

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“Los juegos tradicionales en la primera infancia”

BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autor:

Pedro García Orbe (0009-003-2163-6913)

Asesor:

Mg. Mélida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

PROMOCIÓN 2023-II

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024(Año de sustentación)

Página del Jurado

Mg. Mérida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

Presidente

Lic. Felipe Arévalo Ramírez (0009-0000-1648-9603)

Secretario

Dr. Segundo Portocarrero Tello (0009-0000-9670-8770)

Vocal

Dedicatoria

Dedico a mis padres, Clemente y Margarita, en agradecimiento a su sacrificio y constante apoyo.

A mi mejor amigo Angelo, por su amistad y apoyo en momentos difíciles.

A mis hermanos, Lucinda, María, Esequias, Ancelmo y clemente, por ser mi ejemplo a seguir y fuente de motivación.

Pedro García Orbe.

Agradecimiento

Con el corazón lleno de gratitud, agradezco a Dios y a mi profesora de investigación, Mg. Mélida Vela Ríos, por su orientación en la realización de esta monografía, un paso crucial en mi aspiración de convertirme en Bachiller en Educación Inicial.

También agradezco a mi profesora de práctica, Dr. Nery Viena Flores, cuya paciencia y conocimiento me guiaron académicamente e inspiraron a superar mis límites. Cada lección ha sido un ladrillo en la construcción de mi futuro profesional.

Pedro García Orbe.

Declaratoria de autenticidad

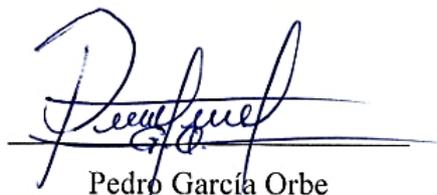
Yo Pedro García Orbe, identificado con DNI N° 72201164, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la carrera profesional de Educación Inicial, con el informe de trabajo monográfico: “Los juegos tradiciones en la primera infancia”

Declaro bajo juramento que:

1. La presente monografía es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, 18 de octubre de 2024.



Pedro García Orbe

DNI N° 72201164

Presentación

Honorables miembros del jurado evaluador, con el fin de comprender la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los niños, les propongo la monografía “Los juegos tradicionales en la primera infancia”. el valor de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil. El objetivo principal de esta monografía El objetivo de este libro es examinar los juegos tradicionales y cómo afectan al desarrollo general de los niños. La semilla de esta investigación, germinó a partir de mi fascinación por observar cómo los niños exploran y aprenden a través del juego. Mi interés se consolidó al notar cómo ciertos juegos tradicionales, a pesar de su aparente simplicidad, encierran dinámicas complejas que influyen en el desarrollo socioemocional de los pequeños. Esta curiosidad inicial fue alimentada por la observación directa de los niños en diversas situaciones de juego, donde pude captar la riqueza de interacciones, estrategias y aprendizajes implícitos. El análisis de la monografía "Los juegos tradicionales en la primera infancia" se divide en tres capítulos que abordan la importancia de estos juegos en el desarrollo infantil de manera lineal. En el Capítulo I, titulado "Bases Teóricas de los juegos tradicionales", se presenta el marco teórico que fundamenta la relevancia del juego en el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los niños. Se discuten diversas teorías que destacan cómo el juego es una actividad natural y esencial para el crecimiento infantil.

El Capítulo II, llamado "Los juegos tradicionales, Clasificación, Características y Modos de Jugar", se enfoca en identificar y clasificar los diferentes tipos de juegos tradicionales que los niños practican en el Perú. Se analizan las características de cada juego y los modos en que se juegan, mostrando su diversidad y su capacidad para fomentar la interacción social y el aprendizaje. Finalmente, en el Capítulo III, titulado "Repercusiones en la Educación Inicial", se examinan los beneficios de los juegos tradicionales en el ámbito educativo. Este capítulo enfatiza cómo estos juegos contribuyen al desarrollo social y moral de los niños, promoviendo valores como la honestidad, la tolerancia y la solidaridad, y su importancia en la regulación emocional y la resolución de conflictos. Así, la monografía ofrece una visión integral de cómo los juegos tradicionales son esenciales para el desarrollo integral del niño durante sus primeros años. Luego están las conclusiones generales. Por ultimo las referencias bibliográficas y los anexos.

Esperando cumplir los requisitos legales que determinan su aprobación.

Índice

Página del Jurado	2
Dedicatoria	3
Declaratoria de autenticidad	5
Presentación	6
Índice.....	7
Resumen.....	8
Abstract	9
Introducción	10
Capítulo I: Bases Teóricas de los juegos tradicionales.....	122
Capítulo II: Los juegos tradicionales ,Clasificación, Características y Modos de Jugar	19
Capítulo III: Repercusiones en la Educación Inicial.....	288
Referencias bibliográficas.....	333
Anexo N° 01: Reporte de Turnitin.....	37

Resumen

El trabajo monográfico titulado "Los juegos tradicionales en la primera infancia" de Pedro García Orbe tiene como propósito analizar la relevancia de los juegos autóctonos en el desenvolvimiento cognitivo, afectivo, ético y social de los pequeños durante los primeros años. En el estudio, se abordan cuestiones sobre cómo enfrentar los retos relacionados con el desarrollo infantil y se proponen estrategias para intervenir en este campo. El objetivo principal es examinar estos juegos y su contribución al desarrollo completo de los menores, mientras que los objetivos específicos incluyen: describir las teorías que respaldan este enfoque, identificar los tipos de juegos en el contexto peruano y resaltar los beneficios de estos juegos en la educación inicial. El autor subraya que los juegos transmitidos por generaciones, forman parte esencial de la cultura popular y son fundamentales para el aprendizaje de normas sociales, la participación en la solución de desacuerdos, la interiorización de valores como la sinceridad y la cooperación. Además, destaca el rol de los estos juegos, en los centros de enseñanza, pues contribuyen a la socialización y al fomento de valores, promoviendo actitudes positivas tanto a nivel personal como grupal.

Palabras Claves: Juegos tradiciones, desarrollo infantil, socialización.

Abstract

The monographic paper titled "Traditional Games in Early Childhood" by Pedro García Orbe aims to analyze the importance of native games in the cognitive, emotional, ethical, and social development of children during the early years of life. The study addresses issues related to how to face the challenges of child development and proposes strategies for intervention in this field. The main objective is to examine these games and their impact on the comprehensive development of children, while the specific objectives include: describing the theories that support this approach, identifying the types of games in the Peruvian context, and highlighting the benefits of these games in early childhood education. The author emphasizes that games passed down through generations are an essential part of popular culture and are fundamental for learning social norms, collaboration, conflict resolution, and the internalization of values such as sincerity and cooperation. Furthermore, the role of traditional games in educational centers is highlighted, as they contribute to socialization and the promotion of values, fostering positive attitudes both on a personal and group level.

