



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Juegos tradicionales en niños y niñas de la Cuna Jardín Villa de
Arnedo – Chancay, 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Cordova Olavarria, Atenas Yhaniret (orcid.org/0000-0002-8480-3841)

ASESORA:

Dra. Villa Cordova, Gloria Maria (orcid.org/0000-0003-3038-9443)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en
todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

A nuestro Señor que me dio la fortaleza necesaria para creer en mí y poder culminar satisfactoriamente mi carrera universitaria.

A mi jefa quien me motivo y ayudó para seguir esforzándome y lograr mis metas profesionales.

Agradecimientos

A la universidad César Vallejo por darnos la oportunidad de poder continuar con nuestra investigación.

A la Dra. Gloria María Villa Córdova, por su comprensión y asesoramiento en la ejecución del trabajo de investigación

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
I. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de la investigación	13
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización	13
3.3 Escenario de estudio	14
3.4 Participantes	14
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.6. Procedimiento	14
3.7 Rigor científico	15
3.8 Método de análisis de la información	15
3.9 Aspectos éticos.	16
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	17
V. CONCLUSIONES	30
VI. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Categorías y sub categorías

12

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diagrama de redes semánticas de la categoría juegos tradicionales	15
Figura 2 Diagrama de redes semánticas de la sub categoría aplicación de juegos– docentes	16
Figura 3 Diagrama de redes semánticas de la sub categoría aplicación de juegos- padres	17
Figura 4 Diagrama de redes semánticas de la sub categoría estrategias de enseñanza y aprendizaje – docentes	18
Figura 5 Diagrama de redes semánticas de la categoría estrategias de enseñanza y aprendizaje – Padres de familia	19
Figura 6 Diagrama de redes semánticas de la subcategoría habilidades cognitivo, social y afectivo – docentes	20
Figura 7 Diagrama de redes semánticas de la subcategoría habilidades cognitivo, social y afectivo – padres de familia	21
Figura 8 Diagrama de redes semánticas de la guía de observación a los docentes	22

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo establecer el aporte del uso de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la cuna jardín Villa de Arnedo – Chancay – 2021. Este trabajo tiene tres categorías que son: juego tradicional, estrategias y habilidades. Cuyos participantes serán los docentes y padres de familia de la cuna jardín Villa de Arnedo – Chancay. Así mismo, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento aplicado fue la guía de entrevista, con un enfoque cualitativo de tipo básico asimismo de diseño fenomenológico, este trabajo brinda información de gran importancia para el desarrollo de la educación, sobre los juegos tradicionales, Los resultados evidencian que los maestros de preescolar prefieren los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay; concluyendo que los juegos tradicionales son útiles por que se pueden aplicar en diferentes momentos de las experiencias de aprendizaje, permitiendo la atención, la motivación y la retroalimentación; proporcionando nuevas experiencias de juegos en los niños, considerándose que estos juegos tradicionales son una alternativa para el desarrollo de los niños de manera óptima.

Palabras clave: Juegos tradicionales, estrategias, habilidades.

ABSTRACT

The present research aims to interpret traditional games in children from the garden crib Villa de Arnedo - Chancay - 2021. This work has three categories that are: traditional game, strategies and skills. Whose participants will be the teachers and parents of the Villa de Arnedo - Chancay garden crib. Likewise, the technique used was observation and the instrument applied was the interview guide, with a qualitative approach of a basic type and phenomenological design, this work provides information of great importance for the development of education, on traditional games, The results show that preschool teachers prefer traditional games in the Villa de Arnedo-Chancay Garden Crib; concluding that traditional games are useful because they can be applied at different moments of the learning experiences, allowing attention, motivation and feedback; new experiences of games in children, considering that these traditional games are an alternative for the development of children in an optimal way.

Keywords: Traditional games, strategies and processes.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad diversas formas de juegos tradicionales están desapareciendo, siendo sustituidas por nuevas variantes lúdicas, alentadas por el desarrollo tecnológico. Por otro lado, las formas de juego son un pilar importante en la educación de las diferentes generaciones, porque los niños aprenden jugando.

Es importante de realizar este estudio cualitativo acerca de los juegos tradicionales ya que se quiere rescatar estos tipos de juegos, teniendo en cuenta el desarrollo de las habilidades según su rango etario, con la participación de los padres en el desarrollo de los juegos tradicionales, transmitiendo juegos tradicionales a las nuevas generaciones.

De esta manera la problemática a nivel global la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2014), resalta que algunos de los elementos más representativos de una cultura, se encuentran en sus manifestaciones lúdicas, o cultura lúdica popular llegando a ser considerados como un ámbito del patrimonio cultural inmaterial, que adoptan formas y manifestaciones muy diversas: fiestas, carnavales, verbenas, danzas, tradiciones orales, rituales, juegos, etc.

Asimismo, la problemática evidenciada a nivel nacional según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2015), en su artículo Buenas Prácticas Docentes (BPD, 2015), realizó la “Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en niños de la IE 40069 San Agustín”, la cual consistió en generar espacios tanto en aulas como en el patio de la institución para la implementación de juegos tradicionales, dibujando tableros o haciendo dibujos y así invitar a los estudiantes a participar de los distintos juegos en un clima de respeto y de convivencia democrática, las dificultades de los estudiantes para el desarrollo de los aprendizajes.

En la Institución Educativa Cuna Jardín Villa de Arnedo, Chancay, 2021, la forma de jugar y divertirse se da a través de los juegos de pantalla, los cuales están desplazando a los juegos tradicionales y recreativo, por lo tanto, en donde realizaban un juego tradicional con toda la familia, dándoles algunas alternativas de nombres, lo que generó una serie de interrogantes sobre el concepto y las reglas

de los juegos, sin embargo se logra percibir el abuso de los juegos tecnológicos y la falta de espacios abiertos donde jugar han llevado a un desplazamiento de los juegos tradicionales. Falta de tiempo, las familias participan poco en los juegos de sus hijas e hijos, esto causa una pérdida de juegos tradicionales. Dificultades para saber jugar cuando no están solos, los padres no se dan cuenta que a largo plazo los niños se volverán jugadores individuales. No lograrán tener relaciones interpersonales. Sufrirán de dependencia y tendrán inmadurez en el desarrollo emocional.

De acuerdo a esta problemática, surge la siguiente interrogante: ¿De qué manera se desarrollan los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay? Asimismo, los problemas específicos son: ¿De qué manera se aplican las estrategias para el uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay? Y ¿Cuáles son las habilidades que se desarrollan al usar los juegos tradicionales en los niños de la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay?

Esta investigación se justifica debido a la gran relevancia social donde los niños son los más beneficiados; esta investigación realizó el estudio acerca de los juegos tradicionales de una manera óptima, logrando resolver diversas dudas acerca de la importancia y el uso de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los niños y niñas. Asimismo, esta investigación tiene una justificación teórica, ya que está basado en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, así como en fuentes bibliográficas, libros, artículos científicos de recientes años, relacionados al tema de estudio siendo escogidos con suma delicadeza para evitar confusión al lector, permitiendo analizar, discutir y resaltar los conceptos bases sobre juegos tradicional.

Así mismo Chokler (2015) indicó que los niños viven y actúan en todos los períodos de su vida, con el apoyo de diferentes herramientas que brindan soporte emocional, motor y cognitivo, que son aprovechadas paulatinamente de acuerdo a su madurez, como precedente del aprendizaje. El juego tiene un papel vital en la vida de los niños, porque contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, psicosociales, emocionales y lingüísticas, asimismo es indispensable en la formación de niños seguros de sí mismos, creativos y felices.

En la argumentación metodológica se utilizaron herramientas cualitativas que permitieron explicar y describir cómo los niños de la cuna jardín Villa de Arnedo demuestran la importancia de los juegos tradicionales, se utilizaron entrevistas y guías de observación, como herramientas de recolección de datos como técnica.

Del mismo modo, en la práctica, este trabajo tiene como objetivo general: establecer el aporte del uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay. Y los objetivos específicos se establecieron los siguientes: Revelar las estrategias que se aplican para el uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay Identificar las habilidades que se desarrollan en los niños al usar los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay

I. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes se basan en investigaciones internacionales y nacionales realizadas por diferentes autores, estas investigaciones son de carácter cualitativo y constituyen la fuente de investigación para la explicación de esta.

Morán (2017), en su investigación tuvo como objetivo lograr diseñar una guía que permita brindar información acerca de los juegos tradicionales para poder lograr un buen desarrollo socio afectivo en niños con sus familiares y maestros asimismo con la comunidad que los rodea, percibiendo esto que tuvo una educación de calidad y equidad. Esta investigación fue de tipo cualitativa, de investigación descriptiva, se realizó un análisis de campo, fue explicativa. Llegó a la conclusión de que los docentes y padres de familia deben reconocer que tan importante es que apliquen diversos juegos que permita desarrollar el área socio afectivo para que de esta manera puedan compartir estos juegos con sus demás compañeros y que asimismo permita que ellos aprendan de él.

Rivas y Sullca (2017), en su investigación tuvo como objetivo que la influencia de los juegos tradicionales en el pensamiento lógico matemático entre los niños de la institución en la que se trabajó esta investigación, fue un estudio de tipo cualitativo y nivel Básico, los resultados obtenidos permitieron verificar que los juegos tradicionales después de su aplicación influyeron positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas, llegando a la conclusión que los diferentes tipos de juegos, no solo son aplicables en el área de matemáticas, sino en las diferentes áreas académicas, haciendo uso de recursos y materiales para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales.

Yllanes (2019), en su investigación tuvo como objetivo explicar e identificar las concepciones que tienen los padres y madres, docentes sobre la importancia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas, involucrándolos a tomar conciencia de su importancia del juego en sus hijos e hijas. Fue una investigación de tipo cualitativo, de investigación no experimental, de tipo transversal porque recogieron datos en las prácticas pre profesionales. Llegando a concluir que los juegos sirven para fortalecer el vínculo afectivo, desarrollo constructivo y cognitivo, el pensamiento simbólico y la creatividad cuando crean sus

propios juguetes con materiales de la zona, las niñas realizaban sus utensilios de cocina con barro.

Luis (2020), en su investigación indica que el juego es una de las actividades que van a ser de suma importancia en la vida de los infantes, desde que nacen y están presentes durante la educación de los niños, es por esto que a pesar de un contexto de educación a distancia, es necesario mantener esta dinámica de juegos tradicionales dentro del hogar, haciendo posible que los niños aprendan de estos juegos, esta investigación tiene un enfoque cualitativo, fue de nivel descriptivo y utilizó el método de la encuesta, tuvo como conclusión que los juegos logran ser identificados como estrategias para el aprendizaje de los estudiantes y los padres son los maestros más importantes debido a que pasan las 24 horas del día en sus hogares debido a la pandemia mundial que se está viviendo, es por ello que los docentes toda información brindada acerca de estos juegos deben estar entrelazada con las áreas curriculares para lograr un aprendizaje más significativo.

En el ámbito internacional, Meneses y Zuñiga (2020), en su artículo de investigación tuvo como objetivo lograr comprender cuáles eran los sentidos de cosmovisión en la comunidad de Misak frente a los juegos tradicionales que se presentaron ante los niños en su educación. Este estudio fue cualitativo, con un diseño investigativo y se realizó la etnografía. Llegando a la conclusión que los juegos que se realizan en la comunidad donde se realizó dicha investigación se están desligando de los juegos tradicionales para poder enseñarle a realizar trabajos culturales y sociales que garantizar la conservación de sus costumbres dejando de lado el estudio.

Castro y Robles (2020), en su trabajo de investigación su objetivo fue lograr identificar las necesidades que ayudarán valorar los juegos tradicionales en los primeros años de vida, siendo así que ellos tengan experiencia práctica para que logren brindar conocimiento a la futura generación. Este estudio fue cualitativo con técnica de la observación, el instrumento que se utilizó fue el análisis de encuestas, tuvo una muestra de catorce estudiantes entre cuatro y cinco años, llegando a la conclusión de que los juegos tradicionales y las estrategias que se usan, si sirven para poder restablecer los vínculos entre la familia y amigos de manera afectiva,

teniendo así experiencias vividas que permitirán tener una educación más significativa.

