



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL
JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE INICIAL

PARA OBTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

Bach. MARÍA ELENA COILA GALICIA
DE RAMOS (ORCID: 0000-0001-
6972-7505)

ASESOR:

Manuel Antonio Hernández Félix
(ORCID: 0000-0002-4952-6105)

JULIACA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado mi esposo Albino, mis hijos Jhosep y André, por su apoyo y tolerancia durante todo mi trayecto y en especial a mi madre Irma, quien me ha brindado un apoyo y un aliento incansables a lo largo de mi vida y carrera.

AGRADECIMIENTO

A Dios por la salud, y sabiduría para alcanzar mis metas.

También agradecer a la Universidad Alas Peruanas ser parte de nuestra formación y así cumplir nuestros sueños, para ser mejores profesionales cada día para el avance de la educación.

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene por objetivo demostrar, que los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Adventista del Titicaca, de la ciudad de Juliaca, Provincia De San Román.

El objetivo principal de este trabajo es promover la destreza en los juegos tradicionales para un buen desarrollo motriz de los niños del nivel inicial.

Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales son una buena estrategia para lograr que el niño aprenda en forma dinámica logrando un aprendizaje significativo.

Por su parte las instituciones educativas del nivel inicial consideren que los juegos tradicionales son importantes para transmitir normas sociales, prácticas culturales y conocimientos tradicionales a las generaciones. En segundo lugar, deje que los niños participen en las conversaciones y permítales expresar sus sentimientos e interactuar con los demás.

El tercero concluye que el juego tradicional es útil para el aprendizaje dentro y fuera del aula.

Esto significa que el futuro de la apreciación de estos juegos está en manos de todos.

Palabras claves: Juegos tradicionales, concepto, origen

ÍNDICE

| | |
|--|-----|
| DEDICATORIA | iii |
| AGRADECIMIENTO..... | IV |
| RESUMEN | v |
| INTRODUCCIÓN..... | vii |
| CAPÍTULO I..... | 1 |
| 1.1. Aspecto general del tema..... | 1 |
| 1.1.1. Descripción de la realidad problemática..... | 1 |
| 1.1.1. Antecedentes | 2 |
| 1.1.2. Contextualización del tema | 2 |
| 1.1.3. Descripción general del tema..... | 3 |
| 1.2. Justificación del tema | 3 |
| 1.2.1. Justificación teórica | 3 |
| 1.2.2. Justificación practica..... | 3 |
| 1.2.3. Justificación social | 3 |
| CAPÍTULO II..... | 4 |
| 2.1. Bases teóricas del tema | 4 |
| 2.2. Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema.... | 9 |
| 2.3. Glosario | 10 |
| CAPÍTULO III..... | 13 |
| 3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje..... | 13 |
| 3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia..... | 13 |
| CONCLUSIONES..... | 20 |
| RECOMENDACIONES..... | 21 |
| REFERENCIAS | 22 |
| ANEXOS | 23 |

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de suficiencia profesional denominado “Juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años en el nivel inicial” de la institución Educativa Adventista del Titicaca, Los juegos tradicionales (JT) es aquel que se han jugado durante mucho tiempo y continúan jugándose ahora, transmitidos de antepasados a padres a hijos y así sucesivamente, es fundamental que los juegos tradicionales se incorporen a las instituciones educativas. En los primeros años de vida de un niño es significativo es estimular a través del juego el desarrollo de las diferentes habilidades, porque ayuda a formar el marco mental del niño. Es muy recomendable que todos los niños en edad escolar practiquen juegos, ya que sirven como medio de integración social y aprendizaje. Así mismo consideramos que este trabajo muestra la realidad a la que se enfrentan muchos niños pequeños en las aulas de la educación inicial donde pueden tener un vocabulario limitado, no reconocer objetos cuando se les muestran y luchar para mover objetos de un lugar a otro, entre otros desafíos.

Tiene como propósito demostrar y revalorar los diferentes juegos tradicionales que existen para esta edad. El aprendizaje mediante juegos en una etapa de desarrollo permite que el individuo forme nuevas experiencias de aprendizaje a través de vivencias interactuando en su entorno.