Keywords: Traditional games, child development, socialization.

Introducción

Los juegos tradicionales son una manera de expresión cultural, que ha acompañado a la humanidad desde sus orígenes. Los infantes aprenden sobre el mundo jugando, se divierten, se comunican, se relacionan y aprenden. Diversos autores han destacado el papel fundamental del juego en el desarrollo infantil, subrayando su importancia en la formación cognitiva, social, emocional y moral de los niños. Según Piaget (1945), el juego es esencial para la asimilación de la realidad y la adaptación al entorno, y se manifiesta en diferentes formas, tales como el juego de ejercicio, simbólico y reglado. Vygotski (1966) también resaltó el papel del juego en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores y en la zona de desarrollo próximo, poniendo énfasis en la importancia del contexto social en el aprendizaje. De manera similar, otros pensadores, como Steiner (1907), Montessori (1907) y Freinet, han considerado el juego como un medio de expresión, creatividad y aprendizaje integral, destacando la necesidad de respetar el ritmo y la imaginación del niño.

Por otro lado, Gros (1898) y Claparède (1925) destacaron que el juego es una preparación para la vida, pues facilita el desarrollo de habilidades prácticas e instintivas, como la lucha o la cooperación. Lazarus (1833) definió el juego como una actividad compensatoria que permite a los niños recuperarse del esfuerzo físico y mental, contribuyendo a su bienestar emocional. En investigaciones más recientes, Tenesaca-Simancas, Auccahuallpa-Fernández y Ávila-Mediavilla (2022), así como Alonso (2021), han encontrado que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, al tiempo que estimulan la resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en situaciones cotidianas.

Pérez (2015) subraya los beneficios de los juegos tradicionales, los cuales han sido transmitidos de generación en generación, jugando un papel crucial en el desarrollo físico, cognitivo y social de los niños. Estos juegos no solo promueven el respeto por las reglas y la cooperación, sino que también son esenciales para el aprendizaje de valores como la honestidad, la tolerancia y el trabajo en equipo.

Sin embargo, durante mis practicas pre profesionales realizadas este ciclo IX, pude observar de primera mano la realidad educativa, varias deficiencias en el aprendizaje de los niños, conductas negativas de parte de los niños de 5 años, donde evidencian, una crisis de valores, normas, reglas. Los niños y niñas no están regulando sus emociones adecuadamente.

Esta investigación tiene como objetivo general analizar cómo los juegos tradicionales impactan el desarrollo cognitivo, social, moral y emocional de los niños en la primera infancia. Los objetivos específicos son: describir las bases teóricas de los juegos tradicionales, identificar los tipos de juegos practicados en el contexto peruano, y analizar sus beneficios en el desarrollo integral de los niños, con énfasis en los aspectos social y moral.

Capítulo I

Bases Teóricas los juegos tradicionales

1.1. Teorías que sustentan el juego

Diversos autores han teorizado sobre el rol del juego en el desarrollo infantil:

Jean Piaget (1945) consideraba el juego como un mecanismo de asimilación y adaptación al entorno, enfocado en el desarrollo cognitivo. Según Piaget (1951), el juego estimula la capacidad intelectual del niño.

Lev Vygotsky (1934) resaltaba la contribución del juego en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores y en la zona de desarrollo próximo. Para él, el juego facilita la socialización y la comprensión del entorno social.

Rudolf Steiner (1919), fundador de la pedagogía Waldorf, enfatizaba el aprendizaje en la naturaleza, donde el juego libre y creativo es un medio esencial para el desarrollo espiritual y personal.

María Montessori (2007) propuso un método educativo centrado en la manipulación, la exploración y la estimulación sensorial a través del juego, destacando la importancia de un entorno preparado que propicie el aprendizaje espontáneo.

Célestin Freinet defendía la idea del "trabajo-juego" como elemento clave para responder a las necesidades del niño y prepararlo para la vida. Para Freinet, el juego en sí mismo carece del componente social que integra el trabajo colaborativo.

Karl Groos (1898) desarrolló la teoría de que el juego es una preparación para la vida, permitiendo a los niños y animales practicar habilidades que serán necesarias en el futuro, como la lucha, la caza, la imitación o la expresión artística. Según Groos, el juego es una

preimitación, una anticipación de las acciones adultas, en contraste con la posimitación planteada por Spencer.

En resumen, los enfoques constructivistas de Piaget y Vygotsky coinciden en que el niño debe construir sus propios conocimientos a través del juego. Mientras que Piaget se centra en el aspecto cognitivo, Vygotsky pone el énfasis en el componente social y colaborativo del aprendizaje. Por otro lado, enfoques como el de Steiner, Montessori y Freinet subrayan la importancia del entorno, la creatividad y el vínculo entre lo natural y lo social en el desarrollo infantil.

1.1.1. Conceptos Básicos

Juego: Jacquin (1996, como se citó en Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía, 2010, p. 1) afirma que "el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer".

Juego tradicional: Burgos (2009) define a los juegos tradicionales como: "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, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería" (párrafo 5).

Primera infancia: "Etapa del desarrollo humano que comprende desde el nacimiento hasta los seis años de edad" (Mi primera infancia, 2019, párr. 1).

Reglas: "Normas que regulan el funcionamiento de un juego, estableciendo los objetivos, los roles, las acciones permitidas y prohibidas, las condiciones de inicio y fin" (Wikipedia, 2021a, párr. 4).

