, entrenamiento mediado por los iguales.

Betancur, (2010), en su tesis, “La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización”. Aplicado en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación. Edit. Corporación Universitaria Lasallista, Colombia. Tuvo como principal propósito el estudio de la interacción entre los niños de 3 a 5 años de edad, para ello la investigación tuvo un diseño descriptivo, donde la población muestral estuvo conformada por 23 niños de la institución educativa, a los que se les aplicó como instrumentos de recolección de datos la guía de observación, que permitió mediante el análisis de datos, llegar a la conclusión que la interacción entre los niños de tres a cinco años durante los procesos de socialización, se determinan a partir de los referentes ambientales que el percibe durante su cotidianidad, lo cual se convierte en una herramienta del lenguaje y la comunicación de los sentimientos, ideas y emociones que el lleva por dentro de su ser, al mismo tiempo las acciones o reacciones frente a determinadas situaciones dependen de dos factores, el primero son las interacciones familiares del niño y el segundo por las condiciones ambientales y emocionales en las que se encuentre.

García (2012), en su tesis sobre “Los juegos tradicionales como instrumento para desarrollar el nivel de integración de los niños”. Aplicado en la Facultad de Educación en la Universidad de San Martín de Porres. Perú, como principal propósito aplicar los juegos tradicionales como instrumento para poder desarrollar el nivel de integración de

los niños, por lo que el estudio estuvo bajo el diseño de investigación pre-experimental, conformando una población muestra de 16 niños de ambos sexos, a los que se les aplicó como instrumento de recolección de datos la guía de observación, llegando a la conclusión que el poder discriminante de las habilidades sociales se centra entre dos grupos escolarizados en contextos diferentes, lo que no les lleva a afirmar que ambos entornos estén generando distintos patrones comportamentales sociales diferentes. Débilmente sugieren que tales diferencias son anteriores a la escolarización en uno u otro contexto.

Sepúlveda (2014), en su tesis "Análisis del desarrollo de la integración social a través de estrategias lúdico-recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la institución educativa Corazón de María". Aplicado en la Facultad de la Pontificia Universidad Católica del Perú, teniendo como objetivo analizar cómo se desarrolla la integración social a través de estrategias lúdico recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la Institución Educativa Corazón de María, se optó por el diseño de investigación pre-experimental, se conformó como población a 10 niños y 12 niñas de la mencionada institución educativa, a los que se les aplicó como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo, llegando a la conclusión que El desarrollo de la integración social será de gran utilidad para cada uno de los niños (as), no sólo al interactuar con los demás sino que le permitirán resolver conflictos que aparecen en la edad preescolar, como son las disputas por los juegos y los juguetes que el niño utiliza para recrearse. Estas habilidades a su vez les permitirán desarrollar otras competencias no solo sociales, sino éticas, comunicacionales, motrices y cognitivas, con las cuales será posible mantener mejores relaciones interpersonales de una manera agradable.

1.4. Justificación e importancia del estudio

La investigación se justifica por el aporte científico, dado que se adoptará para analizar como los juegos tradicionales incrementarán el desarrollo de la interacción social en niños(as) de 04 y 05 años, sirviendo dicha base teórica para futuras investigaciones que deseen conocer el impacto de variables intervinientes sobre dicha relación, tales como el sector educación.

Desde un enfoque metodológico la presente investigación brindará las competencias necesarias para aumentar la interacción de los niños, basado en valores en el aula y profesionalismo de los docentes, de tal forma que los prepare para que actúe con

eficiencia y eficacia frente a los educandos y se oriente a mantener, a promover y/o recuperar la educación de las personas, de la familia y/o de la comunidad.

Desde un enfoque teórico, el propósito del estudio es generar reflexión y debate académico sobre el conocimiento existente, confrontar una teoría, contrastar resultados del conocimiento existente.

Es justificable, puesto que las investigaciones arrojadas del presente proyecto de investigación marcarán un precedente en cuanto a la aplicación de los juegos tradicionales, con la finalidad de incrementar la interacción social en niños(as) de 04 y 05 años, los beneficiados directos de los resultados obtenidos serán de provecho para los estudiantes de las mencionadas edades, dado que mediante ello se podrá aplicar propuestas por parte de estas, que permitirán aumentar el nivel de aprendizaje.

Se justifica desde el fundamento práctico, dado que este proyecto de investigación planteado se revele puntos de interés, que puedan innovar conocimientos existentes, puesto que los resultados a obtener, se podrá utilizar y convertir en fundamentos bases, para que interesados puedan obtener una respuesta para mejorar la interacción de los niños.

Por las razones antes expuestas, el presente informe se realizó para mejorar los resultados en los aprendizajes de los estudiantes, asegurando una educación equitativa, inclusiva y de calidad para las presentes y futuras generaciones bajo una metodología de enseñanza compartida entre quienes lideran las instituciones y los encargados de conducir los procesos pedagógicos en el aula.

Desde el punto de vista teórico, esta investigación podrá generar reflexión y discusión tanto sobre el conocimiento existente del área investigada, como dentro del ámbito de las teorías psicopedagógicas ya que se mencionan aquellas que se aplican al proceso de enseñanza- aprendizaje, lo cual necesariamente conlleva hacer epistemología del conocimiento existente.

Por último, desde el punto vista metodológico esta investigación generará una información que permitió tomar decisiones inmediatas al encontrar una propuesta de estrategias para mejorar la interacción, para generar conocimiento válido y confiable para ser utilizado en futuras investigaciones.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco filosófico

a) Nuestra filosofía educativa:

El Instituto Superior Pedagógico Chimbote concibe la tarea de la Educación como aquella en la que se forjan “HOMBRES COMPROMETIDOS EN LA TAREA DE TRANSFORMACIÓN HISTÓRICA DE LA SOCIEDAD”. Aborda esta tarea desde un proceso multidimensional. Este es el punto de partida y para hacer realidad esta meta está inspirada tres claves institucionales.

- Educación, tarea de humanización.
- Educación, vocación de servicio y solidaridad.
- Educación, proceso en continuo cambio.

b) Educación tarea de humanización:

El IESPPCh, orienta su tarea educativa como UNA TAREA DE HUMANIZACIÓN, se dirige al hombre en concreto; es decir considerando sus intereses, sus inquietudes y sus problemas. Brinda experiencias necesarias para que el hombre se constituya en el protagonista y agente de su educación.

Nuestros alumnos deben autoformarse desde dentro, no a partir de leyes; ellos deben convencerse de que no es mejor profesor aquel “que lo sabe todo”, sino aquel que sabe estar al lado del educando para orientarlo, aquel que se preocupa por forjar actitudes y destrezas en los alumnos.