El trabajo de suficiencia profesional está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I: Aspectos generales del tema, descripciones de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema, justificación del tema, justificación teórica, justificación práctica, justificación social.

Capítulo II: Fundamentación, bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema, glosario

Capítulo III: Aportes y desarrollo de experiencias, aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportes y resoluciones del problema desde la experiencia. Por último, se tiene en cuenta las conclusiones y recomendaciones, referencias y anexos.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1. Aspecto general del tema

1.1.1. Descripción de la realidad problemática

En la Institución Educativa Adventista del Titicaca de la ciudad de Juliaca, se ha observado que hay poco interés en el uso de estos juegos tradicionales en el nivel de inicial, por ello se realizó el presente trabajo con el propósito de revalorar la práctica de los juegos tradicionales, mejorando así en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños de nivel inicial.

Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar habilidades motoras, así como también transmitir valores, formas de vida y tradiciones. En la actualidad observamos un problema que afecta este desarrollo pareciera que los padres de familia “no tienen tiempo para atender a sus hijos” colocándolos frente al televisor. Es difícil encontrar a grupos de niños interactuando como solían hacer hace diez años.

Otro aspecto relevante se ha observado en las maestras de Educación Inicial, es la preocupación más en el logro de habilidades cognitivas en el aula”, dejando atrás los juegos tradicionales que son vitales para el desarrollo físico de los niños.

1.1.1. Antecedentes

Locales

Pacheco y Papuico (2001), en su trabajo de investigación “Influencia del Juego Libre en el Desarrollo de Habilidades Motoras gruesas en niños de 5 Años del C.E de gestión no estatal Carl F. Gauss-Huancayo”. Se llegó a la conclusión de que los niños tienen mejor acceso al desarrollo de habilidades motoras gruesas cuando se implementa el juego libre.

Pacheco y Romero (2005), en su estudio “Programa de actividades recreativas para la estimulación psicomotriz vigorosa en preescolares de la zona metropolitana de Huancayo”. El estudio concluyó que este programa era esencial para la coordinación dinámica, estática y espacial.

Nacionales

Rivas y Sullca (2017), Según la investigación de “La influencia de los juegos tradicionales en el logro de la lógica matemática en estudiantes de cinco años de la escuela primaria Santa Teresita San Jerónimo de Andahuaylas”, el objetivo era que los estudiantes reconocieran el valor de los juegos tradicionales. Dicha investigación sería útil para obtener una comprensión más matizada de los diversos problemas socioeducativos que deben abordarse para lograr un aprendizaje institucional significativo.

Coraima, (2018) en su estudio “La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo mental de niñas de tres años por IEI 32 Niña Virgen María – Huacho”. Se realizó un estudio descriptivo y se concluyó que los juegos tradicionales son beneficiosos para los estudiantes de todas las edades y niveles de habilidad porque estimulan y facilitan el desarrollo de nuevas habilidades.

1.1.2. Contextualización del tema

El presente trabajo de suficiencia profesional se realizó en la I.E.A.T. en el departamento de Puno de la provincia de San Román en el distrito de Juliaca en la salida Arequipa km6. La institución educativa cuenta con tres niveles de enseñanza inicial, primaria y secundaria que pertenece a la DRE PUNO y está supervisada por la UGEL San Román, cuenta con el turno diurno con 34 aulas con un total de 960

estudiantes varones y mujeres. Así mismo está ubicado en una zona académica donde funciona la Universidad Peruana Unión filial Juliaca.

1.1.3. Descripción general del tema

El juego es importante para el desarrollo de un niño sano a la vez feliz, para dicha actividad se necesita imaginación, curiosidad, paciencia, pasión y sobre todo liderazgo, por otro lado, el juego tradicional es una actividad creativa llevado a cabo por el menor que desarrolla motricidad, pensamiento e inteligencia. No necesita de un extenso material, ni tampoco un lugar adecuado ya que el infante se adapta ante el acto trayéndole felicidad.