1.1.2. Características del Juego

Siguiendo el análisis de Uceda y Zaldívar (2013, pp. 85-88), el juego en la pedagogía Waldorf se caracteriza por seis aspectos fundamentales:

1. Consolidación de hitos evolutivos: El juego juega un papel clave en la maduración de los niños al ofrecer el espacio y el tiempo para consolidar hitos fundamentales como el caminar, hablar y pensar, promoviendo su desarrollo motor y sensorial.
2. Imitación y creatividad: Este enfoque resalta la tendencia imitativa natural de los niños. Los maestros demuestran actividades para que los niños las imiten, integrando intencionalmente elementos que enriquecen su creatividad mediante la imaginación.
3. Ritmo respiratorio del niño: El juego se desarrolla en diferentes espacios, como aulas o patios, y en momentos del día que favorecen la respiración del niño, equilibrando períodos de expansión y concentración.
4. Materiales naturales y versátiles: En la pedagogía Waldorf, aunque se permite el juego libre, se utilizan materiales naturales como madera, piñas o castañas, promoviendo la conexión con la naturaleza y estimulando la imaginación de los niños. Estos objetos sencillos pueden transformarse en diversas figuras, como coches, casas o puentes.
5. Juego sin fines intelectuales: El juego libre se lleva a cabo sin objetivos intelectuales establecidos por los adultos, permitiendo que los niños se desarrollen de manera espontánea.
6. Desarrollo espiritual: El juego es visto como una herramienta para el desarrollo espiritual del niño, integrando la vida espiritual como un eje fundamental de la pedagogía Waldorf, basado en el pensamiento de Rudolf Steiner.

El juego no solo tiene un valor recreativo, sino que es una forma significativa de aprendizaje que apoya el desarrollo integral del niño y se sitúa en el centro de la pedagogía antroposófica, diferenciándola de otros modelos educativos contemporáneos.

1.2. Tipos de Juegos

Según Dinello, A., Jiménez, L., & Motta, G. (2005) los juegos a través de la historia han evolucionado y se han adaptado al desarrollo físico, psicológico y social del niño.

“El juego evoluciona de forma paralela al desarrollo madurativo, hasta tal punto que un observador experto y con una formación en psico-motricidad puede establecer el perfil psicomotor y el perfil psicológico del niño”. (Arnaiz, 2000, p. 67)

1.2.1. Juegos por Reglas.

Juego por reglas (desde los 4 a 5 años) Aquí, los niños aprenden a comprender y seguir reglas. Esta etapa fomenta la interacción y cooperación con otros, así como el establecimiento de normas espontáneas, como saltar sin abrir las piernas. Un ejemplo de juego con reglas sería permitir que los niños corran libremente por el jardín, pero detenerse al sonar una campana o aplauso; el primero en moverse pierde. Los educadores suelen emplear juegos tradicionales, cuyas reglas la mayoría de los niños han aprendido de hermanos mayores (Nazario, 2021, p. 54).

Según Barrios-Gómez et al. (2018) los juegos son aquellos que tienen un conjunto de normas o reglas que deben seguirse para poder jugarlos. Estas reglas son acordadas por los participantes y establecen los límites y condiciones del juego. Además, las reglas de juego permiten a los niños reconocer al otro como un ser único y complementario de uno mismo, y descubren que las reglas del juego no existen solamente para ellos, sino que deben ser conocidas por cada uno.

1.2.2. Los juegos Simbólicos

“El juego simbólico nos invita a repensar cómo aprender a ser y a comprender el espacio de la vida, a través del juego. Este, el juego, se torna así en juego simbólico en tanto que posibilita experiencias de vida que a través de metáforas generan posibilidades que desde la fantasía se trasladan en la infancia a la ‘realidad’, en un ejercicio de ser otro, otro espacio y otra cosa, para llegar a ser uno mismo” (Ruiz de Velasco Gálvez & Abad, 2011, p. 303).

1.2.3. Juegos de construcción

El juego de construcción, que tiene una larga tradición educativa iniciada por Froebel, fomenta la creatividad, la colaboración y el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños, al permitirles trabajar con conceptos como equivalencias, simetría y patrones. Además, este

tipo de juego tiene un gran potencial educativo, ya que las construcciones pueden representar tanto objetos cotidianos como conceptos matemáticos. (De Castro & Escorial, 2006)

1.2.4. Juegos motores.

Araya (2017) menciona que el juego motor como un proceso esencial para el desarrollo infantil, destacando su relevancia como una forma privilegiada de expresión que permite a los niños explorar y desarrollar sus habilidades sensoriomotoras. Además, subraya que el juego motor no solo es una actividad lúdica, sino que también tiene un rol vital en la afirmación de la existencia del niño en el mundo, relacionando lo mental con lo corporal para fomentar un aprendizaje integral.

1.3. Repercusiones del Juego en el Desarrollo Cognitivo.

Según Villegas (2023) cita a la pedagoga y neuro educadora María Couso, que menciona que el juego fomenta el desarrollo motor, sensorial y lingüístico, así como las capacidades cognitivas de orden superior, es el instrumento más eficaz de que se dispone para el crecimiento cognitivo del niño.

Piaget (1964) considera que el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite mejorar sus habilidades lingüísticas y cognitivas. Además, actúa como un medio para facilitar la interacción social, ofreciendo un entorno seguro que les ayuda a expresar sus pensamientos y emociones, reduciendo miedos y aumentando la confianza. Piaget destaca el juego simbólico como crucial en la etapa infantil, ya que fomenta la imaginación, la creatividad, y el desarrollo de habilidades motoras y de concentración.

Ortega (1991) agrega que, según Piaget, el juego no solo es una actividad lúdica, sino que está relacionado con la capacidad de simbolizar, y su naturaleza es principalmente egocéntrica. También señala que el juego es motivado por el placer intrínseco del niño, sin interés en resultados externos, y requiere su participación activa.

En resumen, el juego tiene una gran repercusión en el desenvolvimiento cognitivo del niño de inicial. Gracias al juego se pueden potenciar diferentes habilidades cognitivas del niño como la imaginación, pensamiento crítico y la autonomía.

1.3.1. *¿Qué pasa en la mente de un niño cuando juega?*

Un estudio de la Universidad de Harvard (2018) descubrieron que jugar favorece al desarrollo cognitivo y emocional del infante. También se ha demostrado que el juego mejora la memoria y la concentración. Numerosos estudios han demostrado que el juego mejora las capacidades cognitivas de las personas. Además, potencia sus competencias socioemocionales. El juego desencadena varias hormonas en el cerebro de un niño, que ayudan en su desarrollo y bienestar:

Dopamina: Asociada con la motivación y el placer, esta hormona se libera cuando los niños se divierten y logran objetivos en el juego. La dopamina es una hormona que se libera en el cerebro, durante el juego. A la inversa, la dopamina fomenta una sensación de seguridad que beneficia el crecimiento del niño.

Serotonina: Contribuye a la sensación de bienestar y felicidad, y se libera cuando los niños disfrutan de actividades placenteras.

Endorfinas: Estas hormonas ayudan a aliviar el dolor y el estrés, y generan una sensación de euforia.

Oxitocina: Famosa por ser la hormona del amor, es liberada por el juego social y fomenta la conexión emocional con otros niños.