Villalobos (2020), en su investigación quiso analizar las características que se presentan en los juegos tradicionales que se dan a los estudiantes en su institución educativa, valorando a los niños y niñas para que se logren desenvolver dentro del aula de manera autónoma mediante los juegos. Su metodología fue cualitativa, realizó entrevistas e historias de vida a pequeños grupos, elaboró folletos que tenían información acerca de los juegos tradicionales que se pueden desarrollar en el hogar y que permitan una buena socialización y participación de manera conjunta con los demás miembros de la familia. Llegó a la conclusión que aún hay familias y comunidades que no muestran interés por el futuro de sus hijos es por ellos que no les permiten jugar ni estudiar debido a que ellos creen que deben centrarse a realizar trabajos domésticos o de campo para poder sobrevivir, sin embargo, los niños se encargan de hacer de su vida cotidiana una alternativa de diversión en donde ellos por sí solos logran descubrir juegos tradicionales.

Peinado y Tosina (2020), en su trabajo de investigación llegó a abordar acerca de las nuevas tecnologías que han logrado coronar entre los infante dejando de lado los juegos tradicionales y populares permitiendo que ellos pierdan la esencia y especificidad de jugar o realizar deportes, es por ello que se propusieron indagar cómo hacer que los niños vuelvan a sentir atracción por los juegos tradicionales, tuvo como metodología la cualitativa con estudios descriptivos con un marco epistemológico, llegó a la conclusión de que los niños logren recordar su infancia para así cuando sean adultos puedan brindar sus conocimientos acerca de los juegos tradicionales a los demás y de esta manera no se pierda la magia de realizar ejercicios o deportes, ya que estas actividades acontecen desde el inicio del ser humano como algo innato que se llevará por siempre, debido a que se vuelven costumbres que nos han ido transmitiendo nuestros antepasados.

De la Fuente (2021), en su trabajo de investigación nos indica que su objetivo fue determinar el aprendizaje a través de sesiones académicas que permitan realizarse a través del juego permitiendo que el niño logre disfrutar, sin embargo también se muestra como problemática debido a que los padres también trabajan remotamente y no tienen el tiempo necesario para tener un espacio con sus niños,

esta investigación fue cualitativo, de tipo investigación-acción, teniendo como conclusión que es casi imposible que los padres puedan enseñarle a sus niños a realizar algunos juegos tradicionales debido al exceso de trabajo, es por esto que los docentes deben poner más énfasis para que los padres se muestren más interesados, siendo así labor de la docente brindar información enriquecedora y significativa para que la educación de los niños logren ser consistentes y se vuelvan niños resilientes para que no presenten problemas de comunicación a lo largo de la vida y pueda resolver diversos desafíos que se puedan dar durante su vida día a día.

Existen varias teorías que respaldan el estudio a la unidad temática, juegos tradicionales; se revisaron las siguientes: La teoría cognitiva explicó que el cerebro de los preescolares se activa cuando juegan; la noción de juego en el desarrollo cognitivo incorpora lecturas, juegos activos, juegos pasivos, de mesa, de memoria etc. Esta teoría se vincula con el conocimiento, intenta explicar la forma cómo aprenden los niños. La teoría de Piaget sustentó cómo es la interacción de los niños en su entorno en la construcción de su conocimiento, explicado por el constructivismo de cómo los niños preescolares desarrollan el conocimiento de sus ambientes (Ahmad et al., 2016).

Piaget, en la teoría del desarrollo cognitivo postuló que el pensamiento de los niños es diferente al pensamiento de niños mayores y de los adultos. El juego desarrolla el imaginario y la memoria, indispensable para pensar (Ahmad et al., 2016). La cognición es un conjunto dinámico de estructuras cognitivas que ayudan a dar sentido a las percepciones; estas estructuras se desarrollan dentro de un estado de complejidad cognitiva a medida que las personas maduran, interactúan para aprender sobre el mundo y adquieren más experiencia (Saniye, 2016)

Sánchez et al. (2020), por su parte, sostuvo que la Teoría de reestructuración cognoscitiva planteada por Piaget implica para el ser humano transformaciones causadas por las acciones reales o simbólicas, asimismo sostuvo que el conflicto cognitivo que se originan mientras se realiza el juego, favorece a los preescolares en su desarrollo del pensamiento de cada etapa. Todas las actividades de juego son sociales hasta cierto punto, ya que incluso el juego de simulación en solitario es una representación de un imaginario, al respecto, Piaget consideraba que

observar a los niños jugando y preguntarles acerca de las reglas proporcionó un laboratorio sobre la vida realista para comprender cómo se desarrollan los principios de la moralidad (Hashmi et al. 2020)

La teoría sociocultural de Vigotsky (1966, como se citó en Veresov. & Barrs, 2016) señaló que en la edad preescolar surgen necesidades e incentivos especiales que son muy importantes para el desarrollo del niño y que conducen directamente al juego. La temática central de la teoría de Vygotsky está referida a la influencia de la interacción social, el lenguaje y la cultura en el aprendizaje, por ello el entorno social cumple un rol importante en el desarrollo cognitivo de los niños, puesto que el preescolar comienza a aprender de las personas de su entorno y de su mundo social (Saniye 2016), por ello en la actualidad esta teoría muestra el importante cuidado y acompañamiento de los padres durante las clases en online.

Sánchez et al. (2020) señaló que para Vigotsky, la actividad en la edad preescolar es el juego; y por tanto se transforma en un medio fundamental, por medio del cual los niños desarrollan progresivamente el pensamiento. Aunque el juego se considera una actividad principalmente social (Lillard 2017); el juego de simulación puede ocurrir tanto en contextos sociales con un compañero de juego como en forma solitaria. Sin embargo, en general se acepta que el juego se presenta en muchas formas diferentes, incluido el juego simbólico, el juego con reglas, el juego del lenguaje, el juego brusco y el juego de construcción (Hashmi et al., 2020)

Lamrani & Abdelwahed (2020) indicaron que en la actualidad el aspecto pedagógico del enfoque Montessori desarrollado en educación preescolar, a través del aprendizaje basado en el juego y la gamificación, mejora las habilidades de los niños, para ello es necesario proporcionar a los niños una rica variedad de actividades de juegos serios, tradicionales, activos, además experiencias desafiantes en un entorno interactivo, desarrollando juegos basados en el principio pedagógico Montessori.

En líneas posteriores se mencionan específicamente algunas definiciones que permitieron la elaboración de esta investigación.

Junaedah & Ahmad (2020) señalaron que los juegos tradicionales provienen de la palabra básica "jugar", que significa hacer algo por diversión y tradicionalmente proviene de la palabra "tradición", que significa una costumbre que se ha transmitido de una generación hasta el presente. Mientras que la palabra "tradicional" significa actitudes y formas de pensar y actuar que se adhieren firmemente a las normas y costumbres que se han transmitido de generación en generación.

Kenanoglu & Duran (2021) indicaron que la educación impartida mediante juegos tradicionales contribuye al desarrollo del lenguaje del niño, lo lleva a que aprenda costumbres y tradiciones de la sociedad en la que vive, transfiere juegos tradicionales casi olvidados de generación hacia la nueva generación y los saca a la luz.

Reyes et al. (2014) indicaron que los juegos que se están dando hoy en día están siendo centradas en las herramientas tecnológicas que si bien es cierto nos permite un desarrollo cognitivo, en el desarrollo motor fino, sin embargo, los juegos ancestrales también permiten lograr desarrollar habilidades sociales, poder interactuar en grupo, sin embargo, en algunos casos no permite un buen desarrollo motor grueso.

Arrieta et al. (2015) indicó que las habilidades sociales son conocimientos de las propias emociones de los niños, de igual manera se da a través del manejo que ellos les den a estos, esto se da gracias a la motivación propia.

Quispe y Huamani (2016), los juegos tradicionales se logran realizar de la manera más sencilla posible sin necesidad de la tecnología, asimismo se realiza con el propio cuerpo y los recursos que se deseen se encuentran en la naturaleza, no hay necesidad de materializar nada de objetos que no se puedan tener, haciendo esto se puede fortalecer lazos de amistad entre los niños.

Arrieta et al. (2015) indicaron que la escuela es el mejor lugar para que los niños logren desarrollar sus relaciones interpersonales, ya sean pacíficas, armónicas e inclusivas, todo esto basado en respeto y valores, observando cómo se van desarrollando al momento de resolver problemas cotidianos. Asimismo, es necesario orientar a los niños para que de esta manera puedan manejar sus

emociones y puedan establecer relaciones entre ellos y sus familiares, los medios que los rodea deben asumir y compartir las responsabilidades para poder construir un buen paradigma y patrones para que ellos crezcan en una convivencia productiva y sana.

Asimismo, se define que los juegos tradicionales se van dando de generación en generación por medio de los demás, los cuales se van a ir adaptando a las edades de los niños, son necesarios para que logren tener una educación más activa y puedan fluir sus habilidades, cualidades, la toma de decisiones, ayuda mutua, indagación, obediencia, amistad y deseo de progreso.

Quispe y Huamani (2016) indicaron que los juegos tradicionales son competencias que se emplean en las áreas que se van a enseñar, así mismos permite el desarrollo intelectual para que sus cualidades se vayan desarrollando ante las situaciones que se van presentando, utilizando la observación como principal herramienta para lograr desarrollar las actividades que se están dando a través de los juegos tradicionales, para conocer cuáles son las capacidades que se dan a través de estos juegos,

Prado y Rojas (2017) indicaron que la mejor etapa de los estudiantes es cuando se encuentran en el primer y segundo ciclo ya que es ahí donde ellos logran desarrollar su creatividad e imaginación, es por esto que muchos niños cuando van creciendo van demostrando mucha más madurez a la hora de relacionarse socialmente con los demás y todo esto gracias a que tuvieron un buen desarrollo en los primeros ciclos sin ninguna interrupción.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) señaló que el juego promueve en los niños y niñas, la exploración, desplazarse con libertad y actuar desarrollando la iniciativa para lograr su desarrollo integral durante las actividades autónomas y del juego libre, asimismo el documento técnico, currículo nacional (CN), orienta el trabajo docente, puesto que, a través del juego, los niños y las niñas desarrollan distintas habilidades cognitivas.

En cuanto al tipo de juegos Whitebread et al. (2017) consideraron diferentes tipos de juegos, como: físicos, con objetos, simbólico, de simulación, con reglas. El juego físico incluye actividades como, saltar, escalar, bailar, andar en bicicleta y

jugar a la pelota, práctica de motricidad fina (coser, colorear, cortar, modelar y manipular juguetes de acción y juguetes de construcción, además de jugar peleando con amigos, hermanos o cuidadores; los juegos con objetos se refieren las exploraciones que realizan los niños del mundo y los objetos que encuentran dentro, se enfatizan particularmente en el desarrollo de la motricidad fina y fingir cuando se trata de construir modelos imaginarios, este tipo de juegos comienza tan pronto como los bebés pueden agarrar objetos.

Juego simbólico dependen las incomparables capacidades de representación simbólica, este tipo de juego surge en niños de todo el mundo. cuando comienzan a intencionalmente a utilizar sonidos para transmitir significado (juego con sonidos, balbuceando, gestos, que se utilizan para transmitir significado), este tipo de juego apoyaría su desarrollo de habilidades técnicas para expresar sus ideas, sentimientos y experiencias a través de estos diversos medios. El juego de simulación es una forma de desarrollar habilidades de razonamiento, pero hay otras formas de logrando el mismo resultado que son igualmente efectivos, el juego de simulación puede ser una forma de desarrollar habilidades sociales y conciencia de la mente de los demás. Finalmente, los juegos con reglas, donde los niños desde muy pequeños empiezan a disfrutar de los juegos con reglas y a inventar sus propias reglas, estos incluyen juegos físicos como perseguir, escondite, lanzar y atrapar, etc., asimismo a medida que los niños maduran, los juegos electrónicos y de computadora, surgen toda la variedad de actividades deportivas (Whitebread et al., 2017).

Es a través de varias formas de juego que los niños aprenden las habilidades que necesitan para su desarrollo, diferentes estudios argumentan la importancia del juego en el desarrollo humano, y en algunos casos, proponer un potencial de mecanismos que podrían explicar el papel del juego en el aprendizaje cognitivo, emocional y social de los niños; esto sugiere que percibir una actividad como juego crea un compromiso activo y alegría, lo que lleva a los niños a estar en la forma apropiada estado cognitivo, emocional y social para permanecer concentrado en la tarea y procesar información (Whitebread et al., 2017).