1.2. Justificación del tema

1.2.1. Justificación teórica

Todos estos juegos satisfacen importantes necesidades de los niños, como el ejercicio, el trabajo en equipo, el intercambio social, la comunicación, cooperación (tanto con otros niños como con los adultos, que suelen ser quienes les transmiten estos juegos) y, por supuesto, la diversión. Pero lo más esencial es que los juegos tradicionales, que sirven de refugio a otros valores intrínsecos ya las necesidades de niños y adultos, tanto del pasado como del presente, sigan teniendo un lugar y un tiempo en la sociedad.

1.2.2. Justificación practica

Permitirá a los docentes del nivel inicial aplicar los JT con niños menores de 5 años buscando que los niños puedan desenvolverse solos con la supervisión de los padres en movimiento. En cambio, en los juegos de movimiento, los niños experimentan emociones, experiencias y satisfacciones más aún si se trata de los juegos que los niños conocen, es decir, el juego tradicional. In niño al correr, saltar, caminar, girar y hacer cualquier otra actividad que implique el movimiento desarrolla habilidades físicas y mentales.

1.2.3. Justificación social

El presente trabajo va permitir mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, y al mismo tiempo ayudar a los docentes promover los JT estos les ayudarán a generar independencia en los niños para que puedan desarrollarse, dentro y fuera del aula.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1. Bases teóricas del tema

Teoría Vygotsky

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924) menciona que “El juego es como un instrumento y recurso socio – cultural, que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria porque a través del juego el niño desarrolla de manera consciente y divertida el niño puede centrar su atención, expresarse y concentrarse, al mismo tiempo regular sus emociones, memorizar sin dificultad, construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural” Para este desarrollo hay dos bases importantes.

La primera fase: El significado de los objetos se transmite al niño a través del juego lúdico basado en el entorno social, cultural y familiar del niño.

La segunda etapa, de 3 a 6 años, se caracteriza por la mímica a través de varios juegos "juego socio-dramático"; durante los cuales se despierta y "construye" el interés del niño. De esta manera, son capaces de ir más allá de su propio pensamiento egocéntrico y se desarrolla una dinámica humorística de inversión de roles.

Teoría de Jean Piaget

Jean Piaget (1956) argumentó que el juego es una parte integral del entendimiento de un niño porque refleja el proceso de desarrollo de hacer ajustes funcionales o reproducibles al mundo. Este espacio se anuncia desde el interior del cuerpo proyectado en todas las direcciones, y sus límites están establecidos por los

bordes exteriores de la proyección. El espacio es un lugar significativo tanto para los seres humanos como para las cosas. Hay 3 etapas en el proceso de adquisición de nuevos espacios:

- Espacio topológico: engloba los años desde el nacimiento hasta los tres años y se centra inicialmente en las habilidades visuales y motoras del niño. Cuando domina el movimiento fundamental de caminar, el mundo se abre ante ti. Puede usar sus ojos, oídos y tacto para trazar dónde están las cosas en relación con usted, y su cerebro interpretará la información como distancias y direcciones.
- Espacio euclidiano: Se enfatiza la apariencia física en favor de las relaciones e ideas espaciales de los niños de tres a 7 años.
Tamaño: grande, pequeño, mediano.
Ubicación: adentro, afuera, abajo, arriba,
Orientación: derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás
de:
- Espacio subjetivo o racional: Dentro de los primeros 7 años de la vida de una persona, surge un patrón básico de entendimiento basado en la representación del cerebro de los lados izquierdo y derecho del cuerpo. Esto sucede cuando es importante poner los objetos en contexto entre sí; aquí es donde entra la idea de perspectiva; cuando los objetos o sujetos descansan contra un marco de referencia externo, sus relaciones cambian. Según Piaget, él divide el proceso de adquisición espacial en tres etapas, durante las cuales los niños están expuestos al espacio euclidiano entre los 3 y 7 años de edad y pueden disfrutar los beneficios de desarrollar su propia imagen corporal y relaciones espaciales.

Importancia de los TD

Los juegos tradicionales son importantes porque ayudan a transmitir reglas, pautas y normas de una generación a la siguiente, y también desempeñan un papel en la formación de las mentes de la próxima generación y preservan la cultura de cada región. Salazar, (2015) Hay muchos resultados positivos al jugar estos juegos tradicionales con los padres, incluidos lazos emocionales mejorados y el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y de autorregulación en los niños.