1.3.2. *Repercusiones en el Desarrollo Moral y Emocional*

El juego tiene un impacto significativo en el desarrollo emocional y moral de los niños. Según Alonso (2021), el juego es una actividad inherente al niño que favorece su desarrollo global, ayudando en el logro de capacidades y conocimientos claves, a la vez, promueve su bienestar emocional.

Cuando los niños juegan, expresan sus emociones y deseos de manera libre, lo cual les permite mantener un equilibrio emocional. Además, el juego favorece las interacciones sociales con otros niños, lo cual es crucial para su maduración cognitiva y el desarrollo de principios morales.

En conclusión, jugar, es esencial para el desarrollo moral y emocional del niño. Al permitirles expresar sus emociones de manera libre y natural, los niños logran un equilibrio emocional. Además, facilita su crecimiento cognitivo y moral.

1.3.3. *La conexión entre el juego y el crecimiento del infante*

El juego es fundamental para el crecimiento del niño, porque le permite aprender, expresarse, socializar y divertirse. Según diferentes teorías, el juego tiene distintas funciones y beneficios para el niño, dependiendo del tipo, la edad y el contexto. Algunas de las formas que se relaciona con el crecimiento del niño son:

- Estimula la imaginación, la creatividad, la retentiva, la atención y la resolución de problemas.
- Facilita el lenguaje, ya que permite al niño comunicarse, ampliar su vocabulario, estructurar sus frases y experimentar con el propio lenguaje.
- El juego promueve la socialización y el dominio emocional, ya que el pequeño expresa sus sentimientos, deseos, necesidades, a cooperar con otros, a asumir roles y normas, a regular sus emociones y a desarrollar su autoestima.
- Favorece la mejora de las capacidades físicas y motoras, ya que mejora la coordinación, la homeostasis, el vigor, la elasticidad y su salud del niño.
- Por todo ello, los niños desde que son pequeños, deben jugar, respetando sus intereses, ritmos y preferencias.

Los juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo infantil, ya que no solo ofrecen entretenimiento, sino que también favorecen el aprendizaje, el pensamiento abstracto, el desarrollo del carácter y las habilidades sociales. Además, estimulan la imaginación y contribuyen al fortalecimiento de la personalidad. En resumen, los juegos son una herramienta fundamental para el crecimiento de los niños.

Finalizo afirmando que para los infantes jugar no es solo pérdida de tiempo, estos juegos están asociados con el conocimiento en su aprendizaje del mundo por medio del reconocimiento de sus propios sentimientos, por intermedio del juego genera un conjunto de sueños con respeto a su vida y su creatividad.

Capítulo II

Los juegos tradicionales, clasificación, características y Modos de Jugar

2.1. Juegos tradicionales.

Camacho (2011) define los juegos tradicionales como: "aquellos que, desde tiempos muy antiguos, han perdurado y se han transmitido de generación en generación, manteniendo su esencia, aunque puedan sufrir algunos cambios" (p. 10).

También Pérez (2010) puede confirmar que estos juegos ancestrales, "han persistido durante mucho tiempo, transmitiéndose de generación en generación, pudiendo sufrir ciertas alteraciones, pero conservando sus características esenciales" (p. 350).

Por su parte, Jiménez (2009) señala que los juegos tradicionales "son aquellos que se siguen jugando a lo largo del tiempo, pasando de padres a hijos, y que fomentan la diversión sana y la interacción social" (p. 2).

Caillois (1958) sostiene que sirven como vehículo de transmisión de principios culturales, costumbres a las generaciones futuras, al mismo tiempo que constituyen una actividad de entretenimiento que refleja y preserva la cultura de una sociedad.

Lavega (2000) indica que los juegos tradicionales son actividades libres, espontáneas y placenteras, vinculadas a la creatividad y se regidos por principios voluntariamente asumidos.

Por último, Yagüe (2002) destaca que ayuda al párvulo, identificarse con un lugar y una cultura específica, sirviendo como medio de transmisión de valores culturales y sociales.

2.1.1. *Clasificación*

Por tipo de actividad:

Juegos de habilidad: Ejemplos incluyen el juego de la silla y la cuerda.

Juegos de estrategia: Ejemplos comunes son el pañuelo, el gato y el rato.

Juegos físicos: Algunos ejemplos son el mundo y las carreras de sacos.

Por número de participantes:

Juegos individuales: Un ejemplo clásico es saltar la cuerda.

Juegos de grupo: Ejemplos populares son el escondite y mata gente.

Por el uso de materiales:

Juegos con objetos: Entre los más conocidos están el trompo y las canicas.

Juegos sin objetos: Algunos ejemplos incluyen el teléfono malogrado y el lobo.

2.1.2. Características de los juegos tradicionales.

Todos los juegos tradicionales presentan rasgos de simplicidad, accesibilidad y adaptabilidad. A este respecto, Ofele (2003) enumera algunas de las características más notables de los juegos ya mencionados:

1. Disfrute y entusiasmo: Los niños disfrutan estos juegos tanto como los juegos libres, lo que significa que son intrínsecamente motivadores y entretenidos.
2. Autonomía de los niños: Los propios niños deciden cuándo, dónde y cómo jugar, lo que les permita de forma independiente complacer de forma independiente sus carencias y aspiraciones
3. Reglas sencillas y negociables: Las reglas de estos juegos son fáciles de entender y recordar, además de ser flexibles, permitiendo a los niños ajustarlas según sus preferencias.
4. Recursos mínimos: No requieren materiales costosos, lo que los hace accesibles para cualquier grupo de niños.
5. Compartibilidad: Son fáciles de compartir y jugar en grupo, fomentando la socialización y la cooperación.

2.1. Ejemplos de Juegos tradicionales y modo de jugar

Algunos juegos tradicionales que se pueden trabajar con niños del preescolar son:

- ✓ La gallinita ciega.
- ✓ Las escondidas.
- ✓ Las chapas.
- ✓ Mundo.
- ✓ El juego de las sillas.
- ✓ El juego de la cuerda.
- ✓ El lobo.
- ✓ Mata gente.
- ✓ Salta soga.

- ✓ El pañuelo.
- ✓ El lobo.
- ✓ El gato y el ratón.
- ✓ La topadita.
- ✓ El espejo.
- ✓ Tumba latas.
- ✓ El rey manda.
- ✓ Carrera de sacos

Cada uno de estos juegos tiene sus propias reglas y formas de jugar.