La atención a las estrategias de enseñanza aprendizaje proactivas que el docente puede emplear en juego de niños de la primera infancia, sugieren que los

profesionales deben mirar más allá de la tradición de entornos basados en el juego, centrados en el niño y con buenos recursos y entornos, para comprometerse más plenamente con los propios intereses de los niños y los conocimientos ya adquiridos que los niños traen de casa para permitir una extensión más rica del aprendizaje. De esta forma están llamando a los profesores a ser conscientes de cómo aprenden y se desarrollan los niños pequeños, pero al mismo tiempo tenga en cuenta los conceptos que ellos, como maestros, desean que los niños pequeños aprendan y comprendan, las estrategias se basan en el 'aprendizaje jugando', que sostiene que los maestros deben estar centrados en el niño, pero también dirigido hacia los objetivos de aprendizaje simultáneamente (Walsh, 2017).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

El tipo de investigación es básico, como lo señalaron Escudero y Cortez (2018), debido a que la finalidad no es de práctica inmediata, debido a que se busca nuevos conocimientos sin necesidad de manipular la variable, llamada también pura, se basa en el aspecto teórico; esta investigación está guiada a conocer principios básicos para poder analizar los fenómenos o hechos que ocurran.

El enfoque que se trabajó en esta investigación fue el cualitativo, debido a que busca describir, comprender e interpretar las características del ámbito establecido según el estado actual, haciéndolo a través de la interpretación de información que obtendrá (Hernández et al., 2014).

El diseño de investigación es fenomenológico, ya que va a pretender interpretar y analizar las respuestas que se recolectan con respecto a los juegos tradicionales en los infantes. Según Fuster (2019), dentro de la experiencia de vida cotidiana que van a ir vivenciando los participantes y de manera colectiva.

3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización

Herrera et al. (2015) dijo que las categorías se denotan de manera tópico así mismo, las subcategorías se detallaran este tópico en micro aspectos. Estos se recogerán y organizarán desde que se recopila la información.

Tabla 1

Categorías y sub categorías

Categorías	Sub- categorías
Juegos tradicionales	Aplicación de juegos
Estrategias	Estrategias didácticas Estrategias de aprendizaje
Habilidades	Habilidades cognitivas Habilidades afectivas Habilidades sociales

Nota: Elaboración propia

3.3 Escenario de estudio

Sánchez et al. (2018) indicó que el escenario es el ambiente en donde va a realizarse esta investigación y donde se observarán los hechos que se estudiarán, es por ello que el escenario de esta investigación se desarrolló en un entorno virtual a través de zoom, conectándose por el aplicativo WhatsApp para coordinar las reuniones debido a que por motivos de emergencia sanitaria, las personas se encuentran en confinamiento, no se deben arriesgar a tener contacto directo con otras personas que no sean de su propio hogar, el grupo de estudio es de 3 docentes y 4 padres de familia de la provincia de Chancay, con un nivel socio económico medio.

3.4 Participantes

Fuster (2018) manifestó que el diseño fenomenológico se trabajó con 7 participantes, de los cuales 3 fueron docentes y 4 padres de familia, correspondientes a las aulas de 3, 4 y 5 años, los participantes colaboraron entregando información la que fue recogida a través de una entrevista.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica trabajada para la obtención de datos fue la entrevista a profundidad, al respecto Folgueiras (2016) señaló que es un procedimiento que sirve para recoger la información sobre las opiniones y experiencias. Estas pueden ser tanto colectivas como individuales según se requiera. De igual manera el instrumento utilizado fue la guía de observación. Sánchez et al. (2018) sostuvieron que este formato se da escrito a través de la recolección de información, se puede aplicar de manera directa o vía internet.

3.6. Procedimiento

Sanchez et al. (2018), para la elaboración de un proyecto de investigación se requieren ciertos pasos que nos ayudarán a recoger la información. En el presente estudio se empleó un método de investigación cualitativa, se utilizó entrevista semiestructurada y una guía de observación, que ayudó a revelar información sobre

las experiencias de docentes y padres de familia, permitió obtener la información solicitada en forma completa y profunda, brindando la oportunidad de dar retroalimentación instantánea a las respuestas, dado que la entrevista tuvo la flexibilidad de adaptarse a condiciones diversas y cambiantes de los participantes. Previa a la aplicación de la entrevista se solicitaron los permisos respectivos a la institución educativa.

3.7 Rigor científico

Las cuestiones de rigor estuvieron relacionadas con la calidad de la investigación con compromiso social de los investigadores. Para ello, se analizaron aspectos relacionados con el instrumento, el trabajo de campo, el análisis. Cano (2017) sostuvo que la lógica del estudio implica que haya una conducta honesta y ética en todo el transcurso de la investigación, con el fin de producir y dar a conocer una información fiable y real. Se debe asegurar rigor científico de cada categoría y subcategoría esté respaldada por bases teóricas, asimismo deben tener coherencia en el trabajo de investigación, y a la vez se debe tener consistencia teórica, lógica y práctica.

3.8 Método de análisis de la información

Sánchez et al. (2018) indica que se debe analizar los datos escrito o hablados para que estos se puedan transformar en datos cualitativos para que de esta manera se haga entendible su comprensión. El método de análisis de contenido involucra las etapas de categorización de datos, búsqueda de temas, organización y definir los datos basados en los y temas, e interpretar los hallazgos, es por ello que se interpretaron las entrevistas realizadas y así mismo se realizó la triangulación con los antecedentes y teorías que respaldan la presente investigación para de esta manera obtener los resultados y conclusiones.

3.9 Aspectos éticos.

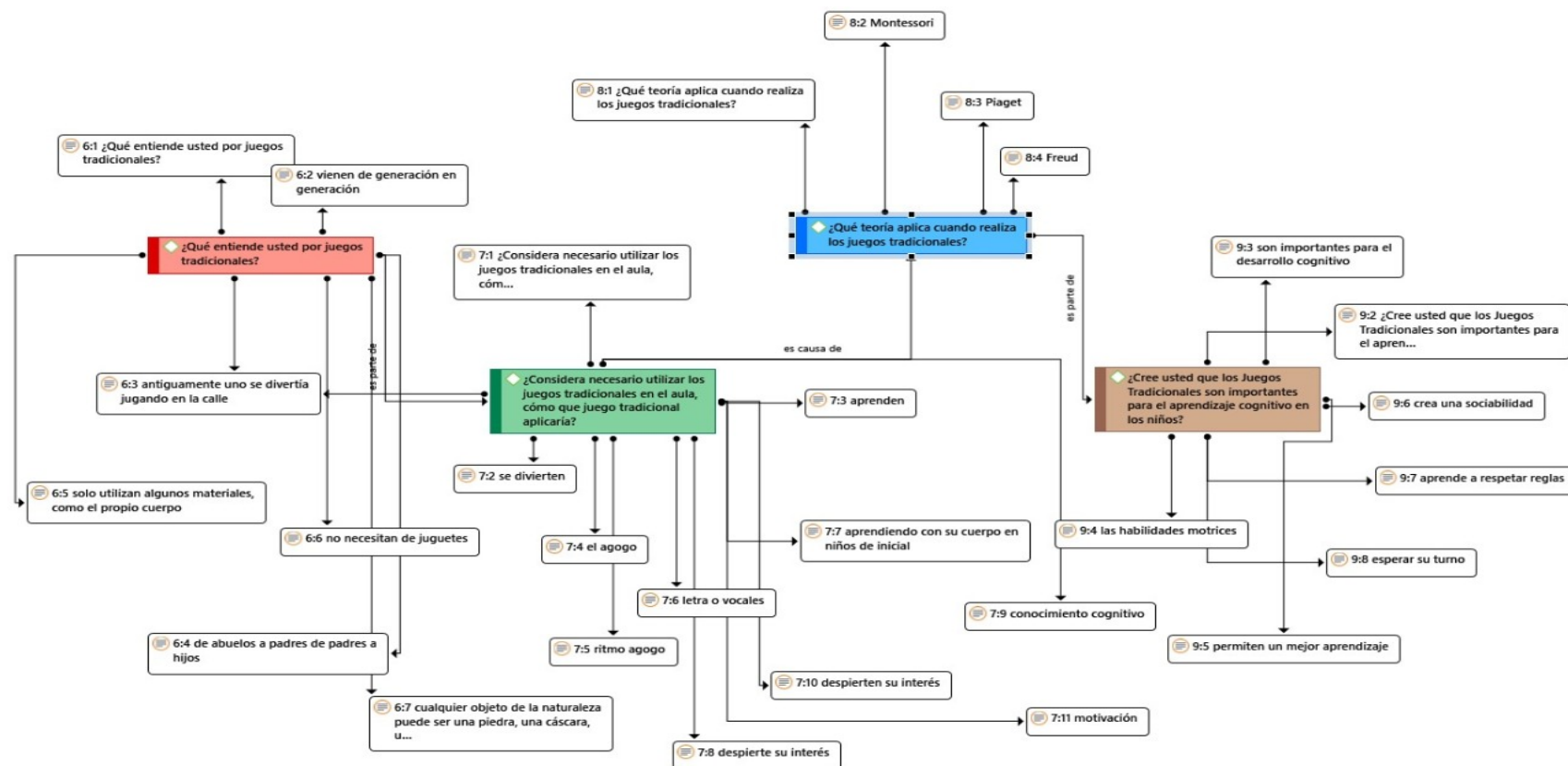
Los aspectos éticos de la investigación contemplan el respeto por la participación voluntaria, en este caso de los docente y padres de familia; solicitando su consentimiento para entrevistarlos, además se les brindó información sobre el propósito del estudio, dándoles a conocer que la información recibida tiene un

carácter anónimo y confidencial. Koepsell y Ruiz de Chávez (2017) indica que los aspectos éticos de las investigaciones se deben respetar debido a que tienen un valor científico que por ende incita a servicio de disciplina a la sociedad, es por ello que puede garantizar el avance de la ciencia, asimismo en esta investigación se encuentran diversos autores, que han sido respetados tanto en su autoría de igual manera se trabajó a través de las normas APA séptima edición.

Sub categoría 1: Aplicación de juegos

Figura 2

Diagrama de redes semánticas de la sub categoría aplicación de juegos– docentes

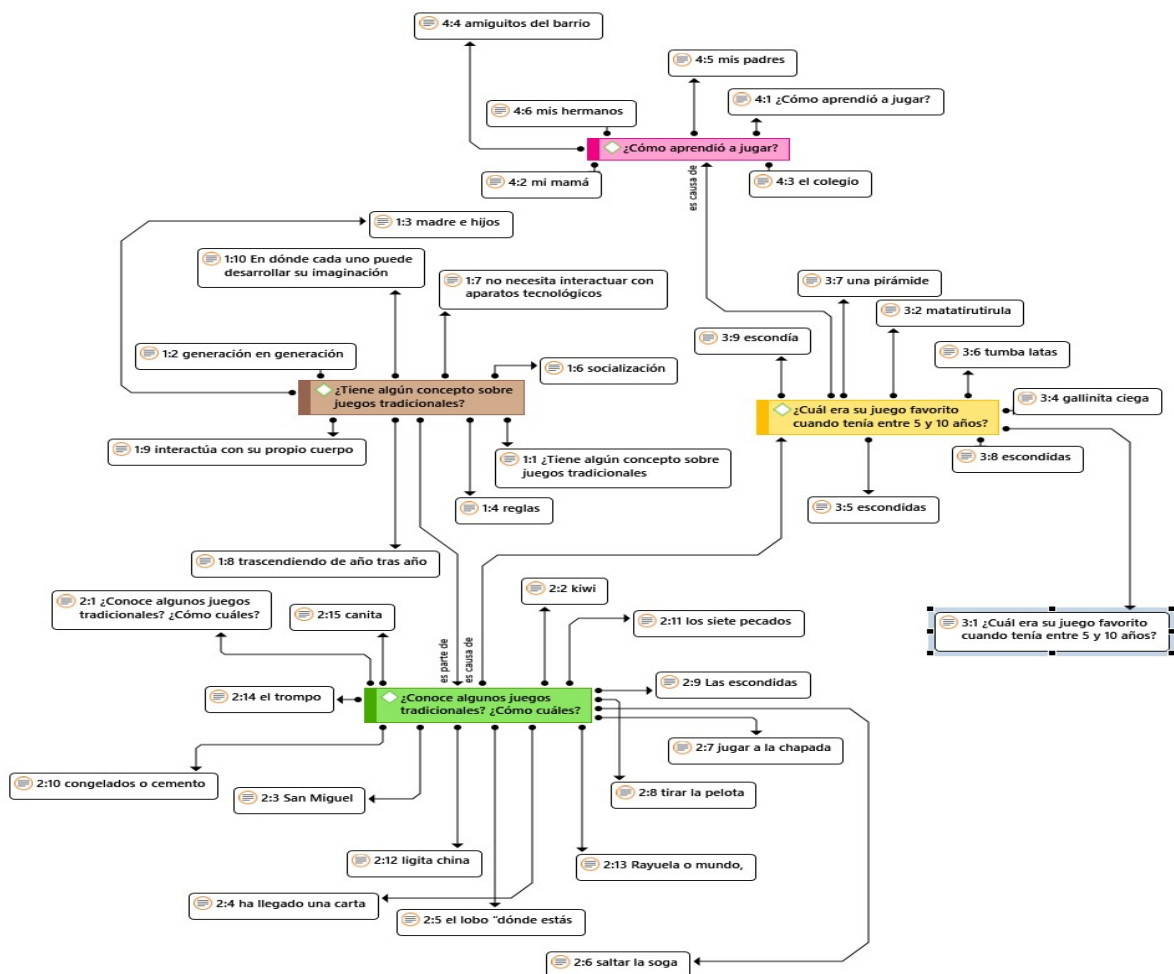


Nota: Se observa los códigos que se han obtenido a base de la codificación través del software Atlas ti de la subcategoría aplicación de juegos, respecto a las preguntas correspondientes dadas por los docentes

Respecto a la subcategoría aplicación de juegos se encontró que los docentes conceptualizan los juegos tradicionales a aquellos juegos que se transmiten de generación en generación y que por lo general quiere decir de abuelos a padres de padres a hijos y consideran que se realizan en lugares donde no se cuenta con juguetes. Significa que los niños tienen la oportunidad de aprender de sus padres diferentes experiencias, actividades y explorar diferentes juegos que conocen de sus padres para satisfacer su curiosidad. Asimismo, consideran que es importante trabajar con ellos porque a la vez que se divierten aprenden, por ejemplo, mediante el juego aprenden a contar, desarrollan actitudes, capacidades, valores y conocimientos además de ser un momento de diversión. Por otra parte, permiten el control y el autocontrol del cuerpo niños favoreciendo el aprendizaje vivencial despertando el interés y su conocimiento cognitivo.