Ejemplo, Un niño puede aprender a tomar decisiones, hacerse cargo de su propio comportamiento, asumir responsabilidades y aprender reglas para la vida cotidiana jugando a atrapar. Los juegos infantiles tradicionales se pueden dividir en categorías específicas de género, como los de niñas, niños, juegos de adivinanzas, juegos de rimas y juguetes. Los bebés menores de dos años deben escuchar canciones infantiles, mientras que los niños de tres años en adelante pueden seguir las reglas generales del juego porque tienen la madurez cognitiva para hacerlo.

Juegos tradicionales

"SALTA SOGA"

Lugar: Patio

Material necesario: sogas

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Dos niños agarran los extremos de la soga para efectuar girar mientras los demás quieren pacientemente en fila y saltan sobre él. Se acabaron los saltos:

“Manzanita del Perú cuántos años tiene

Todavía no lo sé Pero pronto lo sabré, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10”

“Al pasar la barca me dijo el barquero

Las chicas bonitas no tienen dinero

Yo no soy bobita ni lo quiero ser

Arriba la barca, 1, 2,3”

Una vez que termine la canción, un niño pasará el micrófono al siguiente participante y el proceso se repetirá hasta que todos los niños hayan tomado su turno.

“KIWI”

Participantes: Dos grupos de 5 o 6 personas.

Material: Un balón y 10 latas, cubos, vasos.

Época Del Juego: Durante todo el año.

Desarrollo Del Juego:

El primer equipo lanza la pelota hacia el centro del cuadrado, donde han apilado los cordones para hacer una torre. Después de que se dispara al primer grupo, la persecución debe continuar ya que el segundo grupo puede eliminarlos con una pelota, lo que resulta en la eliminación del jugador. Coloca las latas en los cuadrados para que los jugadores marquen y sigan acumulando puntos. El juego se reiniciará, y si el primer equipo pierde, el segundo intervendrá para tomar las latas.

Reglas del juego:

Quebrar las pelotas con las latas.

Para lanzar el balón se darán tres oportunidades.

Él o ella debe tumbar los tarros; si no lo hacen, perderán. Y el otro grupo pronto ocupará su lugar. El grupo A tendrá que correr cuando sea el momento de tirar los tarros, mientras que el grupo B (el otro equipo) robará el balón y obligará a los tiradores a hacer un tiro lejano.

Mata-gente

Participantes: Se dividen en dos equipos con el mismo número de jugadores.

Asigne un grupo de personas al medio y otro al exterior del grupo (de los lanzadores).

Desarrollo Del Juego:

El juego comienza aunque el lanzador lanza la pelota y todos los jugadores del medio intentan evitar ser golpeados por ella. ¡Tenían que lanzarle la pelota a quien fuera golpeado en el próximo juego si querían ganar ósea “los mata gentes” si golpeará a uno de los jugadores del grupo central en la cara con la pelota, el jugador que la atrapó respondería gritando "QUECHI!" o "VIDA", obligándote a elegir entre seguir con vida y perder a un amigo o seguir con vida y ganar una vida. Le vendrá bien la próxima vez que le pegue la pelota y le tire al suelo. Dejamos de jugar tan pronto como el grupo central se quedó sin jugadores. 92 (DESP, 2016) Los niños pueden aprender a controlar sus emociones y trabajar juntos gracias a este juego.

Carrera de sacos

Participantes: En dos grupos de dos a cuatro

Desarrollo Del Juego:

Para jugar a este juego, todo lo que necesitas es un saco y mucha habilidad, Todos los niños podrán usar un saco hasta la zona del ombligo, El jugador debe ir en ambas direcciones sin salir del saco. Cuántos niños habrá en cada equipo. Los niños se alinean en la línea de salida, refieren hasta tres y luego corren y saltan con ambos pies hasta la línea de meta. Los niños deben agarrar la bolsa con una mano antes de que comience la carrera para evitar que se caiga y mantener el equilibrio mientras saltan. Los niños deben perseverar ambos pies en sus bolsas hasta lograr a la meta. Gana llegando primero. Los niños pueden expresar y regular sus sentimientos, lidiar con la frustración y crecer en empatía. (Medina, 2016)

“Sacha Pillay”.