2.1.1. *La Gallinita Ciega*

La gallinita ciega, se juega con un grupo. Uno de los niños se vendará los ojos con un pañuelo y será la gallinita ciega. Los demás niños se moverán a su alrededor y dirán gallinita ciega, ¿Qué estas buscando? Y tendrá que adivinar quién le ha hablado y tocarlo. Si lo adivina, el niño que ha sido tocado será la próxima gallinita ciega.

2.1.2. *Mundo*

Es un juego tradicional que se juega con una piedra y un dibujo en el suelo. El dibujo consiste en una serie de cuadrados numerados del 1 al 10. Lanzar la piedra es el objetivo del juego, en uno de los cuadrados y saltar por los demás cuadrados sin pisar el cuadrado donde está la piedra. Las siguientes son sus reglas: El participante lanza la piedra al primer cuadrado. El jugador salta con un pie en el cuadrado donde está la piedra y con el otro pie en el suelo afuera del cuadrado. El jugador salta con un pie en el segundo cuadrado y con el otro pie en el suelo afuera del cuadrado. El jugador continúa saltando por los demás cuadrados hasta llegar al final. Si el jugador pisa el cuadrado donde está la piedra, perderá. Pero si completa todos los cuadrados sin errores, lanza la piedra al siguiente cuadrado y continúa jugando.

2.1.3. *La Cuerda*

Se necesita una cuerda larga y dos equipos. Los equipos se colocan en lados opuestos de la cuerda y tiran de ella para intentar hacer caer al otro equipo. Para tener jugar debemos tener en cuenta que, los grupos deben ser iguales. Los participantes deben posicionarse de pie tras una línea marcada en el piso. Los jugadores deben agarrar la cuerda con ambas manos. Cuando el árbitro da la señal, los equipos deben empezar a tirar de la cuerda. El objetivo del juego es hacer caer al otro equipo cruzando la línea central, el equipo que hace caer al otro equipo gana el juego.

2.1.4. *Las Escondidas*

Mientras los demás se esconden, uno de los niños cuenta hasta llegar a un número predeterminado. Después de contar, el niño que cuenta, busca a los demás niños y los encuentra uno por uno. Al encontrar a alguien siempre debe decir las palabras: ¡AMPAY...! seguidamente del nombre del niño encontrado. El que logra llegar al lugar seguro sin ser descubierto, ese será el ganador.

2.1.5. *El Juego de la Silla*

Se colocan las sillas en un círculo y mientras la música está sonando, los participantes se mueven alrededor de las sillas. Los niños tienen que sentarse en una silla cuando termina la música. El niño que no consigue encontrar una silla es retirado. Se retira una silla después de cada ronda, y continúa hasta que quede un único ganador.

2.1.6. *Las Chapas*

Con chapas y una línea en el suelo. Los jugadores lanzan las chapas hacia la línea y tratan de hacer que la chapa aterrice lo más cerca posible de la línea. El jugador que lanza la chapa más cerca de la línea gana.

2.1.7. *El Lobo*

Se necesita por lo menos un grupo de al menos 6 jugadores. Se escoge a uno para que sea el lobo. Los niños restantes, realizan una circunferencia, con el lobo al costado. Los niños cantan “Juguemos en el bosque mientras el lobo no está” y hacen preguntas ¿Lobo que estás haciendo? Entre tanto, este se prepara. Este, responde con frases como: “Me estoy poniendo los bañando.” “Me estoy poniendo el cambiando la ropa.” “Estoy poniendo los zapatos.” Cuando el lobo está listo, dice: ¡Estoy listo para comérmelos a todos! y corre intentando atrapar a los niños.

2.1.8. *Mata gente*

Se necesitan al menos 6 jugadores, divididos en dos equipos. Se juega en un área abierta, de preferencia en una cancha o un patio amplio y se necesita una pelota. Se delimita el área de juego. Cada equipo escoge dos lanzadores de la pelota. El objetivo es eliminar a los jugadores del equipo contrario golpeándolos con una pelota. Un equipo comienza con la pelota.

Los jugadores intentan golpear a los miembros del equipo contrario con la pelota. Si un jugador es golpeado por la pelota y no la atrapa, queda eliminado y debe salir del área de juego. Si un jugador atrapa la pelota lanzada por el equipo contrario, el lanzador queda eliminado. En algunas variantes, los jugadores eliminados pueden reingresar al juego si su equipo atrapa una pelota lanzada por el equipo contrario. Al final del juego continúa hasta que todos los jugadores de un equipo hayan sido eliminados. El equipo que elimina a todos los jugadores del equipo contrario primero, gana.

2.1.9. *Salta soga*

Se juega en grupo, se necesitan al menos 3 jugadores, una soga larga y resistente. Además, un aérea abierta y plana, como un patio o una cancha. El objetivo es saltar la cuerda sin tropezar, siguiendo un ritmo. Dos jugadores giran la cuerda mientras los demás se preparan para saltar. Para iniciar el juego, los dos jugadores que sostienen la cuerda comienzan a girarla en un movimiento circular. Los demás jugadores se turnan para saltar la cuerda mientras esta gira. Los jugadores pueden saltar de diferentes maneras: con ambos pies juntos, alternando pies, o realizando trucos. A menudo, se canta una canción o rima mientras se salta. Si un jugador tropieza con la cuerda, sale del juego y espera su turno para volver a intentarlo y termina cuando todos hayan tenido su turno.

2.1.10. *El pañuelo*

Al iniciar el juego, se realiza una repartición de los jugadores en dos grupos equilibrados y cada uno de estos grupos tiene que tener el mismo número de jugadores. Después, se dibuja una línea sobre el suelo que le parte el área de juego en dos partes congruentes. En el centro de esta línea se coloca un pañuelo. Se asigna a cada jugador un número único dentro de su equipo. Por ejemplo, si hay diez jugadores por equipo, los números serán del 1 al 10. Al iniciar el juego el árbitro asignado del juego coloca en el centro al pañuelo sobre una silla. Los jugadores de ambos equipos que tengan el número llamado, deben correr hacia el centro e intentar agarrar el pañuelo cuando éste diga un número al azar. El propósito es tomar el pañuelo y regresar al bando de su equipo sin dejar que el participante del otro equipo, entre en contacto con ellos. El equipo anota un punto, si el que está con el pañuelo regresa sin ser atrapado; si no, el punto es para el otro equipo.