Figura 3

Diagrama de redes semánticas de la sub categoría aplicación de juegos- padres



Nota: Se observa los códigos que se han obtenido a base de la codificación través del software Atlas ti de la subcategoría aplicación de juegos, respecto a las preguntas correspondientes dadas por los padres de familia. Asimismo, este software ayudó a organizar los datos.

Asimismo, respecto a la subcategoría aplicación de juegos se encontró que los padres de familia conceptualizan los juegos tradicionales como los juegos que pasa de generación en generación, una tradición de padres a hijos, se caracteriza por desarrolla la imaginación, interactúan entre amigos, no obstante, no necesitan interactuar mediante aparatos tecnológicos. Juegos como: kiwi, San Miguel, ha llegado una carta, el lobo, saltar la sogá, jugar a la chapada, a tirar la pelota, jugar jackses, siete pecados, liguita china, tumbas latas, el trompo. Los juegos preferidos fueron, por ejemplo: El matatirutirula, las escondidas y los jackses. Para aprender estos juegos, no era necesario contratar un guía, se aprendían en el barrio (por donde uno vive), con los vecinos amigos, no siempre de la misma edad, además se aprendían en la escuela.

Los resultados son similares al estudio de Junaedah & Ahmad (2020), quienes señalaron que los juegos tradicionales provienen de la palabra básica "jugar", que significa hacer algo por diversión y de la palabra "tradición", que significa una costumbre que se ha transmitido de una generación hasta el presente, es decir son una herencia invaluable, muchas veces simboliza las costumbres, cultura e identidad de un lugar. Por tanto, es necesario preservar este tesoro a través de la educación.

Estos resultados se complementan con el estudio de Rivas y Sullca (2017) quienes encontraron la influencia de los juegos tradicionales en el pensamiento lógico matemático entre los niños, concluyendo que los diferentes tipos de juegos, no solo son aplicables en el área de matemáticas, sino en las diferentes áreas académicas, haciendo uso de recursos y materiales para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales.

Los resultados reflejan el desarrollo de la teoría del cognitiva de Piaget, quien sostuvo que el juego desarrolla el imaginario y la memoria, indispensable para pensar (Ahmad et al., 2016). La cognición es un conjunto dinámico de estructuras cognitivas que ayudan a dar sentido a las percepciones; estas estructuras se

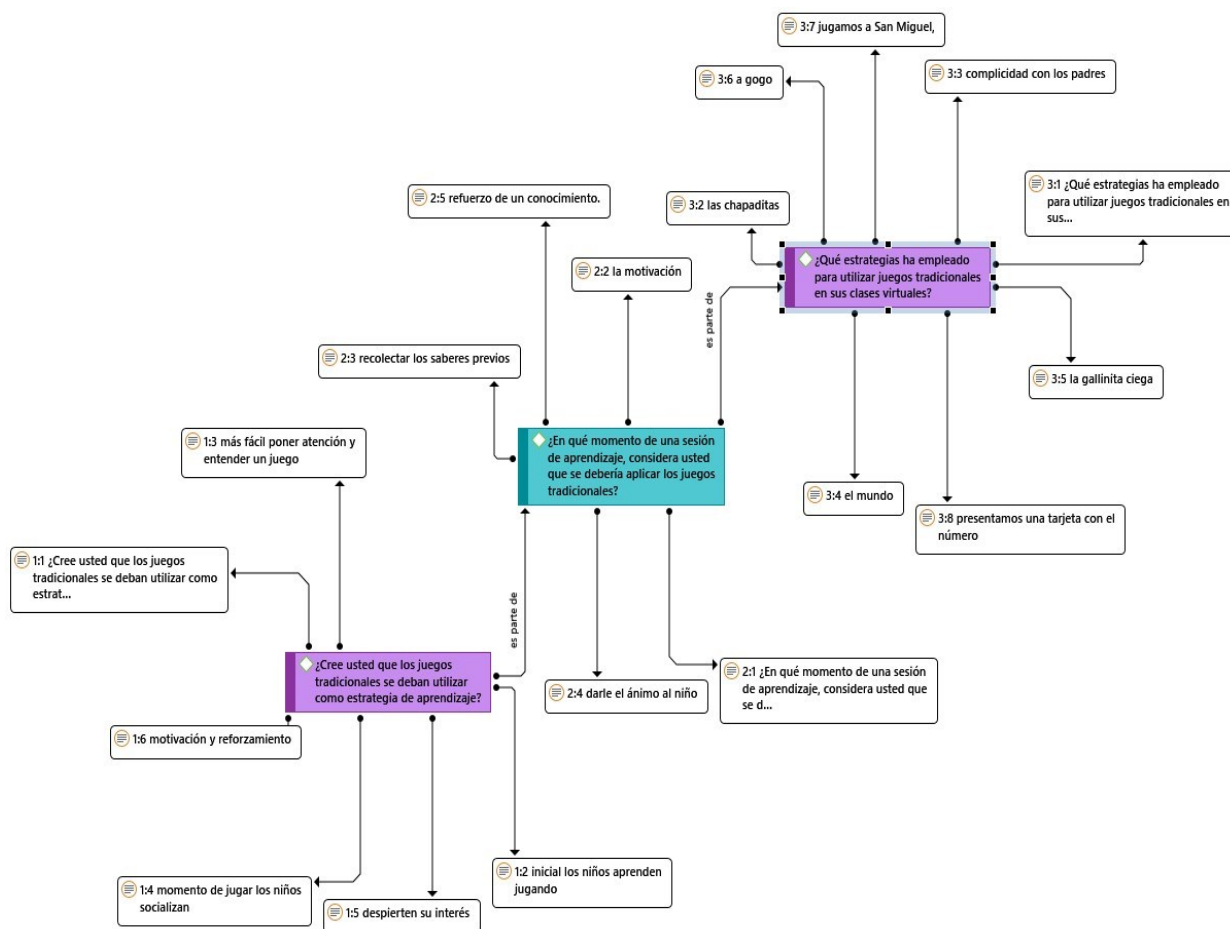
desarrollan dentro de un estado de complejidad cognitiva a medida que las personas maduran, interactúan para aprender sobre el mundo y adquieren más experiencia (Saniye, 2016).

De acuerdo con la información obtenida por los entrevistados y los aportes de los diferentes teóricos, considerando el rigor científico en base a la triangulación de informantes se puede considerar que, si existe conocimiento básico en los entrevistados sobre concepto y aplicación de juegos tradicionales, ya que a base sus experiencias vividas han disfrutado de dichos juegos dándoles la importancia en el desarrollo de los niños y niñas

Sub Categoría 2: Estrategias de enseñanza y aprendizaje

Figura 4

Diagrama de redes semánticas de la sub categoría estrategias de enseñanza y aprendizaje – docentes

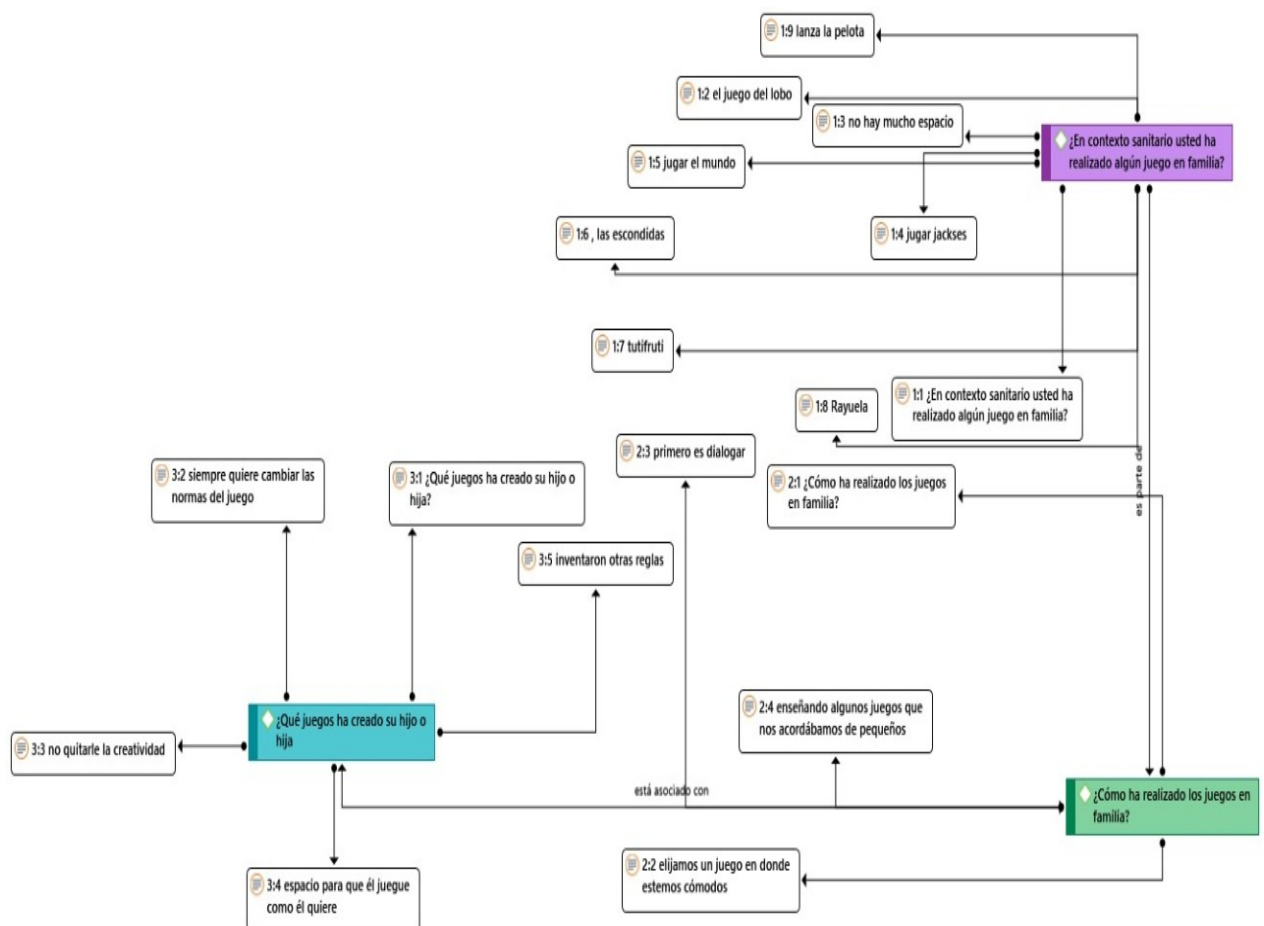


Nota: Se observa los códigos que se han obtenido a base de la codificación a través del software Atlas ti de la subcategoría estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Respecto a la subcategoría estrategias de enseñanza y aprendizaje, se encontró que los docentes consideran que los juegos tradicionales se deben utilizar como estrategia de aprendizaje, puesto que promueve la atención, por ejemplo, el juego de las escondidas desarrolla las habilidades para contar, asimismo permite mantenerlos motivados, en el momento de la recolección de saberes previos, en la retroalimentación o las actividades de refuerzo, lo que significa que los juegos tradicionales como estrategia conforman la parte armoniosa de la didáctica y de un ecosistema que proporciona un abanico de posibilidades para el aprendizaje requiere que los niños.