El proceso de formarse como personas estamos incluidos todos los miembros de la Comunidad Educativa: Directivos, Docentes, Padres de Familia y alumnos.

Podemos afirmar que hay dos claves que nos pueden decir si somos o no “personas” el ser “autónomo” y el ser “solidarios”.

A través del estudio se busca que los niños y niñas sean tratados como personas que forman parte de una sociedad considerando sus intereses, necesidades e inquietudes, desarrollando la interacción social en el momento de ejecutar las actividades de juegos tradicionales durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

c) Educación vocación de servicio y solidaridad:

La educación es tarea difícil, pues exige madurez continua y evaluación. El fondo de una tarea requiere: VOCACIÓN, es decir ser educador porque uno lo desea de verdad porque tiene aptitudes para ello, porque siente que es su campo.

Esta vocación de educador es una vocación de SERVICIO y no de dominio.

En esta vocación de servicio y solidaridad creemos que lo importante, es partir en toda acción educativa de la realidad circundante, de la realidad del educando y así desde esos datos culturales concretos “hacer cultura juntos” es decir buscar juntos los caminos que nos conduzcan a un desarrollo socio-cultural.

SOLIDARIDAD en educación se requiere trabajar actitudes y destrezas que afiancen la solidaridad en el hombre.

Nuestra vocación de servicio y solidaridad debe estar a disposición principalmente del marginado, del necesitado, esta es la opción que debe hacer el educador.

Durante el desarrollo de la investigación se aplicará actividades de juegos tradicionales para desarrollar la interacción social en los estudiantes del II ciclo de Educación Inicial, de esta manera lograr incentivar su participación durante el proceso de enseñanza – aprendizaje; conllevando a una mejor relación para a poder interactuar en el aula de clases con sus demás compañeros, permitiéndole desenvolverse en su entorno.

d) Educación proceso en continuo cambio:

La educación no puede estar ajena al cambio del mundo; pero no sólo debe estar al servicio del cambio que la sociedad le presenta, sino que debe ser la educación la que promueva el cambio, la que forjen hombres nuevos para una sociedad más justa y solidaria.

El instituto de Educación Superior Pedagógico Chimbote desea formar a los nuevos profesionales de la educación en la “dinámica del cambio”.

No pretendemos el cambio por el cambio en sí mismo, queremos un cambio que se inspire en una filosofía educativa, un cambio con una meta: Lograr una sociedad más justa, solidaria, en paz; un cambio que tenga las siguientes características:

- ✓ Personal
- ✓ Objetivo
- ✓ Alternativa
- ✓ Trascendente
- ✓ Integrador

El elemento clave en el terreno educativo para que sea posible el cambio, es el profesor. Tenemos urgencia de formar docentes que se constituyan en una “fuerza capaz de impulsar”, de dar nueva vida, una fuerza docente que en su efecto multiplicador logrará el cambio de la sociedad.

El desarrollo de la presente investigación busca mejorar la práctica educativa mediante el desarrollo de actividades de juegos tradicionales como la interacción social dejando la educación individualista en la que todos compiten con el fin de ser los primeros; por una educación basada en estrategias, en la que predomina el trabajo en equipo y como base principal el diálogo, manteniendo una buena comprensión teniendo el mismo hilo temático en la construcción del aprendizaje.

Por estas razones, se promueve realizar estas actividades de juegos tradicionales

2.2. Marco científico

2.2.1 Fundamentos Psicopedagógicos:

Para Groos, citado en Blanco (2012) "El juego es objeto de una investigación psicológica especial. siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad". Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio"; por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

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

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre - ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdaderos, hace el "como si", con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Según Piaget, citado en Fernández, Villadiego, & Zabala, (2016, p. 13), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

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

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

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo.

También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre-operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Asimismo, según manifiesta Dienes, citado en Saona (2011), basándose en los planteamientos teóricos de Piaget y Brunner, elaboró cuatro principios para la enseñanza de la matemática en los primeros grados.

De los Juegos preliminares o de manipulación libre.

El estudiante se familiariza con los materiales que después le facilitarán el aprendizaje del concepto matemático sin recibir indicaciones del docente, sino solo manipulando el material, lo que permitirá que se concentre en lo que hace y vaya descubriendo por sí mismo las propiedades matemáticas en los materiales. Por ejemplo, si manipula los bloques lógicos, podrá descubrir que hay tres colores, dos tamaños, dos grosores y cuatro formas geométricas distintas.

De los Juegos estructurados o preparados con cierto propósito.

Serán orientados y dirigidos, debido a que, estos, permitirán al estudiante darse cuenta de las constantes y variables relacionadas con el concepto matemático. Los

juegos estructurados deben ser variados porque la construcción de un concepto y los procesos que se deben realizar. Estos, no se dan de la misma manera en todas las personas y porque, además, es preciso que se desarrollen varias experiencias. En esta fase se deben presentar al niño múltiples experiencias, que probablemente aparecerán como inconexas, pero que están todas dirigidas a la formación de un mismo concepto. En el caso de los bloques lógicos, se les propondrá experiencias como agrupar “todos los rojos”, “todos los gruesos”, “los rojos y gruesos”, etc. apuntando hacia el concepto de intersección.

De los Juegos de práctica. Estos juegos le permitirán la asimilación y el afianzamiento de los conceptos construidos.

Proporcionará al niño la práctica suficiente para fijar y consolidar el concepto y utilizarlo en distintas aplicaciones. Por lo tanto, para el desarrollo de cada concepto deberán utilizarse juegos preliminares, juegos estructurados y juegos de práctica, de modo que estos últimos, además de afianzar y aplicar el concepto adquirido, sirvan como preliminares para otro concepto posterior.

Según Fröebel, citado en Propuesta Pedagógica (2010), es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. Además, para él la educación tiene la gran tarea de ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y vivir en paz y unión con Dios. A esto lo denominó educación integral, y se basaba en estos pensamientos debido a su profundo espíritu religioso, el cual quería manifestar al exterior, lo que ocurría en su interior: su unión con Dios. También se asienta en la fundamental unidad entre naturaleza, hombre y Dios que configuran las coordenadas de desarrollo de especulación teológica-filosófica-educativa.

Valor educativo del juego. Empleo del juego como parte esencial en la vida escolar. Todos los sistemas de escuela activa, toman de Froebel el juego como procedimiento educativo.

Respecto a los juegos tradicionales, La vega, citado en Amada (2015, p. 40), sostiene que los juegos tradicionales nos acercan a nuestro pasado, a las costumbres, creencias y tradiciones, porque a través de ellos se evocan hechos,

vivencias y situaciones propias de nuestra cultura las cuales se transmite de generación en generación, por ejemplo, cuando los niños juegan a la “cocinita” preparan comidas a base de carne del monte, yuca, culantro ancho.