2.1.11. *El teléfono malogrado*

El juego del teléfono malogrado, también es conocida la selva peruana. Antes del juego, los jugadores se organizan en una línea. El primer jugador piensa en una palabra y la susurra al oído del jugador que está a su lado y así cada jugador susurra lo que escuchó al siguiente jugador, tratando de repetir exactamente lo que escuchó. Este proceso continúa hasta que el último jugador recibe el mensaje. El último dice fuerte lo que escuchó y se verifica el mensaje final con el mensaje original para ver cuánto ha cambiado. Debemos tener en cuenta que la frase o palabra solo se puede decir una vez a cada jugador, no se permite repetir ni aclarar el mensaje solo en niños de 3 a 5 años se puede permitir repetir la palabra. El objetivo es divertirse viendo cómo el mensaje se distorsiona a medida que pasa de un jugador a otro. Este juego es muy divertido porque fomenta la atención y la escucha activa entre los niños.

2.1.12. *La topadita*

Se necesita un espacio amplio y seguro donde los niños puedan correr libremente. Se elige a un niño para que sea el “que la lleva” Los demás se dispersan por el área de juego. El niño elegido, debe correr y tratar de tocar a otro. Una vez que toca a otro niño, este se convierte en el nuevo “que la lleva” y debe intentar tocar a otros. Los jugadores pueden correr, esquivar y usar estrategias para evitar ser tocados. Tener en cuenta que no se permite empujar o jugar de manera brusca. Si el área de juego es muy grande, se pueden establecer límites para que el

juego sea más dinámico. Además, se puede establecer un tiempo límite para cada ronda, después del cual se elige un nuevo “que la lleva”.

2.1.13. *El gato y el ratón*

Para la preparación del juego, los jugadores se sostienen de las manos en un círculo y dos de ellos son elegidos, uno es el gato, el otro el ratón. Para dar inicio al juego, el ratón irá al centro y el gato en el borde del círculo. Los que han formado el círculo tienen que levantar y bajar sus brazos para dejar que el ratón entre y salga del círculo, pero no el gato. El objetivo del ratón es mantenerse fuera del alcance del gato. Por su parte, el gato se mueve desde los bordes del círculo en un intento de atrapar al ratón que se mueve dentro y fuera del círculo.

Se asume que no es el caso, sin embargo, que el gato pueda pasar más allá del círculo a menos que haya un permiso de los miembros del círculo. Se espera que el ratón salga del círculo al menos 3 veces en una ronda del juego. Si el gato logra atrapar al ratón, los roles cambian. Este enseña a los niños una serie de movimientos físicos, coordinación y trabajo en equipo.

2.1.14. *Carrera de sacos*

Para el desarrollo de este juego tradicional se necesita sacos grandes, pueden ser de rafia o de otro material resistente que lleguen hasta la cintura de los niños. El espacio que se necesita para este juego, debe tener un área amplia y libre de obstáculos, preferiblemente al aire libre. Se debe establecer las líneas de Salida y Meta con tiza o cinta adhesiva. Al inicio los niños se ubican en la raya de salida con los pies dentro de los sacos. Cada jugador debe sujetar el borde del saco con ambas manos para mantenerlo en su lugar. A la señal de inicio (puede ser un silbato, una cuenta regresiva, etc.), los participantes deben avanzar hacia la línea de meta saltando dentro de los sacos. Deben mantener sus pies dentro del saco en todo momento y no pueden usar las manos para impulsarse. Tener en cuenta que, gana el primer jugador que cruce la línea de meta con ambos pies dentro del saco. Pero si un jugador se cae, debe levantarse sin salirse del saco y continuar la carrera, no se permite empujar o interferir con los demás. Este juego es ideal para actividades en el aula o para cualquier evento donde se busque promover la interacción y la diversión.

2.1.15. *El espejo*

Es divertida y educativa que se puede jugar en diferentes contextos. Antes de iniciar el juego se forma un círculo con todos los niños, se elige a uno para ser el espejo y estará al centro del círculo, luego pasaran uno por uno para realizar un movimiento que el espejo debe imitar, estos deben ser lentos y suaves. Como levantar un brazo, girar la cabeza, o hacer una mueca. El espejo debe imitar exactamente los movimientos de la persona, como si fuera su reflejo en un espejo. Después de que todos pasaron a realizar sus movimientos, los roles se intercambian y el espejo se convierte en la persona. No se permite hablar durante el juego. El objetivo es mejorar la coordinación, la concentración, la empatía, la confianza y la conexión entre participantes.

2.1.16. *Tumba lata*

Para realizar este juego tradicional se necesita 10 latas (pueden ser de leche evaporada o cualquier otro tipo de lata reciclada) y una pelota de goma o sacos pequeños rellenos de arena. El lugar donde se realice, debe tener un área amplia y libre de peligros. Se coloca las latas en forma de pirámide en el suelo. La base debe tener 4 latas, luego 3 latas encima, después 2 y finalmente 1 lata en la cima. Al inicio del juego, se traza una raya en el piso a una distancia apropiada, según la edad de los niños. Esta será la línea de lanzamiento. Los participantes se turnan para lanzar la pelota hacia las latas desde detrás de la línea de lanzamiento. El objetivo es derribar la mayor cantidad de latas posible con cada lanzamiento. Cada niño tiene un intento por turno para derribar las latas. Debemos tener en cuenta que los niños no pueden sobrepasar la línea de lanzamiento. Después de cada turno, las latas se vuelven a colocar en forma de pirámide para el siguiente jugador.

2.1.17. *El rey manda*

El juego tradicional “El rey manda” es una actividad divertida y educativa que se puede jugar con niños del nivel inicial. Aquí te explico cómo se juega: Se forman con los niños forman un círculo. Uno de los niños es elegido como “el rey” (o “la reina”) pero para eso debe tener una corona para el desarrollo de este juego. El elegido como el rey da órdenes a los demás jugadores comenzando con la frase “El rey manda...” Las órdenes pueden ser acciones físicas como “El rey manda saltar en un pie”, “El rey manda tocarse la nariz”, o el rey manda correr en el lugar. Los demás niños deben seguir las órdenes solo si el rey dice “El rey manda” antes de la acción. Si el rey da una orden sin decir “El rey manda”, los jugadores no deben realizar la acción. Quien lo haga, queda eliminado. El objetivo es seguir las órdenes correctamente y no ser eliminado. El último jugador que quede sin ser eliminado se convierte en el nuevo rey. Este juego no solo es entretenido, también permite a los niños concentrarse y seguir instrucciones.