Figura 5

Diagrama de redes semánticas de la categoría estrategias de enseñanza y aprendizaje – Padres de familia



Nota: Se observa los códigos que se han obtenido a base de la codificación a través del software Atlas ti de la subcategoría estrategias de enseñanza y aprendizaje

Asimismo, para comprender cómo funcionan los juegos en sus contextos en familia, las opiniones de los padres juegan un papel importante en implementaciones de estrategias lúdicas en el aula; los padres señalaron que, a pesar del espacio limitado que algunas casas y el cansancio por el trabajo, las funciones educativas de los padres de familia elijen juegos donde puedan estar cómodos de acuerdo al lugar, organizaron sus tiempos y espacios, para desarrollar juegos tradicionales con sus hijos como: El juego del lobo, jugar jackses, bingos, con las canicas, salir a jugar a mundo cuyo marcado se hizo con las tizas, el juego de las escondidas. Por otro lado, la creatividad y la naturaleza del niño por inventar otras reglas, promueve la posibilidad del desarrollo del juego libre. Los padres entrevistados explican que los niños también cambian las normas de juego, quieren jugar a su manera.

Estos resultados encuentran similitud con el estudio de Luis (2020), quien encontró que, desde el contexto de educación a distancia, es necesario mantener esta dinámica de juegos tradicionales dentro del hogar, cuya conclusión señala que los juegos logran ser identificados como estrategias para el aprendizaje de los estudiantes, por ello que los juegos deben estar vinculados con las áreas curriculares para lograr un aprendizaje significativo.

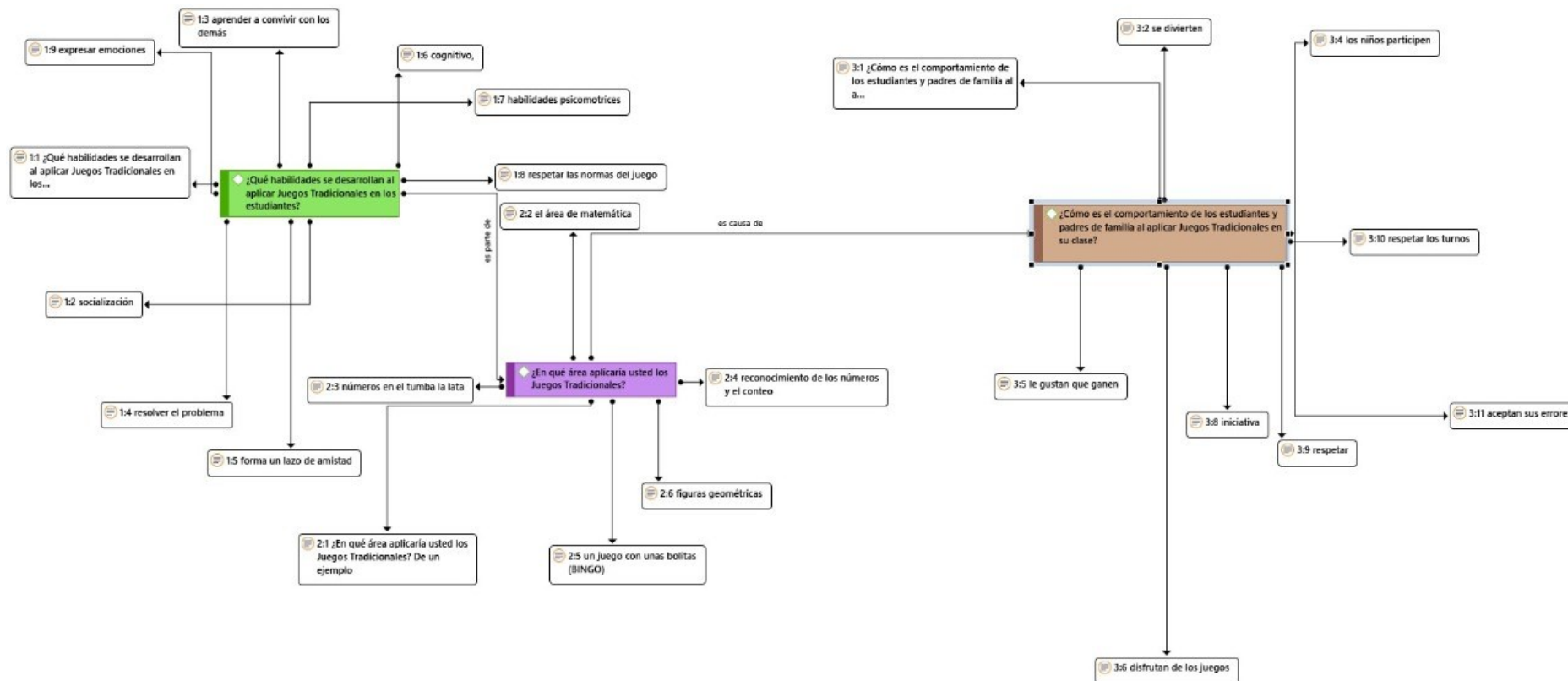
Además, los resultados reflejan el desarrollo de la teoría de reestructuración cognoscitiva planteada por Piaget implica para el ser humano transformaciones causadas en las experiencias de aprendizaje reales o simbólicas, asimismo sostuvo que el conflicto cognitivo que se originan mientras se realiza el juego, favorece a los preescolares en su desarrollo del pensamiento de cada etapa (Sánchez et al., 2020).

En síntesis, sobre esta subcategoría analizada se pudo conocer que tanto docentes y padres buscan la estrategia adecuada para seguir con el aprendizaje de los niños y niñas, a pesar del contexto sanitario, en las clases virtuales las docentes han modificado y adaptado los juegos tradicionales para mantener la enseñanza a través del juego y que las clases sean más amenas y didácticas. Asimismo, en las casas han adaptado espacios y organizar los tiempos para desarrollar juegos tradicionales, manteniendo así la unión familiar y creando vínculos.

Sub categoría 3: Habilidades cognitivo, social y afectivo

Figura 6

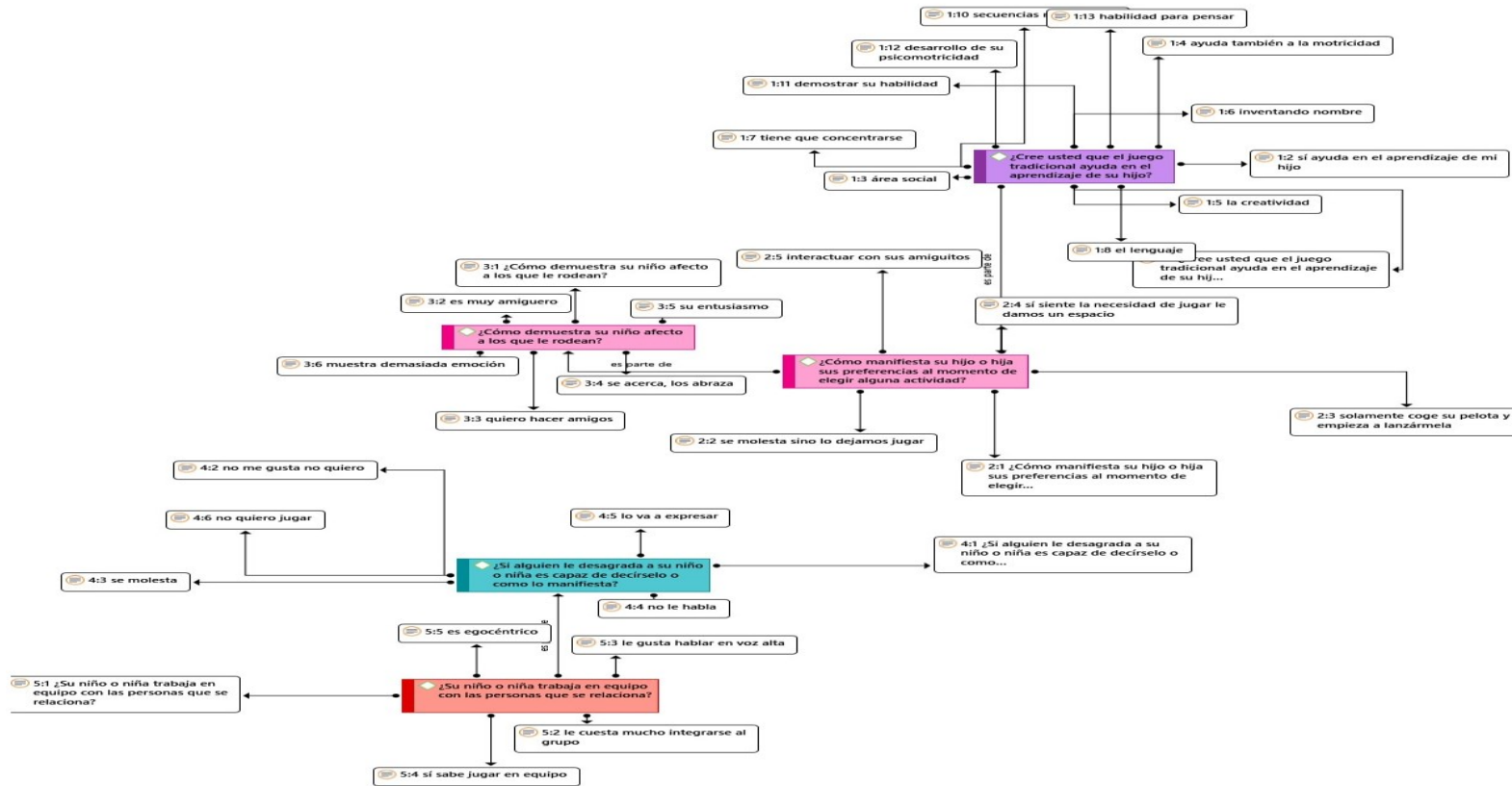
Diagrama de redes semánticas de la subcategoría habilidades cognitivo, social y afectivo - docentes



Nota: Se observa los códigos que se han obtenido a base de la codificación través del software Atlas ti de la subcategoría habilidades cognitivo, social y afectivo respecto a las preguntas correspondientes dadas por los docentes.

Figura 7

Diagrama de redes semánticas de la subcategoría habilidades cognitivo, social y afectivo – padres de familia



Nota: Se observa los códigos que se han obtenido a base de la codificación través del software Atlas ti de la subcategoría habilidades cognitivo, social y afectivo respecto a las preguntas correspondientes dadas por los padres de familia.

Respecto a la subcategoría habilidades social, afectiva y cognitiva, se encontró que los docentes consideran que los juegos tradicionales desarrollan diferentes habilidades como las habilidades sociales y emocionales: aprender a convivir, resolución de problemas, psicomotricidad, respeto por las normas, expresan emociones. Asimismo, consideran que conforman un elemento fundamental en el desarrollo de las áreas curriculares, por ejemplo, el tumba lata promueve el pensamiento matemático; no obstante el apoyo de los padres es indispensable, dado que las actividades se realizan desde casa y muchas veces es necesario contar con materiales, los padres están comprometidos contribuyen con sus hijos, son muy competitivos, colaboradores, tienen iniciativa les gusta que sus niños ganen, no obstante también disfrutan de los juegos.

Para lograr el propósito de la educación de la infancia, según el CNEB sugiere que se incluyan experiencias de aprendizaje activo, se cuenta con el apoyo de los padres de familia, desarrollar habilidades en los niños significa para los padres la gama de aprendizajes que desarrollará en la escuela, por tanto, ellos aseguran que los juegos contribuyen a los aprendizajes, además que ayuda a respetar normas, ejercita a motricidad, desarrolla el lenguaje, estimula la noción de secuencias, sucesiones, series en el área de matemáticas, desarrolla la autonomía, por ejemplo cuando los niños manifiestan la necesidad de jugar solos, o muestra su molestia si no se les deja jugar.

Estos resultados, son el desarrollo de la teoría de sociocultural de Vigotsky (1966 como se citó en Veresov & Barrs, 2016) señaló que en la edad preescolar surgen necesidades e incentivos especiales que son muy importantes para el desarrollo del niño y que conducen directamente al juego. La temática central de la teoría de Vygotsky refiere a la influencia de la interacción social, el lenguaje y la cultura en el aprendizaje, por ello el entorno social cumple un rol importante en el desarrollo cognitivo de los niños.