Los participantes en este juego se sientan en columnas mientras se toman de la cintura. Cada niño menciona un producto de la región, dos niños o niñas terminan siendo los propietarios y los ladrones de los bienes.

Un ladrón irrumpe en la casa del dueño y roba productos, En ese momento, los bienes claman protección, "San Miguel, corre", y el dueño vuelve rápidamente a salvaguardarlos.

Los bienes robados se vuelven criminales porque permiten el robo de más bienes, y este proceso continúa indefinidamente o hasta que todos los bienes hayan sido robados.

Ligas:

Participantes:

La liga en este juego forma un anillo alrededor de dos niños, despejando un espacio en el medio. Después de que las niñas hayan sostenido la liga sobre sus tobillos, las otras niñas pueden entrar y salir dentro. Luego, la liga avanza hacia las rodillas, la cintura y los hombros, con diferentes técnicas de entrada y salida en cada posición, según acuerdan los niños. (DESP, 2016, pág.93) Los sistemas corporales de los niños se estimulan durante este juego, Freud argumenta que la familiaridad de un niño con su cuerpo es evidencia del desarrollo de un sentido seguro de sí mismo.

Tejo

Tiene similitudes con el juego donde los jugadores colocan casilleros en el suelo, incluyendo un principio y un final. Los niños se turnan para tirar una piedra o

una tapa, cáscara en un casillero y luego saltan de uno a otro para recuperarlo (la dificultad de los saltos varía según las habilidades de los niños; a menudo, saltar sobre un pie es el más desafiante) El niño que pisa la línea mientras salta pierde su turno. Para los jugadores más grandes, hay modos de juego cada vez más difíciles para elegir. (DESP, 2016, pág. 93) Sin embargo, el juego físico también contribuye significativamente al desarrollo social y emocional de los niños; por ejemplo, jugar al pliplac puede ayudar a los niños a aprender a regular sus emociones, desarrollar confianza en sí mismos y mejorar su pensamiento.

2.2. Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema

Mi experiencia laboral me ha enseñado el valor del juego tradicional, razón por la cual he dedicado mi carrera a trabajar con niños para cooperar a desarrollar su motricidad gruesa de un modo divertido y atractivo.

Por eso en mi trabajo como docente, los juegos tradicionales que ayuden a los niños a participar, cooperar con los demás respetar a sus amigos, respetar sus reglas y desarrollar su motricidad.

Los juegos tradicionales que se aplicó en mi trabajo son por fases:

Fase1: Presentación.

A los niños se les presenta el nombre del juego y se le informa que este es el juego a desarrollar. Los juegos necesitan materiales, por ejemplo:

- Soga
- Pelotas de trapo
- Latas

Fase 2: Organización.

En esta etapa, comenzamos a agrupar a los niños en equipos para cada actividad y los ubicamos en el espacio donde se crearán los juegos.

Fase 3: Ejecución.

En este punto, los niños refinarán el juego que se les está enseñando hasta que todos participen.

Fase 4: Evaluación.

En esta etapa, se alienta a los niños a hablar sobre lo que han aprendido de todos los juegos que han jugado, y los adultos les hacen preguntas sobre el juego que están jugando ahora.

2.3. Glosario

Juegos tradicionales.

Estos juegos se transmiten de una generación a la siguiente, evolucionando ligeramente cada vez.

Concepto del juego

Los juegos traen a sus participantes alegría, risas y unos minutos de paz y satisfacción. Dado que jugar es completamente opcional, la persona que elige hacerlo lo hace por su propia voluntad. La actividad más esencial para el desarrollo integral y la educación de un niño es el juego; Se puede argumentar que enseñar y jugar un juego que introduce nuevos requisitos de aprendizaje es lo mismo, se convierte en una experiencia de aprendizaje placentera, lo que lo convierte en el método de enseñanza más efectivo disponible. Cada niño explora el juego de práctica a su propio ritmo, sin restricciones estrictas de tiempo y de acuerdo con su propio método único de aprendizaje experiencial. Dado que tenemos tan poco tiempo y oportunidades para pasar con nuestros hijos, el tiempo que tenemos juntos es invaluable. Los juegos tradicionales son una forma divertida de enseñarle a su hijo algo nuevo. Los niños pueden aprender sin un juguete educativo. Necesitan que sus padres los capaciten para ser los mejores educadores que puedan tener. (González, 2006, p. 06).

Característica del juego

Para los niños, el juego proporciona un espacio seguro para la autoexpresión, la experimentación y la aplicación de todas sus habilidades psicomotrices innatas, que luego se transmiten de generación en generación.

Mediante el uso de juegos, los adultos pueden ayudar a los niños a superar sus miedos y ansiedades, reforzando sus nociones preconcebidas sobre sí mismos, otras personas y sus relaciones.

Para la mayoría de los niños, jugar es su única forma de entretenimiento, pero los niños necesitan jugar para algo más que divertirse; es esencial para su crecimiento físico y cognitivo. Los niños realmente necesitan participar en actividad física regular.

Importancia de los juegos

La importancia del juego en el ámbito académico se deriva del hecho de que ayuda a los niños a encontrar sus fortalezas, fortalece sus músculos y los pone en movimiento, todo lo cual contribuye a una mejor postura, ritmo cardíaco y conciencia corporal, lo que a su vez les ayuda a evitar problemas de peso como obesidad, desnutrición, niveles altos de azúcar en la sangre y diabetes. (Tineo, 2005, p. 1)

Origen de los juegos tradicionales

Debido a que los juegos tradicionales se han transmitido de tiempos muy lejanos, podemos apreciar mejor el entorno histórico y cultural en el que surgieron estos juegos por primera vez, Los estudiantes pueden obtener una apreciación más profunda de la historia y una comprensión de los valores y costumbres tradicionales a través de este ejercicio.

Lachi (ratifica la idea de Úfele, 2014) aclara que los primeros intentos de los niños pequeños en la interacción social con sus compañeros, incluyendo cantar y recitar poemas y rimas, son los primeros ejemplos de lo que se convertiría en juegos tradicionales les cantaba cuando eran niños. Los juegos tradicionales fomentan las conexiones entre los seres queridos y los vecinos al describir las funciones y responsabilidades de cada participante.

El juego tradicional

Un juego tradicional es aquel que se ha transmitido a través de los tiempos (de padres a hijos o de adultos a niños) y ha mantenido su integridad a lo largo del tiempo. Lachi (ratifica la idea de Lavega, 1996) apoya la idea de que los juegos tradicionales son valorados por su potencial para fomentar un crecimiento social, emocional y cognitivo saludable en los niños. En este contexto, "juegos tradicionales" significa juegos que existen desde hace mucho tiempo y se han transmitido de antepasados a

padres e hijos, etc., tal vez experimentando algunos ajustes sin perder su carácter esencial.

No hay un solo libro que detalle los juegos tradicionales, y no los encontrarás en las jugueterías. El juego es tradicionalmente estacional y en ciertas épocas del año, lo que significa que pasa de moda durante un período de tiempo determinado antes de regresar. Los juegos tradicionales han existido desde que existen culturas, ayudando a las personas a preservar su rendimiento mental a lo largo de puntos fijos de la historia.

Los juegos tradicionales varían de un lugar a otro porque están destinados a reflejar las normas sociales y culturales únicas de cada área. Esto significa que los juegos pueden tener diferentes nombres, reglas e incluso contextos dependiendo de dónde se jueguen.

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

Es crucial que aprendamos cómo los juegos tradicionales pueden ayudarnos en nuestra vida diaria, en el trabajo y a medida que desarrollamos nuestras habilidades y capacidades.

Los niños aprenden de sus maestros e interactúan entre sí para que las tradiciones y costumbres de nuestra patria sigan siendo testigos de nuestros nacimientos, nuestro crecimiento y nuestro veloz paso del tiempo. Al final, los juegos son el método de aprendizaje más creativo ya que se pueden potenciar habilidades como la socialización mientras se divierten.

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

Vale la pena recordar que los juegos tradicionales pueden servir como una estrategia educativa, transmitiendo reglas y regulaciones que han resistido la prueba del tiempo de una generación a la siguiente y ayudando a moldear el carácter de la juventud de hoy.

Esto permitirá a los maestros monitorear el comportamiento social de los estudiantes en el salón de clases y durante las actividades extracurriculares donde emplean juegos tradicionales para medir la competencia de los niños a la edad de cinco años de la I.E.A.T. de la ciudad de Juliaca ubicado en el departamento de Puno distrito san Román y mejorar sus habilidades motrices y psicológicas de esta manera.

3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia

Cuando los encontramos este año, después de dos años de aislamiento social puede verse que muchos de los niños de 5 años carecían de una adecuada

comunicación, autocontrol y socialización. Esto se va visto en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Es así que nace esta idea de utilizar los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje que permite a los niños desarrollar su autocontrol de manera práctica. Lo que les ayudara en el futuro a desarrollar sus habilidades cognitivas y de socialización óptimas, pues al ser independientes se puede resolver los conflictos que se presente en su desarrollo académico y social.

Es por esto que mi experiencia profesional me permite enfocarme en el desarrollo de los niños en estas divertidas actividades.

Al principio no es fácil para todos los niños integrarse, socializar y desarrollarse en forma independiente, ya que muchos niños so quisquillosos o necesitan un adulto cerca para asegurarse de que el trabajo que están haciendo es lo correcto. Los niños pueden entonces realizar sus actividades lúdicas de forma cómoda e independiente, demostrando así que los juegos tradicionales son recomendables.

JUEGOS TRADICIONALES N°1

| I. DATOS INFORMATIVOS | | |
|--------------------------|--|---|
| TITULO | "Kiwi" | |
| TEMPORALIZACION | 45 minutos | |
| EDAD | 5 Años | |
| II. AREA E INDICACIONES | | |
| AREA | INDICACIONES | |
| PSICOMOTRICIDAD | Acepta sin reclamos la derrota del juego | Aceptar sin quejarse la derrota del juego |
| III. SECUENCIA DIDACTICA | | |
| PRESENTACION | A los niños se les presentó el juego del "Kiwi" y se les dijo que consistía en derrumbar latas con una pelota. Para hacer esto, tendrían que dividirse en dos equipos. | |
| ORGANIZACION | Todos ellos recibieron instrucciones de formar grupos, y cada uno de esos grupos debía formar una línea establecida. | |
| EJECUCION | <ul style="list-style-type: none"> • Cuando comienza el juego, la primera persona de cada fila recibe una pelota. • El primer niño de la fila tira la pelota a la torre de latas; luego se la pasa al siguiente niño de la fila, quien hace lo mismo, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo tengan la oportunidad de derribar la torre. • El juego terminara cuando el ganador derrumbe la torre de latas totalmente. | |
| EVALUACION | ¿De qué trato este juego? ¿Cómo te sientes? ¿Qué te pareció el juego? ¿Te enojas cuando pierdes? | |

LISTA DE COTEJO

JUEGO TRADICIONAL N° 1. "KIWI "

| N° | • Acepta su turno en el juego sin protestar | | • Acepta su turno en el juego sin protestar | |
|----|---|----|---|----|
| | SI | NO | SI | NO |
| 01 | | | | |
| 02 | | | | |
| 03 | | | | |
| 04 | | | | |
| 05 | | | | |
| 06 | | | | |
| 07 | | | | |
| 08 | | | | |
| 09 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

JUEGOS TRADICIONALES N° 2

| I. DATOS INFORMATIVOS | | |
|--------------------------|---|---|
| TITULO | "Carrera de sacos" | |
| TEMPORALIZACION | 45 minutos | |
| EDAD | 5 Años | |
| II. AREA E INDICACIONES | | |
| AREA | INDICACIONES | |
| PSICOMOTRICIDAD | Acepta su turno en el juego sin protestar | Identifica sus emociones claramente en el juego |
| III. SECUENCIA DIDACTICA | | |
| PRESENTACION | El juego se presenta "carrera de sacos"; para completar la carrera, los niños deben colocar sus manos en los bordes de los sacos y saltar al lugar marcado. | |
| ORGANIZACION | <ul style="list-style-type: none"> • Dos niños entran en los sacos y se alinean en una columna en la línea blanca (la línea de salida), pero dejan algo de espacio entre ellos y su compañero de equipo. • Los otros niños están sentados para observar y esperar su turno. | |
| EJECUCION | <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños de la línea blanca escuchan el silbato, comienzan a saltar con los dos pies juntos y agarrando el borde del saco con ambas manos. • El ganadores el que llega primero a la meta. | |
| EVALUACION | <p>¿Cómo te sentiste mientras jugabas?</p> <p>¿Qué siente cuando ganaste?</p> <p>¿De qué manera te sientes cuando pierdes?</p> | |

LISTA DE COTEJO

Juego tradicional N° 2- Carrera de sacos

| N° | • Acepta su turno en el juego sin protestar | | • Identifica sus emociones claramente en el juego | |
|----|---|----|---|----|
| | SI | NO | SI | NO |
| 01 | | | | |
| 02 | | | | |
| 03 | | | | |
| 04 | | | | |
| 05 | | | | |
| 06 | | | | |
| 07 | | | | |
| 08 | | | | |
| 09 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

LISTA DE COTEJO

Juego tradicional N° 3- Mata gente

| N° | • Acepta su turno en el juego sin oponerse. | | • Identifica sus emociones claramente en el juego | |
|----|---|----|---|----|
| | SI | NO | SI | NO |
| 01 | | | | |
| 02 | | | | |
| 03 | | | | |
| 04 | | | | |
| 05 | | | | |
| 06 | | | | |
| 07 | | | | |
| 08 | | | | |
| 09 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |

CONCLUSIONES

1. Debido a que el desarrollo de la motricidad es parte fundamental, para el crecimiento general de un niño, es importante que los educadores brinden a sus alumnos amplia pertinencia para participar en actividades significativas relacionadas con la motricidad. Estas actividades relacionadas con la motricidad deben planificarse con anticipación y estructurarse de la misma manera que cualquier otro esfuerzo en el aula.
2. Incentivar el uso de los juegos en las sesiones de aprendizaje para el desarrollo motor de los niños de 5 años en los centros educativos del nivel inicial, facilitando así el aprendizaje integral del educando
3. Dar utilidad a la práctica de los juegos tradicionales permite diagnosticar a tiempo el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños y niñas de 5 años, entonces al indicar un retraso pequeño o retrasos apropiados para la edad se puede intervenir a tiempo.

RECOMENDACIONES

1. Es recomendable utilizar los juegos tradicionales al trabajar con los niños y niñas de 5 años para ayudarlos a desarrollar la motricidad gruesa y fortalecer su identidad.
2. Los docentes deben manejar e incentivar la práctica de los juegos infantiles tradicionales como parte de las actividades del aula 3 veces por semana para lograr un mejor desarrollo en los niños de 5 años, fomentando la participación e inclusión social de los niños, mismo tiempo que desarrollan la motricidad infantil.
3. Los padres de los niños y niñas de 5 años deben considerar el uso de juegos tradicionales para mejorar su interacción con el entorno, ya que esto es necesario y les ayudara a funcionar normalmente en relación con el desarrollo de habilidades motoras gruesas para su edad.

REFERENCIAS

- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). *El juego motor como Actividad Física organizada en la Enseñanza y la Recreación*. EMásF Revista Digital de Educación Física. España, Año 7, No.38, ISSN: 1989- 8304. pp. 73-86
- Echevarría, L. (2011). *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral*. Bolivia.
- Flores, H. (2018). *Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar competencias matemáticas*. Universidad Antonio Ruiz de Montoya.
- Mallqui Romero, V. F., & Sánchez Flores, P. G. (2014). *Juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños de cinco años de la I.E.I. fundo Occobamaba, Distrito de Colcabamba, Tayacaja, Huancavelica*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Morera Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSALUD Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 1–8.

ANEXOS

Anexo 1

Juego el "KIWI"

Se observa que los niños están muy interesados en ganar el juego y esperan ansiosos su turno.



Anexo 2

Carrera de sacos

La participación entusiasta de los niños y su eventual victoria en la carrera es un espectáculo digno de contemplar.