Capítulo III

Repercusiones en la Educación Inicial

3.1. Proyecciones pedagógicas

Las proyecciones pedagógicas de los juegos tradicionales son las posibles aplicaciones educativas que tienen estos juegos para el desarrollo integral de los niños y niñas. Algunas de las proyecciones pedagógicas de los juegos tradicionales son:

- Favorecen el acercamiento entre generaciones, al permitir que los niños y niñas aprendan de sus padres, abuelos y otros adultos las tradiciones lúdicas de su cultura.
- Facilitan el conocimiento de datos o elementos culturales propios de una comunidad, al reflejar la forma de ser, pensar y actuar de los individuos que los practican.
- Facilitan la inclusión de los contenidos transversales enmarcados en el diseño curricular para educación inicial, al abordar temas como la diversidad, la convivencia, la ciudadanía, la salud, el medio ambiente, etc.
- Facilitan la incorporación de estrategias de interdisciplinariedad, al integrar diferentes áreas del conocimiento como el lenguaje, las matemáticas, las ciencias sociales, las ciencias naturales, etc.
- Favorecen la aplicación del método científico, al estimular la búsqueda, la observación, la experimentación, la clasificación y la comunicación de los juegos tradicionales de una comarca.
- Permiten destacar los valores socio-motrices del juego, al desarrollar habilidades como la agilidad, la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la flexibilidad, la cooperación, la honestidad, la responsabilidad, etc.

3.2. Los juegos tradicionales como alternativa de aprendizaje en el área de matemática.

Según Tenesaca-Simancas et al. (2022), es importante incluir los juegos tradicionales en todas las áreas de enseñanza, no solo en matemáticas, ya que pueden ser utilizados de forma integral y global. En el pasado, los juegos eran vistos de manera negativa en la educación, pues se consideraban un ocio sin función en el desarrollo cognitivo de los niños.

Sin embargo, según Flores (2018), los docentes deben aplicar juegos en el aprendizaje que estén acordes a las necesidades de los estudiantes. Es necesario evitar que los juegos tradicionales sean desplazados por el uso excesivo de la tecnología, ya que algunos niños utilizan estas herramientas para buscar juegos que no están relacionados con los temas tratados en clase. Además, los juegos virtuales solo desarrollan la cognición a través de la mirada y el manejo de las manos, mientras que los juegos tradicionales requieren el movimiento de todo el cuerpo y buscan involucrar a los estudiantes de manera integral.

Los autores concluyen mencionando que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo del pensamiento matemático, lógico y abstracto, ya que ayudan a potenciar las habilidades y competencias esenciales que los niños necesitan para aprender matemáticas. De este modo, facilitan aprendizajes significativos y permiten aplicar la resolución de problemas matemáticos en situaciones cotidianas. Para llevar a cabo la propuesta, se fomenta el aprendizaje de las operaciones matemáticas, la geometría y el sistema métrico a través de juegos tradicionales como el trompo, la perinola y la ruleta, entre otros. Posteriormente, se realiza una encuesta para evaluar el aprendizaje, y los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes prefieren un enfoque creativo para aprender matemáticas mediante el juego.

3.3. ¿Cómo se puede adaptar el juego para diferentes edades y niveles educativos?

Brasó y Torrebadella (2018) es posible introducir variantes en los juegos para adaptarlos a los nuevos tiempos, así como a las necesidades de diferentes edades y niveles educativos. Además, mencionan que se puede adaptar el juego a los participantes concretos, por ejemplo, en un bosque donde hay muchos árboles y se pueden jugar varias partidas al mismo tiempo. El objetivo es mantener el juego alejado del olvido y enriquecerlo cognitivamente y motrizmente.

3.4. Beneficios de los de los juegos tradicionales

Según Baquero Martínez (2011), el juego no solo es una fuente de entretenimiento para los niños, sino que también les permite aprender importantes valores como el respeto, la honestidad, la paciencia, la humildad y la responsabilidad, al mismo tiempo que se preparan para la vida adulta.

Además, citando a Méndez y Fernández (2011), se afirma que “los juegos tradicionales reproducen los valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos” (p. 14).

Al combinarse con las matemáticas se pueden desarrollar las nociones lógico matemáticas en entornos interculturales. También pueden utilizarse como herramienta didáctica en el aula, lo que no sólo proporcionará diversión a los niños, sino que también les enseñará a resolver problemas matemáticos en diversos ámbitos, como la probabilidad y las funciones o la resolución de problemas. Los estudiantes pueden disfrutar aprendiendo, lo que puede motivarlos y comprometerlos con el aprendizaje.

3.5. La integración de juegos tradicionales en la educación

Según Sarmiento (2008) menciona que jugar a juegos tradicionales puede ser una forma de crear cultura, compartirla, enseñar valores, intercambio cultural y productores culturales. Además, señala que a los pequeños permite acceder a diferentes experiencias, aspiraciones, ciudades y lugares que nunca dejan de albergar ilusión, en los sonidos y palabras que nacen de los espacios de la imaginación

Por lo tanto, los maestros pueden incorporar estos juegos ancestrales en su planificación curricular, como una forma de enseñar valores y promover el intercambio cultural. Los maestros pueden investigar y seleccionar juegos tradicionales que sean relevantes para la cultura local y que sean oportunos para la edad y habilidades de los alumnos. Además, pueden adaptarlos para que sean más inclusivos para niños con discapacidades, si es necesario.

Bósquez, Cachupud y Chica (2024) mencionan la importancia de que los maestros de educación inicial generen estrategias de juego en el aula, es crucial porque promueven el crecimiento de las habilidades mentales de un niño del jardín de infancia, utilizándolo como un vehículo central para el aprendizaje.

3.6. Importancia en la educación inicial.

Los juegos tradicionales juegan un rol fundamental en el desarrollo integral de los niños durante sus primeros años educativos, pues a través de la actividad física y recreativa, fomentan un aprendizaje activo y participativo. Estos juegos brindan a los niños la oportunidad de interactuar con su entorno, lo cual les permite desarrollar tanto sus capacidades motrices como cognitivas. Además, estos juegos sirven como un puente entre las generaciones, transmitiendo conocimientos y costumbres de tiempos pasados y permitiendo que los niños se conecten con su identidad cultural.

Aparte de los beneficios cognitivos y físicos, los juegos tradicionales también tienen un impacto positivo en el aspecto emocional y psicosocial de los niños.

Según Alonso y Hernández (2020), el juego es una actividad inherente en los niños, favoreciendo su desarrollo global, la adquisición de aprendizajes fundamentales y su bienestar emocional. A través de esta práctica, los niños pueden expresar sus emociones y deseos de manera espontánea, lo cual favorece un balance emocional saludable. Además, el juego les brinda la oportunidad de interactuar con sus pares, promoviendo la madurez de sus pensamientos y el desarrollo de capacidades morales.