Los resultados encuentran complemento de ideas con el enfoque Montessori desarrollado en educación preescolar, a través del aprendizaje basado en el juego y la gamificación, mejora las habilidades de los niños, para ello es necesario proporcionar a los niños una rica variedad de actividades de juegos serios, tradicionales, activos, además experiencias desafiantes en un entorno interactivo (Lamrani & Abdelwahed, 2020)

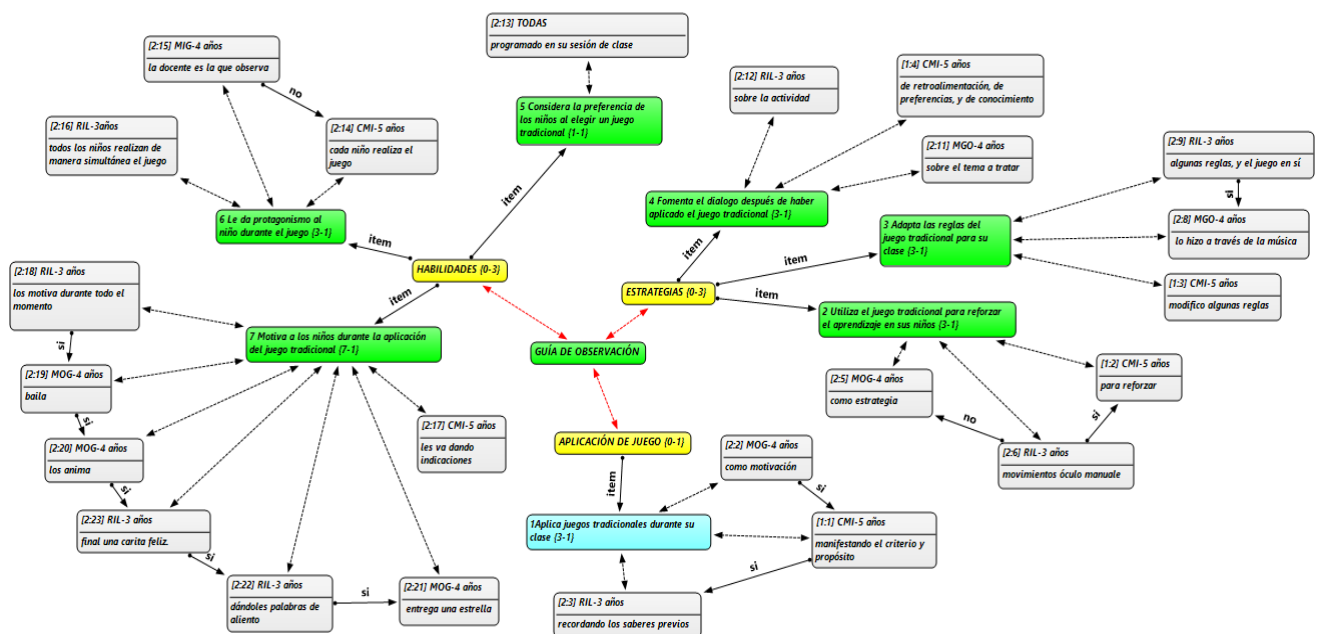
Asimismo, estos resultados encuentran similitud con el estudio de Reyes et al. (2014), quien señaló que, si bien los juegos permiten un desarrollo cognitivo, en el desarrollo motor fino, los juegos ancestrales también permiten lograr desarrollar habilidades sociales, poder interactuar en grupo, sin embargo, en algunos casos no permite un buen desarrollo motor grueso.

En tal sentido, se puede establecer que el juego, como los tradicionales son importantes para desarrollar en los niños y niñas habilidades cognitivas, desarrollan procesos de planear, organizar, prestar atención al momento de jugar, filtrando la información; asimismo, la memoria porque va registrar y almacenar información que recibe del juego. Por otro lado, las habilidades afectivas ya que va a generar en él emociones como sorpresa, expectativa y alegría al desarrollar el juego propuesto, el vínculo afectivo con la docente será más significativo al interactuar con ella por medio del juego, logrando así una socialización, porque va a fomentar el dialogo con los alumnos y entre ellos, en cada momento de la clase al saludarse, al preguntar, al jugar de manera grupal o individual.

Guía de observación

Figura 8

Diagrama de redes semánticas de la guía de observación a los docentes



Nota: Se observa los códigos obtenidos a base de la codificación de la guía de observación a las sesiones de clase de los docentes.

En la figura 8 se muestra la codificación de la guía de observación aplicada a los docentes de la institución Educativa Cuna-Jardín Villa de Arnedo, como resultado de la aplicación de los juegos tradicionales en sus clases, fomentando así un ambiente de un aprendizaje significativo. Se observó que los docentes adaptaron 3 juegos tradicionales el mundo, el bolero y congelados, siendo dos de ellos como reforzamiento para el área de matemática y uno de ellos para la motivación al nuevo conocimiento los estudiantes se mostraron muy entusiasmados al realizar los juegos, las docentes brindaron palabras de ánimo y de aliento en cada una de la participación de los niños y niñas. El juego el bolero y congelados se realizaron de manera simultánea, mientras que el mundo, lo hicieron de manera individual. Se observó la participación de los padres, al elaborar los juegos requeridos por las docentes y al estar con ellos en la clase, adaptaron el ambiente para poder realizar el juego del mundo y así los niños aprendan jugando y con entusiasmo.

Estos resultados encuentran similitud con el estudio de Rivas & Sullca (2017), quienes concluyeron que la aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas, a la vez sintetizaron que también son aplicables en diferentes áreas académicas, haciendo uso de recursos, materiales para desarrollar juegos tradicionales. Del mismo modo, nuestros resultados coincidieron con el estudio de Yllanes (2009), Castro y Roble (2020) quienes concluyeron que los juegos tradicionales son importantes para la socialización y fortalecer el vínculo efectivo con las familias y a la vez tener una educación más significativa.

No obstante, De la Fuente (2021) indicó que por el trabajo remoto de los padres y por el cansancio, no hacen énfasis en participar de los juegos tradicionales lo cual llevó a una contradicción a lo observado, ya que los niños en toda la sesión estuvieron acompañados de sus padres. Además, los resultados reflejan la teoría de reestructurando y teoría del desarrollo cognitivo planteada por Piaget, le permite al ser humano hacer transformaciones base de acción realizó simbólica también que el conflicto cognitivo ayuda al desarrollo del pensamiento, la imaginación y memoria en los niños, como lo señalaron Sánchez et al. (2020) y Ahmad et al. (2006). Asimismo, se acepta que el juego se presenta en muchas formas diferentes, incluido el juego simbólico, el juego con reglas, el juego del lenguaje, el juego

brusco y el juego de construcción, hasta los juegos solitario, ya que es la representación de un otro imaginario (Hashmi et al., 2020).

En síntesis, al observar a los docentes llegamos a concluir que no solamente es necesario realizar juegos a través de la pantalla para poder llegar al aprendizaje de los niños y niñas, sino que, también se logra buscando la estrategia adecuada y con la participación de los padres de familia comprometidos al aprendizaje de sus niños. Asimismo, se pudo observar que las clases eran amenas, entretenidas y se ve en los niños un interés por querer ingresar a las clases virtuales. Se vio reflejado que la enseñanza en los niños de preescolar tiene que ser a través del movimiento, juego, música, baile para poder que llegar a desarrollar un aprendizaje significativo.

V. CONCLUSIONES

1. Los maestros de preescolar prefieren juegos tradicionales, el aporte en cuanto al uso se explica porque son útiles, se pueden aplicar en diferentes momentos de las experiencias de aprendizaje, posibilita la atención, la motivación y retroalimentación; proporciona nuevas experiencias de juegos en los niños, por lo que se considera que los juegos tradicionales son una alternativa optima en el desarrollo de los niños.

2. Los juegos tradicionales se usan como estrategias aplicables en el desarrollo de diferentes áreas curriculares, se enfatizan las áreas de arte, matemática, comunicación y psicomotricidad; sin embargo, las ciencias y el juego libre fueron los tipos de actividades menos implementados en el aula virtual y en los hogares. Asimismo, docentes y padres han adaptado sus hogares con espacio y material necesario como estrategias de enseñanza, llevando a otro contexto las aulas de clase para desarrollar los aprendizajes de manera significativa.

3. Es posible desarrollar una disposición positiva, en cuanto a los juegos tradicionales estos desarrollan habilidades esenciales como, la resolución de problemas, creatividad y criticidad, permiten el aprendizaje participando en experiencias satisfactorias en el aula, el disfrute de los niños de aprender mientras practican juegos tradicionales. Las actividades, los materiales, las actividades sociales. interacciones y estrategias de instrucción efectivas, desarrollan habilidades cognitivas. Al realizar los juegos en aula virtual los niños desarrollan atención, creatividad, comprensión, lenguaje y aprendizaje, los niños aprenden reglas sociales como respetar a los demás, proteger sus derechos y ayudar a otras personas, también aprenden a tomar decisiones.

4. Mientras se desarrollan juegos tradicionales desde la virtualidad, los estudiantes incrementan el vínculo afectivo con la docente, por su constante comunicación mediante palabras de aliento, emoticones, o realizar actividades con ellos: bailar, hacer ejercicios, moverse constantemente. Asimismo, para finalizar, también se desarrolla la habilidad social, porque los niños pueden jugar de manera individual, competitiva (de dos en dos) o grupal, haciendo que entre ellos se den ánimos, sean empáticos y se produzca una pequeña conversación a través de la pantalla.

VI. RECOMENDACIONES

1. El estudio encontró la preferencia de los juegos tradicionales en sus actividades, por lo que se recomienda implementar talleres para padres de tal modo se desarrollen la importancia de los juegos tradicionales relacionados a otras áreas curriculares.
2. El estudio encontró el desarrollo de estrategias con la aplicación de juegos tradicionales y la educación en infantes consiste en preparar a los niños pequeños para la educación primaria motivándolos a aprender, se recomienda a los docentes desarrollar GUÍAS para compartir experiencias en didácticas de diferentes áreas con el uso de los juegos tradicionales.
3. El estudio encontró que los padres valoran los juegos tradicionales como medio de aprendizaje y desarrollo de habilidades, por ello se recomienda talleres que estimulen la autoconfianza de los padres y maestros para aplicar las actividades con juegos tradicionales.

REFERENCIAS

- Ahmad, S., Hussain, A. y Batool, A. (2016). Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Education and Practice* 7 (28). 72-79.
<https://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/33557/34498>
- Arrieta, Y., Cordoba, Y., Maestre, L. y Niño, K. (2015). *Habilidades emocionales del docente en su práctica pedagógica*. [Tesis de maestría, Universidad de Barranquilla].
<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/7609/yolanda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cano de la Cruz, Y. (2017). El rigor científico: una necesidad de las investigaciones en ciencias de la educación. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 3(2), 41-50.
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/414/288>
- Castro, L. y Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del Liceo la Alegría de Aprender*. [Tesis, Universidad de Bogotá].
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf
- Chokler, M. (2015). *Cómo juega el niño cuando juega*.
<https://www.inau.gub.uy/cenfores/biblioteca-digital/recursos-en-linea/item/1914-como-se-juega-el-nino-cuando-juega-las-raices-de-la-actividad-ludica-hebe-chokler>
- Cuellar, M., Tenreiro, M. y Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/search/search>
- De la Fuente, T (2021). *El juego como una estrategia para favorecer el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños de 4 años a través de la educación virtual en una I.E. particular de Santiago de Surco*. [Tesis,

Universidad Católica de Perú].

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18848>

Escudero, C y Cortez, L (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Editorial UTMACH. Ecuador.