Los juegos tradicionales también recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad, como la agricultura, caza, siembra, bailes, danzas, entre otros. Los juegos tradicionales se conservan en la costumbre de cada pueblo o comunidad y no están escritos en ningún documento ni se compran en ningún lugar, los juegos tradiciones aparecen por época, por ejemplo, el juego del trompo tiene su apogeo en el mes de setiembre, las canicas en junio, es decir aparecen y desaparecen y a veces sufren algunas modificaciones.

Vásquez, (2012), ratifica la idea de La vega cuando sostiene que, los juegos tradicionales repiten las costumbres, la tradición y los hechos históricos de determinado lugar. Cada pueblo tiene sus propios juegos y forman parte de su cultura, si bien es cierto pueden practicarse casi de la misma manera en otro lugar, cada uno tiene su propia esencia en el lugar que lo practican.

Los juegos tradicionales tienen una riqueza inimaginable cuando son utilizados como estrategia didáctica, porque parte de lo que al niño le gusta hacer y de lo que conoce.

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

En nuestra comunidad existe una gama de juegos tradicionales como rondas, canciones, adivinanzas, juegos de sorteo, juegos de competencia, etc. Los juegos también están ligados a determinados tiempos y espacios por ejemplo en tiempo de lluvias los niños juegan a la carrera de canoas de papel. En día de luna llena se juegan a las rondas como doña Ana, Matatirutirula, el lobo, manito, el zorro entre otros.

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

Por otro lado, Úfele. M, (2014) señala que los orígenes de los juegos tradicionales se dan en los primeros años de vida cuando los niños comienzan a relacionarse con las personas de su entorno porque les cantan canciones, recitan poesías, rimas, la cual alguna oportunidad les cantó a ellos cuando fueron niños. Los juegos tradicionales establecen vínculos entre la familia y la comunidad porque estos juegos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen.

El juego es el medio para:

- Lograr la adaptación del niño al nuevo ambiente, sociabilidad.
- Formar buenos hábitos, ocupar el tiempo libre en algo útil, compensar carencias, selección de juegos de equilibrio; puede hacerse de manera libre, dirigida, pasivo o activo, juego nuevo o tradicional.
- Utilización. En qué le puede servir, la maestra deberá coordinar para evitar que se golpeen.
- Técnica del juego. Es la manera de seguir y desarrollar el juego.
- Tomar en cuenta la edad, para no marginarlo, evitar el libertinaje en los juegos, puesto que, pueden golpearse. Practicar juegos variados.

Respecto a la importancia de los juegos tradicionales, Trautmann, citado en Amada, (2015, p. 43), sostiene que los juegos tradicionales satisfacen las necesidades básicas de los niños, aunque en este mundo globalizado existen juegos más tecnificados, que a los niños les resulta interesante, sin embargo, la esencia de los juegos tradicionales está en que permite a los niños mantener una relación, cordial y participativa con los demás miembros de la comunidad.

El hecho de dar alegría y satisfacción es una razón importante para considerarlo como estrategia didáctica, parte del aprendizaje por medio de la alegría, según los estudios de neurociencia, la alegría es la esencia del aprendizaje, porque permite

las interconexiones neuronales en la corteza cerebral produciendo así la sinapsis que favorece el desarrollo de sus capacidades.

Los juegos tradicionales mantienen viva nuestra cultura, es importante que los niños, desde temprana edad, se incorporen a estos tipos de juegos y que participen de ellos de manera activa, a través de los juegos tradicionales se relacionan con objetos, vocablos y personajes propios de su cultura.

Por ejemplo, cuando ellos juegan a la carachupa, motelito incorpora a su lenguaje el idioma que sus antepasados y sus padres hablan, de igual manera está aprendiendo las características de los animales de su comunidad, ello le motivara a que cuando su papá traiga un armadillo del monte tenga interés por observarlo y describirlo.

En tal sentido es importante revalorar los juegos de nuestra comunidad para continuarlos jugando en el aula o replantearlos según la necesidad de aprendizaje de los niños.

Por otro lado, Franco, O (2013), define que los juegos tradicionales son acciones o actividades voluntarias que se realiza con determinados propósitos, espacios y lugares, la docente está en la capacidad de orientar y guiar a los niños a lograr sus metas según el propósito planteado.

Por ejemplo, si el niño juega a agrupar los colores, debe ser orientado hacia ese fin, pero dejando que él construya sus propios criterios para agrupar. Ya que la enseñanza es constructiva, en esos espacios debemos dialogar, compartir procesos, es decir, dinamizar todos los procesos de aprendizaje del niño, porque en este proceso todos aprendemos de todos.

Para Kishimoto, citado a Figueroa (2007), los juegos tradicionales incorporan la cultura popular al accionar educativo ya que es un medio para preservar las costumbres y tradiciones, es decir, todo el patrimonio cultural de una comunidad. De ahí que debe ser incorporado como estrategia pedagógica principal no sólo en el nivel inicial sino también en todos los ciclos de la Educación básica.

Entre los juegos comunes de nuestra comunidad tenemos: saltar a la cuerda, carrera de sacos, juego del pañuelo, trompo de semilla de aguaje, canicas de semillas, cometas de bolsas que la mamá trae del mercado, el motelo, el pihuicho, carachupa, juegos de persecución como manito, entre muchísimos juegos más, que

muy bien pueden ser utilizados como recursos didácticos para desarrollar la competencia de números y operaciones.

Su práctica sistemática y organizada en la Institución Educativa permitirá al niño aprender de manera lúdica y placentera, ya que sentirá confiado y seguro con lo que hace, logrará la autonomía para crear sus propias formas de aprender, y si lo hace de esa manera, sabrá qué y cómo aprendió, pero lo más importante, sabrá para qué aprendió, solo así encontrará sentido a lo que aprende y tratará de practicarlo en cualquier circunstancia de su vida.

En consecuencia, los juegos tradicionales deben ser considerados como nuevas formas de enseñar, porque estimulan los sentidos y la creatividad, conduce a experimentar situaciones nuevas, en general que logran desarrollar capacidades físicas, mentales y actitudinales de manera productiva y entretenida. Es responsabilidad del docente recoger e implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en su práctica educativa.

En cuanto a la secuencia metodológica de la sesión de aprendizaje, la misma se define como el espacio donde se operativizar todos los elementos del currículo, es el momento de aplicar los conocimientos científicos y estratégicos, para que los niños tengan aprendizajes de calidad.