Por lo tanto, los juegos tradicionales son recursos clave para el aprendizaje y desarrollo infantil. Estas actividades no solo fomentan habilidades cognitivas como la creatividad y la autonomía, sino que también contribuyen al desarrollo social y emocional. Los niños, al participar en estos juegos, no solo comprenden mejor su entorno, sino que también desarrollan habilidades sociales importantes, como la cooperación y la resolución de conflictos.

CONCLUSIONES

Para Sarmiento Cruz (2008), los juegos tradicionales son un importante instrumento educativo que promueve el intercambio cultural y el aprendizaje de valores. También fomentan la imaginación y la inventiva de los niños. Por ello, es fundamental que los maestros de educación inicial los incluyan en sus planes de clase. Deben elegir juegos culturalmente apropiados y modificarlos para que todos los niños, incluidos los discapacitados, puedan jugar con ellos.

Los juegos tradicionales, como parte de la cultura popular, se han ido pasando de una generación a otra, son esenciales para enseñar a los más pequeños: normas, cooperación, cómo solucionar problemas y cómo interiorizar virtudes como la honradez y la unidad. Estos juegos pueden modificarse en función de la situación.

Como resultado, los juegos tradicionales sirven tanto de útil herramienta de enseñanza como de fuente de diversión.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Cordero, M. J., Baena García, L., & Sánchez López, A. M. (2010). Los juegos tradicionales como recurso educativo para el desarrollo integral del niño. *Revista Iberoamericana de Educación*, 53(1), 45-60.
- Alonso Arija, N., & Hernández Huerta, J. L. (2020). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica [Trabajo de fin de grado en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Araya Cortez, E. (2017). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Ministerio de Educación de Chile. Recuperado de <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/03/Psicomotricidad-WEB.pdf>
- Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., Barros-Sánchez, M., Barrios-Gómez, N., Rivera-Martínez, N., & Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782. Recuperado de <https://cuc.edu.co/formacion-en-valores-mediante-juegos-tradicionales-usando-la-investigacion-como-estrategia-pedagogica/>
- Barrera Patino, L. J., Velandia Moreno, Y. N., & Moncada Barrera, J. (2015). Revisión documental sobre el concepto de teoría del juego en la construcción de referentes educativos para la primera infancia (Tesis doctoral). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado de <https://repository.uniminuto.edu/items/d588e45d-92f8-44e6-aa8e-c0482f49354c>

Baquero Martínez, D. (2011). Proyecto sobre el juego tradicional como transmisor de valores.

Recuperado

de

<https://investigacion.unirioja.es/documentos/5eda31de299952715635a9b4/f/5eda31de299952715635a9b3.pdf>

Brasó Rius, J., & Torrebaddella Flix, J. (2018). El juego popular de las cuatro esquinas: 30 variantes para recuperar su uso en la educación del siglo XXI. Universidad de Salamanca.

Bósquez, D., Cachupud, L., & Chica, S. (2024). Estrategias lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación inicial. *Revista Científica*, 9(31), 108-125.

Burgos, E. B. (2009). Los juegos tradicionales en la escuela. *Psicopedagogías*. <https://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>

Camacho Amo, N. (2011). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil [Trabajo de fin de grado en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-B.390.pdf?sequence=1>

De Castro Hernández, C., & Escorial González, B. (2006). Experiencias didácticas. *Indivisa*, 1(1), 23-45. Recuperado de <https://docta.ucm.es/entities/publication/4e8c1a26-e0fa-452a-b402-a6027a67a083>

Flores, N. (2018). El impacto de la tecnología en el juego y su aplicación en la educación. *Revista de Educación*, 12(3), 45-60.

Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía. (2010, marzo). *¿Qué es el juego? Temas para la educación: Revista digital para profesionales de la enseñanza.*

https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2023/05/Que-es-el-juego_.pdf

Gómez del Castillo, M. T. (2010). El juego y el desarrollo del lenguaje. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1), 45-58.

Guterman, T. (s. f.). Educación física y deportes: Lecturas sobre juegos tradicionales.

Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>

Harvard University. (2018). The importance of play in promoting healthy child development

and maintaining strong parent-child bonds. Recuperado de

<https://developingchild.harvard.edu/resources/importance-of-play-in-promoting-healthy-child-development-and-maintaining-strong-parent-child-bonds/>

Montessori, M. (2007). *El método Montessori. Debate.*

Ofele, M. R. (2003). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Universidad de Granada.

Piaget, J. (1964). El nacimiento de la inteligencia en el niño. Fondo de Cultura Económica.

Pérez, J. (2011). Los juegos tradicionales: Una mirada a su perdurabilidad y esencia. Editorial XYZ.

Pinto Llorente, A. M., Sánchez Sánchez, M., & Sánchez Gómez, M. C. (2016). El juego y el desarrollo cognitivo infantil. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 3(2), 123-130.

Red Cenit. (2018). ¿Qué ocurre en el cerebro del niño cuando juega? Recuperado de <https://www.redcenit.com/que-ocurre-en-el-cerebro-del-nino-cuando-juega/>

Rodríguez Rodríguez, M. C. (2009). Los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo de las competencias básicas. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Recuperado de <https://josemanuelbautista.net/teorias-sobre-el-juego-educativo-y-didactico-siglo-xx-hasta-hoy/>

Ruiz de Velasco Gálvez, Á., & Abad, J. (2011). El juego simbólico. En M. Ortega Ruiz (Ed.), El desarrollo del juego en la infancia (pp. 299-315). Graó. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3793764.pdf>

Sarmiento Cruz, A. (2008). Juegos tradicionales como herramienta para la inclusión social y la integración cultural (Tesis doctoral). Universidad de Chile.

Tenesaca Simancas, M. C., Auccahuallpa Fernández, R., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de matemática en niños de educación intercultural bilingüe. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8480993>

Uceda, P. Q., & Zaldívar, J. I. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: Una propuesta teórica singular. Bordón. Revista de pedagogía, 65(1), 79-92.

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

MONO_PEDRO GARCIA ORBE_2023_2F.d
OCX

RECuento DE PALABRAS

8410 Words

RECuento DE CARACTERES

46183 Characters

RECuento DE PAGINAS

39 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.6MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 18, 2024 7:50 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 18, 2024 7:51 AM GMT-5

● **21% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico