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12501>

Folgueiras, P. (2016). *Técnica de recogida de información: La entrevista.*, Universidad de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/99003>

Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201–229. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>

Hashmi, S., Vanderwert, R. Price, H. y Gerson, S. (2020). Exploring the Benefits of Doll Play Through Neuroscience. *Front. Hum. Neurosci.* 14 (1), 1-9. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2020.560176>

Hernandez, A., Ramos, M., Placencia, B., Indacochea, B., Quimis, A. y Moreno. L. (2018). *Metodología de la investigación científica*. Ciencias Área de Innovación y Desarrollo, S.L. <https://doi.org/10.17993/CcyLI.2018.15>

Herrera, J., Guevara, G. y Munster, H. (2015). Los diseños y estrategias para los estudios cualitativos. Un acercamiento teórico – metodológico. *Gaceta Médica Espirituana*, 17(2), 120-134. <http://revgmespirituana.sld.cu/index.php/gme/article/view/1015>

Junaedah, S. B. y Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88–104. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p88>

Kenanoglu, D. y Duran, M. (2021). The Effect of Traditional Games on the Language Development of Pre-School Children in Pre-School Education. *Asian Journal of Education and Training*, 7(1), 74–81. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2021.71.74.81>

- Koepsell, D. y Ruiz de Chávez, M. (2017). Ética de la investigación Integridad Científica. *Revista de investigación*, 41 (91), 163-164
<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376156277012.pdf>
- Lamrani, R. y Abdelwahed, H. (2020). Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339-356. <https://10.2298/CSIS123456789>
- Luis, R. (2020). *Percepciones de los padres de familia respecto al rol del juego en el proceso de aprendizaje de niños y niñas de 5 años en el contexto de educación a distancia de una Institución Educativa Inicial Pública del Cercado de Lima*, [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Perú]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18900>
- Meneses, R. y Zúñiga, C. (2020). El sinjugar laborioso del juego: la otra mirada. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10 (1).
<https://doi.org/10.15332/2422474x/5961>
- Ministerio de Educación (2015). Buenas Practicas Docentes. *Desarrollo de competencias en ciudadanía y conservación de la salud física y mental*, Tomo 3 MINEDU. <https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticadocentes/pdf/bdp-2016-tomo3-ciudadania-salud.pdf>
- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular del nivel inicial*. Aprobado mediante Resolución Ministerial N.º 281-2016-ED Modificado mediante RM Nro. 159-2017-ED. MINEDU. <https://cutt.ly/SppsOp0>
- Morán, Y. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del Área socio afectiva de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad de la escuela de educación básica Sixto Liborio Macías, zona 5, distrito 09D19, provincia del Guayas, Cantón Santa Lucía, durante el periodo 2015-2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29720>
- Peinado, L. y Tosina, P (2020). *El impacto de las nuevas tecnologías en los juegos tradicionales* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/20120>

- Prado, G. & Rojas, A. (2017). *Juegos Tradicionales kiwi, rompecabezas y sogá para mejorar el Trabajo Cooperativo de niños de 4 años de la I.E. N°224 Indoamérica* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Trujillo]. Repositorio Institucional. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9093>
- Quispe, G. y Huamani, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo – Cusco* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Arequipa]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5614>
- Rivas, F. y Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017.* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Abancay]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.utea.edu.pe/handle/utea/71>
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.* Universidad Ricardo Palma Vicerrectorado de Investigación. <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480>
- Sánchez, J., Castillo, S., Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44 (2), Universidad de Costa Rica, Costa Rica. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Saniye, D. (2016). Is Learning Only a Cognitive Process? Or Does It Occur in a Sociocultural environment? “Constructivism” in the Eyes of Preschool Teachers *Revisit de studios de education y formation*, 4 (4). <https://doi.org/10.11114/jets.v4i4.1268>
- UNESCO. (2014). *Música, danza, artesanía, poesía y juegos tradicionales en el orden del día de la novena reunión del Comité para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial.* <https://es.unesco.org/news/musica-danza-artesania-poesia-y-juegos-tradicionales-orden-del-dia-novena-reunion-del-comite-0>

- Veresov, N. & Barrs , M. (2016). Play and its role in the mental development of the Child. Traducción Primera publicación: Vygotsky, L .1966. *International Research in Early Childhood Education*, 7 (2). https://www.academia.edu/30397314/Veresov_N_Barrs_M_2016_The_history_of_the_reception_of_Vygotsky_s_paper_on_play_in_Russia_and_the_West_International_Research
- Villalobos, N. (2020). *Revalorización de los juegos tradicionales infantiles en la comunidad de Santa Bárbara, Cantón Cotacachi a través de material impreso ilustrativo* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Otavalo]. Repositorio Dspace. <http://repositorio.uotavalo.edu.ec/xmlui/handle/52000/290>
- Walsh, G. (2017). *Why Playful Teaching and Learning?* Editorial Arrangement and Introduction. C. (Eds) *Playful Teaching and Learning*, London: Sage
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S., Hopkins, E., Hirsh, K. & Zosh, J. (2017). The role of play in children's development: a review of the evidence (research summary). *The LEGO Foundation, DK*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.18500.73606>
- Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la institución educativa N° 256 San Pablo –Ayacucho* [Tesis, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/8863>

ANEXOS

Anexo 1: instrumentos

AUTORA: Atenas Yhaniret, Córdova Olavarría

TEMA: Juegos tradicionales en niños y niñas de la Cuna Jardín Villa de Arnedo – Chancay

GUÍA DE ENTREVISTA PARA PADRES

Con motivo de realizar una investigación titulada “Juegos tradicionales en niños y niñas de 5 años de la Cuna Jardín Villa de Arnedo – Chancay”, la cual permitirá conocer cómo se vienen aplicando los Juegos tradicionales, desde el ámbito familiar, se aplicará una entrevista, por lo tanto solicito contestar, ya que me interesa su participación acerca del tema y así poder obtener información confiable, cabe resaltar que la aplicación de la entrevista es de manera voluntaria, si presenta duda en las preguntas, podrá hacerle saber a las investigadoras para dar solución. Asimismo, la información recolectada, será con fines netamente académicos, de antemano se agradece su participación.

a.- Preguntas sobre Juegos Tradicionales

1. ¿Tiene algún concepto sobre juegos tradicionales?
2. ¿Conoce algunos juegos tradicionales? ¿Cómo cuáles?
3. ¿Cuál era su juego favorito cuando tenía entre 5 y 10 años?
4. ¿Cómo aprendió a jugar?

b.- Preguntas sobre Estrategias

5. ¿En contexto sanitario usted ha realizado algún juego en familia?
6. ¿Cómo ha realizado los juegos en familia?
7. ¿Qué juegos ha creado su hijo o hija?

c.- Preguntas sobre Habilidades

8. ¿Cree usted que el juego tradicional ayuda en el aprendizaje de su hijo?
9. ¿Cómo manifiesta su hijo o hija sus preferencias al momento de elegir alguna actividad?
10. ¿Cómo demuestra su niño afecto a los que le rodean?
11. ¿Si alguien le desagrada a su niño o niña es capaz de decírselo o como lo manifiesta?
12. ¿Su niño o niña trabaja en equipo con las personas que se relaciona?

Anexo 2: Guía de entrevista para docentes

Con motivo de realizar una investigación titulada “Juegos tradicionales en niños y niñas de 5 años de la Cuna Jardín Villa de Arnedo – Chancay”, la cual nos permitirá conocer cómo se viene aplicando los Juegos tradicionales, desde el ámbito escolar, se aplicará una entrevista, por lo tanto solicito contestar, ya que me interesa su participación como docente acerca del tema y así poder obtener información confiable, cabe resaltar que la aplicación de la entrevista es de manera voluntaria, si presenta duda en las preguntas, podrá hacerle saber a las investigadoras para dar solución. Asimismo, la información recolectada, será con fines netamente académicos, de antemano se agradece su participación.

a.- Preguntas sobre Juegos Tradicionales

1. ¿Qué entiende usted por juegos tradicionales?
2. ¿Considera necesario utilizar los juegos tradicionales en el aula, ¿cómo que juego tradicional aplicaría? ¿Por qué?
3. ¿Qué teoría aplica cuando realiza los juegos tradicionales?
4. ¿Cree usted que los Juegos Tradicionales son importantes para el aprendizaje cognitivo en los niños? ¿Por qué?

b.- Preguntas sobre Habilidades

1. ¿Qué habilidades se desarrollan al aplicar juegos tradicionales en los estudiantes?
2. ¿En qué área aplicaría usted los Juegos Tradicionales? Da un ejemplo
3. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes y padres de familia al aplicar juegos tradicionales en su clase?

c.- Preguntas sobre Estrategias

- ¿Cree usted que los juegos tradicionales se deban utilizar como estrategia de aprendizaje?
6. ¿En qué momento de una sesión de aprendizaje, considera usted que se debería aplicar los juegos tradicionales?
 7. ¿Qué estrategias ha empleado para utilizar juegos tradicionales en sus clases virtuales?

Anexo 3: Ficha de observación

Nombre: _____

CATEGORÍA: JUEGO JUEGOS TRADICIONALES			
Aplica juegos tradicionales durante su clase	SI	NO	A VECES
Observación:			
CATEGORÍA: ESTRATEGIAS			
Utiliza el juego tradicional para reforzar el aprendizaje en sus niños	SI	NO	A VECES
Observación:			
Adapta las reglas del juego tradicional para su clase	SI	NO	A VECES
Observación:			
Fomenta el dialogo después de haber aplicado el juego tradicional	SI	NO	A VECES
Observación:			
CATEGORÍA: HABILIDADES			
Considera la preferencia de los niños y niñas al elegir un juego tradicional	SI	NO	A VECES
Observación:			
Le da protagonismo al niño o niña durante el juego	SI	NO	A VECES
Observación:			
Motiva a los niños durante la aplicación del juego tradicional	SI	NO	A VECES
Observación:			

Anexo 4: Matriz de categorización

Juegos tradicionales en niños y niñas de la Cuna Jardín Villa de Arnedo - Chancay						
Problema general: ¿De qué manera se desarrollan los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay?						
Objetivo general: Establecer el aporte del uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay						
AMBITO	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	
					DOCENTE	PADRE DE FAMILIA
JUEGOS TRADICIONALES	¿De qué manera se aplican las estrategias para el uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay?	Revelar las estrategias que se aplican para el uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay	Juegos tradicionales	Tipos Juegos	1. ¿Qué entiende usted por juegos tradicionales? 2. ¿Considera necesario utilizar los juegos tradicionales en el aula, ¿cómo que juego tradicional aplicaría? ¿Por qué? 3. ¿Qué teoría aplica cuando realiza los juegos tradicionales? 4. ¿Cree usted que los Juegos Tradicionales son importantes para el aprendizaje cognitivo en los niños? ¿Por qué?	1. ¿Tiene algún concepto sobre juegos tradicionales? 2. ¿Conoce algunos juegos tradicionales? ¿Cómo cuáles? 3. ¿Cuál era su juego favorito cuando tenía entre 5 y 10 años? 4. ¿Cómo aprendió a jugar?
			Estrategias	Estrategias de Enseñanza Estrategias de Aprendizaje	5. ¿Cree usted que los juegos tradicionales se deban utilizar como estrategia de aprendizaje? 6. ¿En qué momento de una sesión de aprendizaje, considera usted que se debería aplicar los juegos tradicionales? 7. ¿Qué estrategias ha empleado para utilizar juegos tradicionales en sus clases virtuales?	5. ¿En contexto sanitario usted ha realizado algún juego en familia? 6. ¿Cómo ha realizado los juegos en familia? 7. ¿Qué juegos ha creado su hijo o hija?
	¿Cuáles son las habilidades que se desarrollan al usar los juegos tradicionales en los niños de la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay?	Identificar las habilidades que se desarrollan en los niños al usar los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay	Habilidades	H. Cognitivo H. Social H. Afectivo	8. ¿Qué habilidades se desarrollan al aplicar Juegos Tradicionales en los estudiantes? 9. ¿En qué área aplicaría usted los Juegos Tradicionales? Da un ejemplo 10. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes y padres de familia al aplicar Juegos Tradicionales en su clase?	8. ¿Cree usted que el juego tradicional ayuda en el aprendizaje de su hijo? 9. ¿Cómo manifiesta su hijo o hija sus preferencias al momento de elegir alguna actividad? 10. ¿Cómo demuestra su niño afecto a los que le rodean? 11. ¿Si alguien le desagrada a su niño o niña es capaz de decírselo o como lo manifiesta? 12. ¿Su niño o niña trabaja en equipo con las personas que se relaciona?