González y Weinstein.E (2013), sostienen que los juegos son acciones innegables en las sesiones de aprendizaje, porque es una actividad elemental en la vida del niño. Por tanto, consideran que la sesión de aprendizaje a través de la estrategia para hacer juego, tienen tres momentos: inicio, desarrollo, cierre y según la Guía de Orientaciones Técnicas para la aplicación de la Propuesta Pedagógica (2010), menciona que las secuencias metodológicas para trabajar el área de matemática son: la Vivenciación con el cuerpo, exploración y manipulación de material concreto, representación gráfica y verbalización.

En la Vivenciación los niños expresan a través de su cuerpo acciones sobre la capacidad a desarrollar, en la exploración del material lo hacen a través de la exploración de diversos objetos, estructurados y no estructurados y en la representación gráfica, los niños simbolizan la capacidad explorada la manera de consolidar el conocimiento de maneja abstracta.

Se tiene los materiales que favorecen la competencia de número y operaciones, que son los elementos claves para el desarrollo de los aprendizajes son los

materiales educativos, sin ellos no serían posibles desarrollar conocimientos. Montessori y Froebel, citados en Amada (2015, p. 47), señalan que los niños aprenden sólo si están al alcance de los materiales, a través de éstos construirán conceptos válidos y objetivos.

Sin embargo, Piaget, citado por Chamorro (2008) sostiene que los niños construyen conocimientos en la interacción con los objetos, a través de ellos pueden asimilar características para conceptualizarlas, el niño no puede conceptualizar la idea de pelota, sino lo manipula, observa y juega con ella.

Además, según la etapa evolutiva que Piaget, los niños de preescolar están en la etapa pre operacional y definitivamente tienen que estar en contacto con los materiales para construir sus conocimientos. Según Vicuña, citado por Tonda, (2001), los materiales educativos pueden ser elaborados con finalidad pedagógica o también puede ser no elaborados que están en el ambiente del niño. Éstos se convierten en didácticos cuando son utilizados como medios para producir aprendizajes en los niños.

En cuanto a los materiales elaborados o estructurados, estos materiales son aquellos que pueden ser comprados o elaborados con los recursos de la zona con propósitos definidos al responder las necesidades de aprendizaje de los niños.

Dentro de ellos tenemos los materiales entregado por el Ministerio de Educación y los elaborados por la docente, niños juntos con los padres de familia. Por las características de la comunidad, es importante que los recursos de la zona sean aprovechados para elaborar estos tipos de materiales, por ejemplo, podemos pintar semillas, palitos, piedras, entre otros.

De acuerdo a los fundamentos psicopedagógicos, Vygotsky, citado en Sánchez (2015), sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Aquellas actividades que se realizan de forma compartida, permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

Su teoría defiende que, el desarrollo normal de los niños, en una cultura o en un grupo perteneciente a una cultura; puede no ser una norma adecuada (y por tanto no extrapolable) a niños de otras culturas o sociedades. Lo fundamental del enfoque de Vygotsky (citado en Sánchez, 2015)), consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Para Vygotsky el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido como algo social y cultural, no solamente físico. Vygotsky afirmaba que los niños nacen con los materiales y habilidades básicas para el desarrollo intelectual.

Vygotsky, Sánchez (2015) habla de “funciones mentales elementales”: atención, sensación, percepción y memoria. A través de la interacción con el ambiente sociocultural, estas funciones mentales evolucionan hacia estrategias y procesos mentales más sofisticados y efectivos, a los que Vygotsky llama “funciones mentales superiores”.

Por ejemplo, la memoria en los niños pequeños está limitada por factores biológicos. Sin embargo, la cultura determina el tipo de estrategia de memoria que desarrollen.

En nuestra cultura solemos aprender a tomar notas para ayudar a nuestra memoria, pero en sociedades pre-literarias se debieron utilizar otras estrategias, como atar nudos en una cuerda para recordar un número en concreto, o repetir en voz alta lo que se quería recordar.

Vygotsky, citado en Sánchez (2015) se refiere a herramientas de adaptación intelectual para describir las estrategias que permiten a los niños utilizar las funciones mentales básicas más efectivamente y de forma más adaptativa, las cuales están culturalmente determinadas.

Según Rousseau, citado por Torres (2015) La educación es un proceso natural, es un desenvolvimiento que surge dentro del ser y no una imposición. Es una expansión de las fuerzas naturales que pretende el desarrollo personal y el desenvolvimiento de todas las capacidades del niño para conseguir una mayor perfección.

Esta educación, aspira también, a formar al niño como ser social en función del bienestar de los demás. En este sentido, la formación humana pasa a ser una

preocupación social. Se piensa en la creación de la escuela para el pueblo, en la educación de la edad infantil con materiales propios y en la importancia de la aplicación de métodos útiles.

Rousseau anota que la educación debe realizarse desde el naturalismo; es decir, ha de realizarse con la naturaleza. Su modelo pedagógico se basa en dos principios normativos: La educación debe realizarse conforme a la naturaleza y la primera educación debe ser puramente negativa.

Descubre propiamente la infancia, los derechos del niño. Recomienda la necesidad de comprender al niño. La naturaleza humana no es originariamente mala. Por ello, la primera educación debe ser negativa; no hay que enseñar los principios de la virtud o de la verdad, sino preservar el corazón del niño contra el error.

La educación del niño debe surgir libre y con desenvolvimiento de su ser, de sus propias aptitudes, de sus naturales tendencias. Para tratar al alumno, se debe tener en cuenta su edad, poniéndolo en su lugar y reteniéndolo en él.

Destaca que no se debe dar una lección verbal al alumno, sino que debe permitir que la experiencia sea la maestra. Así mismo, afirma que la única pasión natural del hombre es el amor de sí mismo, o amor propio, el cual resulta útil y bueno, pues permitirá que realice sus deseos y los satisfaga.

La razón y la memoria no se pueden desenvolver una sin la otra. Los niños no son capaces de juicio, pues no tienen verdadera memoria. Retienen sonidos, figuras, sensaciones, rara vez, ideas y, raramente vez sus enlaces. Todo su saber se queda en la sensación y no llega al entendimiento.

Según Goffman, citado en González (2017), defiende que la conducta humana depende de sus escenarios y relaciones personales. Así pues, todos estamos inmersos en un manejo constante de nuestra imagen ante el resto del mundo.

Esta interacción que cada individuo realiza con su entorno, lo empuja a buscar la definición de cada situación con el objetivo de lograr el control de la misma. De esta forma, intentamos manejar las impresiones que los demás se formen sobre nosotros.

En este caso, se podría decir que somos actores interpretando nuestro papel frente a un auditorio que puede ser de una o más personas. Parece evidente creer que Goffman, citado en González (2017) tiene razón en este detalle, pues todos tratamos de proyectar una imagen favorable a los demás. Ya sea que busquemos gustar, agradar, simpatizar, lograr que nos odien, etc. todos actuamos intentando ser consistentes con la imagen pretendida.

Para Goffman, citado en González (2017), y siempre bajo el prisma de su teoría de la acción social, al interactuar lo que realmente buscamos es crear impresiones que formen interferencias en el público. Lo hacemos porque pensamos que esas interferencias serán beneficiosas para nosotros, ya que en ellas intentaremos reflejar los aspectos de nuestra identidad que deseamos comunicar; además mostrarán nuestra intencionalidad.

“En su condición de actantes, los individuos se preocupan por mantener la impresión de que cumplen muchas reglas que se les puede aplicar para juzgarlos”- Erving Goffman, citado en González (2017)

Asimismo, Jean P. dice que puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de este conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer ruido en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de autoridad, etc.

El conocimiento social es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el lógico-matemático (armazones del sistema cognitivo: estructuras y esquemas) juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se

podrían incorporar o asimilar. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico-matemático no puede ser enseñado.

Se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

2.3. Marco Conceptual:

Según Pugmire citado en Socha (2014), este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”.

Gimeno y Pérez, citados en Carvajal (2017), 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”. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Según Guy Jacquin, citado por Expósito (2008), “el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”.

Seguidamente, González Millán, citado por Pastor (2015), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

Según Huizinga, citado por Timón & Hormigo (2010), manifiesta que: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Por otra parte, Freire, citado en Ferrer (2015) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

Tipos de juego

El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo. Existen distintos tipos de juegos:

Juegos tradicionales. Son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específica, sin embargo, las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se realicen. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos, es propio de la región donde se practica. Por ejemplo, la lucha canaria, deporte típico de las Islas homónimas.

Juegos populares, Existe una tendencia a desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que se transfieren de generación en generación en forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practica y, a un mismo juego, se le otorga nombres diferentes. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es el juego de "las escondidas".

Juegos de mesa. Este tipo de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar, en su desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de estos son el ajedrez, el ludo, el Monopolio, etc.

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 estos 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.

Videojuegos. Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica. Para poder jugar a un videojuego es necesaria la utilización de un joystick, mouse, teclado, o cualquier elemento que controle la acción que se desea realizar.

Juegos de rol. Se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción, los jugadores deberán representar los diálogos o acciones que su personaje realiza sin la necesidad de un guion específico, por lo que, se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones.

Según el diccionario de la RAE, el término tradicional lo define como: “el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad”. Se trata, pues, de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

Tradición, es el acto que consiste en la entrega de una cosa a una persona, física o jurídica. En este sentido, la tradición puede constituir un modo de transferencia; es decir, que está constituida por lo que se hereda y que forma parte de su identidad.

El arte característico de un grupo social, con su música, sus danzas y sus cuentos, forma parte de lo tradicional, al igual que la gastronomía, leyendas, transmisión o comunicación de noticias, literatura popular, doctrinas, ritos, costumbres, etc., que se mantiene de generación en generación, pero que son transmitidos a través de la oralidad

Esta situación es propia de los tiempos primitivos, cuando la escritura no estaba desarrollada y la única manera posible de comunicación era la palabra hablada. Muchos cuentos, mitos, leyendas y costumbres provienen de la tradición oral, motivo por el cual, no existe ninguna documentación escrita sobre su origen.

Como ya lo hemos referido, hablar de juegos tradicionales es hablar de aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a

hijos y así sucesivamente, quizás sufriendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Son juegos que no están escritos en ningún libro especial, ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Kishimoto, citando en MAD-Eduforma (2008), dice "La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad.

Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (Kishimoto, citado en MAD-Eduforma, 2008).

En relación al juego tradicional y su importancia Lavega escribe: "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (La vega, Amada ,2015, p. 40).

Los juegos tradicionales se encuentran en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Si queremos estudiar la esencia de los juegos tradicionales, tendríamos que analizar profundamente cada uno de ellos, puesto que ellos están en relación directa con la cultura de cada región, con el momento en el que es jugado e incluso con la idiosincrasia de las personas que lo jugaban.

Estas características particulares del entorno del juego, dan cuenta de una serie de aspectos histórico y socioculturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre" (Retter, citado en Otero & Morell, 2011).

Al investigar los orígenes de estos juegos vemos pues también cómo cada uno de estos juegos surge en combinación con elementos culturales de la época, encontrando en general contenidos mágicos, religiosos, ligados a los dioses que referencian que estos juegos no eran (ni son) un mero pasatiempo.

Plath, citado en Otero & Morell (2011), manifiesta que: "El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del mago y del chamán que, al utilizarlos con fines religiosos, atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. (...) Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños."

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer, especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas.

Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

También se observan esfuerzos aislados por rescatar estas expresiones lúdicas, a través de diversos eventos centrados en estos juegos, ediciones nuevas de libros que rescatan diversos juegos y sus modalidades en diversas partes del mundo.

a. **Las canicas.** Una canica es una pequeña esfera de vidrio, metal, cristal, cuerda, o mármol. Normalmente se hace un agujero en la tierra y el juego consiste en lanzar las canicas desde cierta distancia e introducirlas en el agujero.

Algunos niños. A través del tiempo han creado nuevas formas de jugar con las canicas. Por ejemplo: chocar una contra la otra, acercar la canica, como mínimo

una cuarta, marcar un círculo y poner varias canicas en el centro y luego con otra canica denominada “tiracho”, golpear a las canicas que están en el centro y toda aquella que sale del círculo, es de su pertenencia, etc.

- b. **Los caballitos de palo.** Este juguete se caracteriza porque los niños pueden elaborarlo con un palo de escoba o trapeador. El palo simula el cuerpo del caballo, y se puede elaborar la cabeza del animal con algún material sencillo. El juego consiste en que el niño “monte” el caballo y simule cabalgar.
- c. **Los barquitos de papel.** Lo interesante de los barquitos de papel es que el juego no empieza cuando el barquito está elaborado, sino desde el momento en que se está haciendo. Un niño puede, fácilmente, tomar una hoja de papel y darle forma de barco haciendo ciertos dobleces. Una vez elaborado el barquito, es colocado en un charco o pequeño arroyo para que navegue.
- d. **Saltar la cuerda.** Este juego sólo requiere contar con una cuerda o mecate largo, la misma que es meneadas de arriba hacia abajo. Dos personas se colocan a cada extremo de la cuerda y otra u otras, deben saltar la cuerda sin caerse, quien pueda dar más saltos seguidos es el ganador.
- e. **El elástico.** Al igual que la cuerda, para este juego sólo se necesita conseguir un elástico largo y hacer algunos nudos. Dos personas se colocan en cada extremo del elástico, y lo amarran alrededor de sus tobillos, y una persona debe hacer una serie de saltos.
- f. **Las escondidas.** Este es un juego, necesariamente, es colectivo en el que una persona debe colocarse contra la pared y contar hasta cierta cantidad (normalmente hasta el número 10) mientras los demás miembros del juego, eligen un escondite. La persona a quien le tocó contar, debe buscar a todos y, al ubicarlos, gritar “ampay”, luego golpear el lugar donde realizó el acto de contar para que el jugador “ampayado” sea eliminado del juego.
- g. **Los encantados.** Este también es un juego, necesariamente, colectivo y que se juega al aire libre. Una persona es la encargada de “encantar” a los demás. Una vez que alguien es tocado por esta persona, debe permanecer quieto, sin

moverse. Si alguna de las otras personas que están jugando toca a quien está congelado, este último puede volver a moverse.

- h. **Doña Blanca.** Se forma una rueda de niños que se deben tomar de las manos. Al centro de la rueda se coloca un niño o niña que es “Doña Blanca” y otro fuera del círculo, esta última toma el papel de “jicotillo”.

Los niños comienzan a girar cantando “Doña Blanca está cubierta de pilares de oro y plata, romperemos un pilar para ver a doña Blanca”. Al finalizar la canción, la persona que está fuera del círculo debe tocar las manos de dos de los niños que forman la rueda, entonces éstos se soltarán y “doña Blanca” debe salir corriendo, evitando que “el jicotillo” la atrape.

- i. **La rueda de San Miguel.** En este juego, los niños deben colocarse en círculo y girar mientras cantan “A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel, todos traen su caja de miel. A lo maduro, a lo maduro que voltee (insertar nombre de uno de los jugadores) de burro”. El niño que sea nombrado debe colocarse de espaldas y seguir girando en el círculo.

- j. **La gallina ciega.** Uno de los niños es vendado de los ojos y, sin ver, debe perseguir a los demás. Aquel que sea atrapado debe salir del juego.

- k. **Avioncito:** consta de un trabajo colectivo donde se realiza un dibujo con una tiza en el suelo en forma de avión, el juego consta de la siguiente manera el niño tiene que lanzar su tiracho en uno de los casilleros si cae en la raya pasa al siguiente compañero para que siga jugando y gana el que forma la palabra mundo.

- l. **Kiwi:** Es una actividad que se realiza en grupo, consiste en colocar latas en base de 8, formando una pirámide, uno de los integrantes tiene que lanzar la pelota hacia la pirámide derribando las latas.

Durkheim abordó la interacción, aunque los estudiosos de su obra afirman que no profundizó en ella. Una de sus ideas fundamentales acerca de la interacción es la afirmación de que los cambios en el nivel de los macro fenómenos sociales producen cambios en el nivel de la acción y la interacción individual. (Ritzer, 2007, p. 241).

Sin embargo, el núcleo fundamental de su teoría lo constituyen sus ideas acerca de los hechos sociales, que distinguió en materiales e inmateriales. Durkheim enfatizó sus estudios en la socialización y los hechos sociales inmateriales, y analizó entre ellos la conciencia y las representaciones colectivas. A pesar de que estos conceptos están relacionados a la acción y la interacción social, Durkheim apenas analizó estas últimas.

Simmel, citado en Pino (2011), quien fue de los primeros en afirmar que la comprensión de la interacción entre la gente era una de las grandes tareas de la sociología, es reconocido por sus contribuciones a la comprensión del concepto y las diferentes formas de la interacción social. Uno de los niveles de la realidad que más le preocupó fue la interacción.

Mead (2012), propone sus ideas acerca de la interacción a partir de su teoría sobre los símbolos significantes. Un símbolo significativo es para Mead una especie de gesto, aunque consideraba que no todos los gestos constituyen símbolos significantes. Según este autor, estos se convierten en símbolos significantes cuando surgen de un individuo que para él constituye el mismo tipo de respuesta para lograr una comunicación efectiva.

Mead considera que el conjunto de gestos vocales que tiene mayor posibilidad de convertirse en un símbolo significativo es el lenguaje: un símbolo que responde a un significado en la experiencia del primer individuo y que también evoca ese significado en el segundo individuo. (Ritzer, 2007, p. 343).

Es decir, las personas interactúan con otras no sólo con los gestos, sino también con los símbolos significantes. Esto, por supuesto, marca una diferencia y hace posible el desarrollo de pautas o formas de interacción mucho más complejas de organización social que las que permitirían los gestos. (Ritzer, 2007, p. 345)

T. Parsons, desde sus teorías del funcionalismo estructural, relacionó a la interacción con el sistema social, que definió. Un sistema social, consiste en una pluralidad de actores individuales que interactúan entre sí en una situación que tiene, al menos, un aspecto físico o de medio ambiente, actores motivados, (...) y cuyas relaciones con sus situaciones –incluyendo a los demás actores– están

mediadas y compartidas por un sistema de símbolos culturalmente estructurados y compartidos. (Parsons, citado en Ritzer, 2008, p. 118).

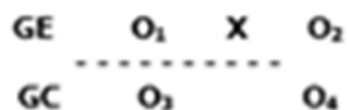
3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Estudio

Según, Arias (2012), define: La investigación experimental como un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente).

3.2. Diseño de Investigación

El diseño de investigación a utilizar es pre experimental. Según, Palella y Martins (2006) la Investigación cuasi-experimental es aquella que se utiliza cuando no es factible utilizar un diseño no experimental verdadero. Es un método de control parcial, basado en la identificación de los factores que pueden intervenir en la validez interna y externa del mismo. Incluye el uso de grupos intactos de sujetos para la realización del experimento, puesto que en un estudio no siempre es posible seleccionar objetos al azar. (p.89)



Dónde:

G.E: Grupo experimental

G.C: Grupo de control

O1 y O3: Pre test

X: Variable independiente

O2 y O4: Post test

3.3. Hipótesis

3.3.1. Hipótesis General:

H.I.

La aplicación de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la interacción social de los niños de 04 y 05 años de Educación Inicial en la I.E. N°324, 1537, 1688 del distrito de Nuevo Chimbote, 2018.

H.O.

La aplicación de los juegos tradicionales no desarrolla significativamente la interacción social de los niños de 04 y 05 años de Educación Inicial en la I.E. N°324, 1535, 1688 del distrito de Nuevo Chimbote, 2018.

3.3.2. Hipótesis Específicas

H.1. Las habilidades para relacionarse mejoradas debido a la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de los 04 y 05 de educación inicial de las I.E. N° 324, 1537,1688 - Nvo. Chimbote, 2018.

H.2. La expresión de emociones se verán mejorada debido a la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de los 04 y 05 de educación inicial de las I.E N° 324,1537,1688 - Nvo. Chimbote-2018.

H.3. La autoafirmación se verá mejorada debido a la aplicación de los juegos tradicional en los niños de los 04 y 05 de educación inicial de las I.E. N° 324, 1537,1688 - Nvo Chimbote 2018.

H.4. La comunicación se verá mejorada debido a la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de los 04 y 05 de educación inicial de las I.E N° 324, 1537, 1688 - Nvo Chimbote 2018.

3.4. Variables de estudio:

Las variables de estudio que se trabajarán, son las siguientes:

a. Variable Independiente: (Juegos Tradicionales)

Los juegos tradicionales permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

b. Variable Dependiente: (Interacción Social)

Por interacción social, se entiende el lazo o vínculo que existe entre las personas y que son esenciales para el grupo, de tal manera que, sin ella, la sociedad no funcionaría. Para la Sociología, las relaciones sociales, los modos de interacción no se limitan al ámbito familiar o de parentesco; abarca las relaciones laborales, políticas, en los clubes deportivos, en los centros educativos, etc.

3.4.1. Operacionalización de Variables:

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
V.I. Juegos Tradicionales	Son medios más para transmitir nuestra cultura, es el juego, a través de él, el niño va asimilando hechos, patrones de vida, saber populares que contribuyen a la construcción de sus conocimientos y el desarrollo de su lengua.	Los juegos tradicionales se aplicará a los niños de 05 años, por ello deben realizarse mediante juegos colectivos, reglados y libres, utilizando materiales didácticos para que estas mejoren la interacción social en los niños.	Juegos colectivos	-Fomentar participación -Autoestima -Trabajo en equipo
V.D. Interacción Social	Es la capacidad de interactuar y establecer relaciones de confianza y afecto con adultos y pares, compartiendo y colaborando en actividades grupales.		Juegos reglados	-Cooperación -Comunicación -Solución de conflictos -Respetan reglas
		Juegos libres	-Creatividad -Perseverancia -Esfuerzo	
		Habilidades para relacionarse	-Participa en actividades grupales teniendo iniciativa. -Comparte sus objetos con sus compañeros. -Pide prestado lo que necesita. -Sigue órdenes.	
		Expresión de emociones	-Expresa con gestos y palabras lo que siente. -Utiliza distintos tonos de voz de acuerdo a cada situación. -Hace cumplidos a los demás y los recibe con agrado. -Sabe defenderse y defiende a los demás sin llegar a la agresión.	
			Autoafirmación	-Acepta un "no" de manera apropiada y expresas sus quejas adecuadamente. -Pide favores cuando pide algo a sus compañeros o profesora -Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada.
			Comunicación	-Acepta sus errores cuando alguien le hace ver. -Mantiene la conversación y mirada en conversaciones cortas. -Expresa de manera espontánea sus experiencias. -Contesta las preguntas que se le hace.

3.5. Población y muestra de estudio

3.5.1 Población:

La población estará conformada por los estudiantes de ambos sexos de Educación Inicial de la Instituciones Educativas N° 324, 1537, 1688 - Nuevo Chimbote, 2018.

3.5.2 Muestra:

La muestra estará conformada por los estudiantes de 04 y 05 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°324, 1535, 1688 – Nuevo Chimbote, 2018; tal como está detallada en el siguiente cuadro:

Secciones	Grupo	Sexo		N° de estudiantes
		M	F	
"A"	"G.E"	18	30	48
"B"	"G.C"	22	28	50
TOTAL		30	58	98

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

3.6.1 Técnicas:

Observación: Servirá para obtener información de la realidad, sin manipular los escenarios.

Test: Técnica que permitirá recoger información (pertinente o valida y confiable) solo se elige uno. Con respecto a (la segunda variable dependiente) y el instrumento para registrar la información sobre hablamos de las dos variables será formato de test.

3.6.2 Instrumentos:

Lista de cotejo: El mencionado instrumento, servirá para registrar la información sobre el aprendizaje, y estará estructurado por una serie de ítems clasificado por indicadores.

3.7. Procedimiento para la validación y confiabilidad de instrumentos.

3.7.1 Validación:

Los procedimientos a seguir serán los siguientes:

- Selección de los expertos en investigación y en la temática de investigación, juegos tradicionales para desarrollar la interacción social.
- Entrega de la carpeta de evaluación a cada experto, cuadro de operacionalización de las variables, instrumento (pre prueba y post prueba) y ficha de opinión de los expertos.
- Mejora de los instrumentos en función a las opiniones y sugerencias de los expertos.

3.7.2 Confiabilidad:

La confiabilidad del instrumento se desarrollará mediante el coeficiente Alpha de Cronbach.

3.8. Procedimiento para el procesamiento de datos.

Para el análisis de los datos obtenidos, se emplearán estadísticos como:

- Tablas de distribución de frecuencia
- Medias aritméticas
- Prueba “t” student
- La verificación de hipótesis se realizará mediante una prueba de “medias”.
- La discusión de los resultados se hará mediante la confrontación de los mismos con las conclusiones de las tesis citadas en los “antecedentes” y con los planteamientos del “marco teórico”.
- Las conclusiones se formulan teniendo en cuenta los objetivos planteados y los resultados obtenidos.
- La verificación de las hipótesis se realizará mediante una prueba de “medias”.

4. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO.

IV. N°	Actividades	Cronograma															
		2017				2018											
		S	O	N	D	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
I.	De Planificación: Elaboración Del Proyecto De Investigación. Presentación Del Proyecto De Investigación. Aprobación Del Proyecto De Investigación.																
II.	De Implementación: Elaboración del instrumento de investigación: Ficha de observación. Elaboración de sesiones de aprendizaje. Programación de las actividades sobre los juegos tradicionales. Validación de los instrumentos.																
III.	De Ejecución Aplicación de la ficha de observación (pre test). Procesamiento de datos pre test. Ejecución de sesiones aplicando a variable independiente en el marco de la programación curricular. Aplicación de la ficha de observación (post test). Procesamiento de datos post test. Elaboración del informe de investigación. Presentación el informe final de investigación.																
	De Evaluación: Ensayo y sustentación del informe de investigación.																

5. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.

DESCRIPCIÓN	Costos		
	Unidad	C/Unit.	C/Total
Bienes:			
Materiales de Escritorio:			
▪ Plumones gruesos.	1 Doc.	4.50	4.50
▪ Papel sábana	1/2 Doc.	2.00	2.00
▪ Papel bond	1 Millar	30.00	30.00
▪ Plumones indelebles gruesos	3	2.70	8.10
▪ Cartulina	6	0.50	3.00
▪ Lápiz	2	0.50	1.00
▪ Borrador	2	0.50	1.00
▪ Cinta masking tape	1	2.00	2.00
▪ Cola sintética	1	2.00	2.00
▪ Corrector blanco	2	2.50	5.00
▪ Pistola de silicona	1	7.00	7.00
▪ Silicona	2 Doc.	4.00	8.00
▪ Tijera	2	1.50	3.00
➤ Materiales:			
▪ Usb	2	16.00	32.00
▪ CD	4	1.00	4.00
➤ Materiales De Impresión:			
▪ Impresión	2.000	0.20	400.00
▪ Corrección de los proyectos	50	0.50	25.00
▪ Cabinas de internet	20 H.	1.00	20.00
▪ Copia de proyecto 3 juegos	120 Hojas	0.60	9.00
▪ Copias (informe de invest.) 3 juegos	400	0.05	20.00
➤ Servicios:			
▪ Movilidad		1.00	250.00
▪ Tipiado del proyecto de investigación.	100	0.50	50.00

▪ Tipiado del informe de investigación.	250	0.50	125.00
▪ Empastado del informe de investigación.	5	30.00	150.00
▪ Revelados de fotos	30	0.70	21.00
▪ Folder para la presentación del proyecto	5	0.50	2.50
▪ Alquiler de retroproyector.(ensayo)	6 H.	30.00	180.00
▪ Alquiler de retroproyector.	6 H.	30.00	180.00
		TOTAL	1545.10

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFIAS:

Amada, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. (Tesis de grado). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

Amar-Amar, et al (2011). *Relación entre redes personales y calidad de vida en desmovilizados del conflicto armado colombiano*. *Universitas Psychologicas*, 10, 355-369.

Ariza (2012). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*. (Tesis Pregrado). Corporación Universitaria de la Costa. Colombia.

Arias (2012), *define: La investigación experimental como un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos*

Betancur (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. (Tesis Post grado). Corporación Universitaria Lasallista. Colombia.

Blanco (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Camacho (2013). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil*. (Tesis Pregrado). Universidad técnica de Ambato. Ecuador.

Carvajal, L. (2017). *Programas de actividad lúdica en el recreo*. SSCE0112. España: IC Editorial.

Casas (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. (Tesis Pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola.

Chiclana, C. (2016). *Los Gritos de mi Silencio: Violencia y Abuso Sexual en la infancia*. México: Biblioteca Online SL.

Dienes (2013). Matemáticas-Maravillosa

Expósito, J. (2008). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Los bolos huertanos y los bolos cartageneros*. México: Wanceulen S.L.

Fernández, S., Villadiego, I., & Zabala, Z. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de niños - niña en el grado de transición del instituto educativo los creadores de Cartagena de Indias*. Tesis de grado. Instituto Educativo los Creadores de Cartagena de Indias, Cartagena, Colombia.

Ferrer, T. (2015). *Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua*. Estados Unidos: Revista Lúdicamente.

Franco, O (2013), *Define que los juegos tradicionales son acciones o actividades voluntarias que se realiza con determinados propósitos, espacios y lugares, la docente está en la capacidad de orientar y guiar a los niños a lograr sus metas según el propósito planteado*. México, Argentina

García, T (2012). *Aplicado en la Facultad de Educación-centro de formación del profesorado. Universidad Complutense de Madrid, España*.

González, Weinstein.E (2013), sostienen que los juegos son acciones innegables en las sesiones de aprendizajes España, Argentina

González, P. (2017). *Erving Goffman y la teoría de la acción social*. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/erving-goffman-teoria-de-la-accion-social/>

MaD-Eduforma. (2008). *Educación Física. Volumen Iii. Profesores de Educación Secundaria. Temario Para la Preparación de Oposiciones*. MAD-Eduforma.

Mead (2012) *propone sus ideas acerca de la interacción a partir de su teoría sobre los símbolos significantes*. Argentina, España

Ministerio de Educación de Chile (2004). *Convivencia Escolar: metodologías de trabajo en para las escuelas y liceos*. Ed. MINEDUC Gobierno de Chile.

Palella y Martins (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Otero, P., & Morell. (2011). *Los juegos tradicionales y su incidencia en la formación y consolidación de valores en niños entre 9 y 10 años del Consejo Popular 'Indalecio Montejo', municipio Ciego de Ávila*.

Palella & Martins (2006). *Metodología de la investigación cualitativa*. Ed. Fedupel. Caracas.

Pastor, A. (2015). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre: Valoración, análisis y aplicación*. España: Ideas propias Editorial S.L.

Pino, D. (2011). *Las teorías de la interacción social en los estudios sociológicos*. Cuba: Eumet.

Propuesta Pedagógica (2010). *Federico Froebel*. Recuperado de: <http://federicofroebelenlahistoria.blogspot.pe/p/propuesta-pedagogica.html>

Ritzer, (2007), *propone sus ideas acerca de la interacción a partir de su teoría sobre los símbolos significantes*. 343, Bolivia- España

Sánchez, M. (2015). Las estrategias cognitivas desde el enfoque sociocultural para la mejora de la calidad educativa. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/281101853_LAS ESTRATEGIAS COGNITIVAS DESDE EL ENFOQUE SOCIOCULTURAL PARA LA MEJORA DE LA CALIDAD EDUCATIVA

Saona, J. (2011). Aplicaciones metodológicas y didácticas de las teorías de Piaget y de VYGOTSKY. Recuperado de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:6gXWM5lgqloJ:https://pedagogiciencia.wordpress.com/2011/07/14/aplicaciones-metodologicas-y->

didacticas-de-las-teorias-de-piaget-y-de-vygotsky/+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe

Sepulveda, R (2014), *Análisis del desarrollo de la integración social a través de estrategias lúdico-recreativas en los niños (as) del nivel preescolar de la institución educativa Corazón de María Aplicado en la Facultad de la Pontificia Universidad Católica del Perú*

Socha, C. (2014). *El juego como estrategia pedagógica para la superación de dificultades de aprendizaje*. Tesis de grado. San Josemaría Escrivá de Balaguer Chia Cundinamarca, Colombia.

Timón, L., & Hormigo, F. (2010). *El juego en Educación Física: Desarrollo de la condición física salud mediante actividades jugadas: propuestas lúdicas para motivar al alumnado*. España: Wanceulen S.L.

Torres, D. (2015). *Modelo Naturalista*. Recuperado de <http://modeloseducativosdftl6.blogspot.pe/p/tema-1.html>

Torres, (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi*. (Tesis Post grado). Universidad de Valladolid. España.

Úfele. M, (2014) *Señala que los orígenes de los juegos tradicionales se dan en los primeros años de vida cuando los niños comienzan a relacionarse con las personas de su entorno porque les cantan canciones España, Argentina*