Anexo 5: Matriz de consistencia

Título del trabajo de investigación: Juegos tradicionales en niños y niñas de la Cuna Jardín Villa de Arnedo - Chancay

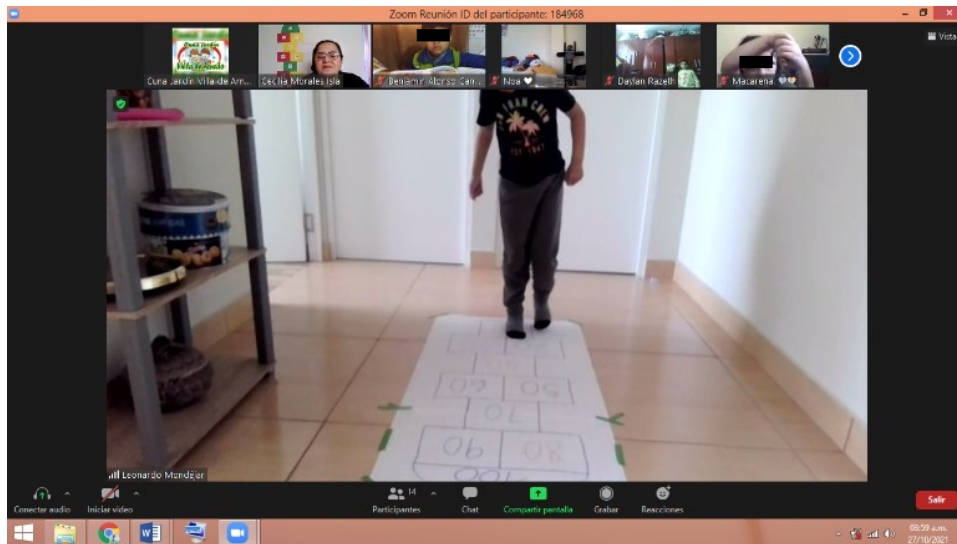
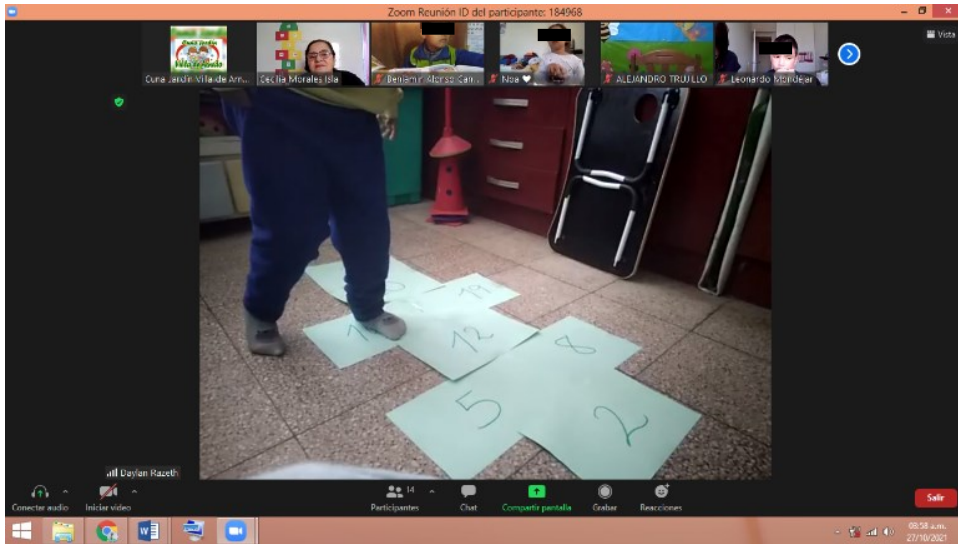
PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORIAS Y SUB-CATEGORIAS	TIPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	TÉCNICAS	MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS
<p>Problema general: ¿De qué manera se desarrollan los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay?</p> <p>Problemas específicos: ¿De qué manera se aplican las estrategias para el uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay? ¿Cuáles son las habilidades que se desarrollan al usar los juegos tradicionales en los niños y niñas de la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay?</p>	<p>Objetivo General: Establecer el aporte del uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay</p> <p>Objetivos Específicos: Revelar las estrategias que se aplican para el uso de los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay Identificar las habilidades que se desarrollan en los niños y niñas al usar los juegos tradicionales en la Cuna Jardín Villa de Arnedo-Chancay</p>	<p>JUEGO TRADICIONAL Tipos de juego</p>	Básica	55 niños y niñas de 3, 4 y 5 años, Participantes: docentes y padres de familia, correspondientes a las aulas de 3, 4 y 5 años,	Entrevista y la guía de observación	Cualitativa
			DISEÑO	MUESTRA	INSTRUMENTOS	
		<p>ESTRATEGIA Estrategia de aprendizaje Estrategia de enseñanza</p> <p>HABILIDADES H. Social H. Cognitiva H. Afectiva</p>	Fenomenológico	3 docentes y 4 padres de familia un total de 7	<p>Guía de observación</p> <p>Guía de entrevista</p>	

Anexo 6: EVIDENCIAS

INSTRUMENTO 1: Guía de observación 1:

Nombre: Docente CMI-5 años

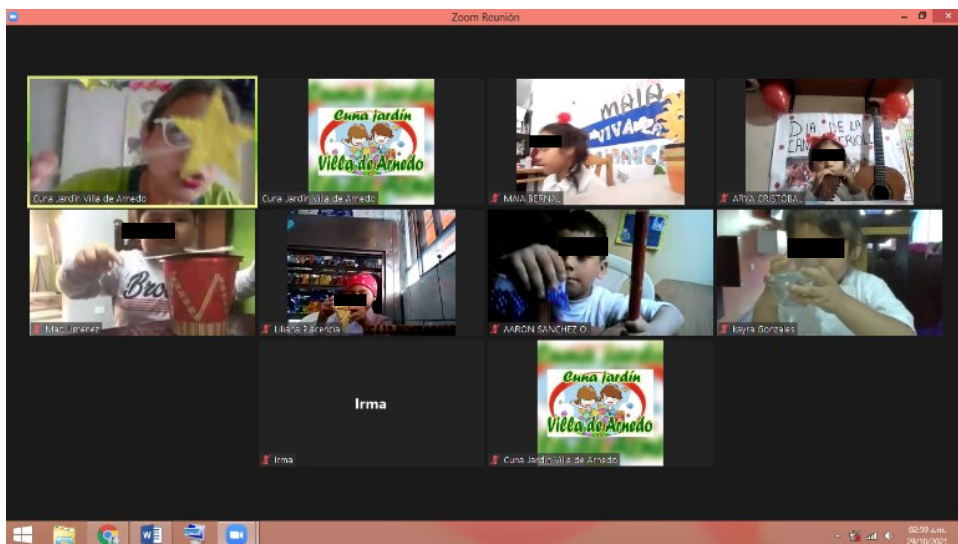
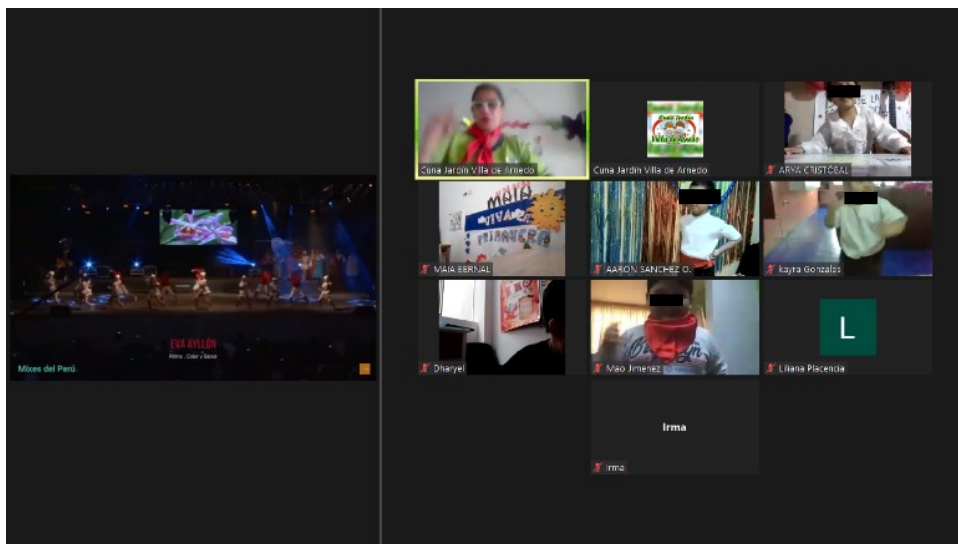
CATEGORÍA: JUEGO JUEGOS TRADICIONALES			
Aplica juegos tradicionales durante su clase/casa	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Lo aplico al inicio manifestando el criterio y propósito de la actividad.			
CATEGORÍA: ESTRATEGIAS			
Utiliza el juego tradicional para reforzar el aprendizaje en sus niños o hijo	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Lo utilizo para reforzar los números hasta el 30 y movimientos motrices gruesos.			
Adapta las reglas del juego tradicional para su clase/ momentos familiares	SI	NO	A VECES
		X	
Observación: Modifico algunas reglas, que fue no utilizar el objeto para lanzar, no utilizo solo un diseño, cada niño puso diferentes números en su mundo, y dejo que terminaran el mundo a pesar que los saltos (con uno y dos pies) no eran los correctos. Las reglas no estaban claras			
Fomenta el dialogo después de haber aplicado el juego tradicional	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Si, preguntas de retroalimentación, de preferencias, y de conocimiento			
CATEGORÍA: HABILIDADES			
Considera la preferencia de los niños y niñas al elegir un juego tradicional	SI	NO	A VECES
		X	
Observación: No, porque ya lo tiene programado en su sesión de clase			
Le da protagonismo al niño o niña durante el juego	SI	NO	A VECES
		X	
Observación: Cada niño realiza el juego y sus compañeros lo observan, respetando su tiempo de ellos			
Motiva a los niños o hijo durante la aplicación del juego tradicional	SI	NO	A VECES
		X	
Observación: No, netamente motivación, pero les va dando indicaciones de cómo hacerlo si ve algún niño que no lo realiza correctamente			



Guía de observación 2:

Nombre: Docente *MOG-4 años*

CATEGORÍA: JUEGO JUEGOS TRADICIONALES			
Aplica juegos tradicionales durante su clase/casa	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Lo aplico al inicio, como motivación para que los niños reciten su rima del pregón (área personal social)			
CATEGORÍA: ESTRATEGIAS			
Utiliza el juego tradicional para reforzar el aprendizaje en sus niños o hijo	SI	NO	A VECES
		X	
Observación: Lo utilizo como estrategia para iniciar la clase			
Adapta las reglas del juego tradicional para su clase/ momentos familiares	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Adapto el juego congelados, ya que lo hizo a través de la música, donde se detiene la canción y los niños no se pueden mover, en este caso no hay un cazador que tiene que atrapar a todos en el juego.			
Fomenta el dialogo después de haber aplicado el juego tradicional	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Preguntas sobre el tema a tratar y de gustos.			
CATEGORÍA: HABILIDADES			
Considera la preferencia de los niños y niñas al elegir un juego tradicional	SI	NO	A VECES
		X	
Observación: Porque ya lo tiene programado en su sesión de clase			
Le da protagonismo al niño o niña durante el juego	SI	NO	A VECES
		X	
Observación: Ya que la docente es la que observa que nadie se mueva (como el cazador) en todo momento			
Motiva a los niños o hijo durante la aplicación del juego tradicional	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Los motiva durante todo el momento a bailar, ella baila con ellos y nombra a cada niño y los anima a seguir bailando, al final les entrega una estrella.			



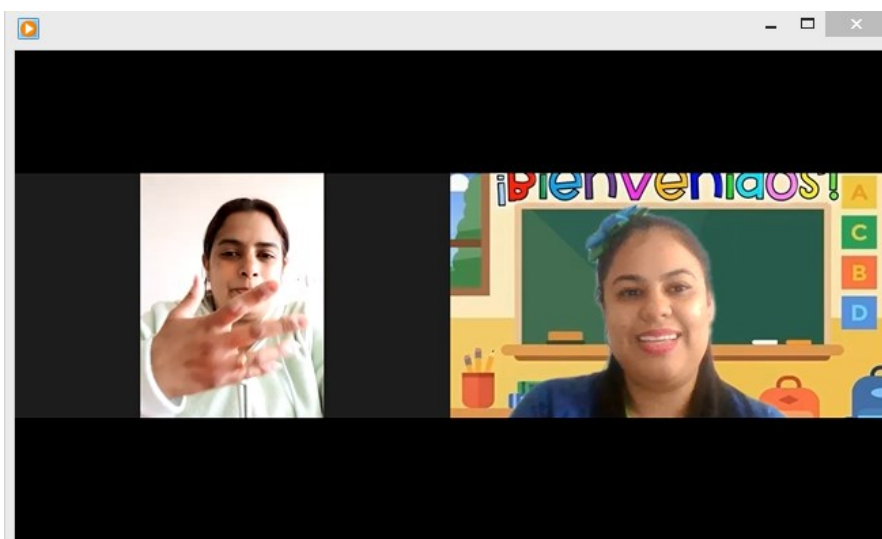
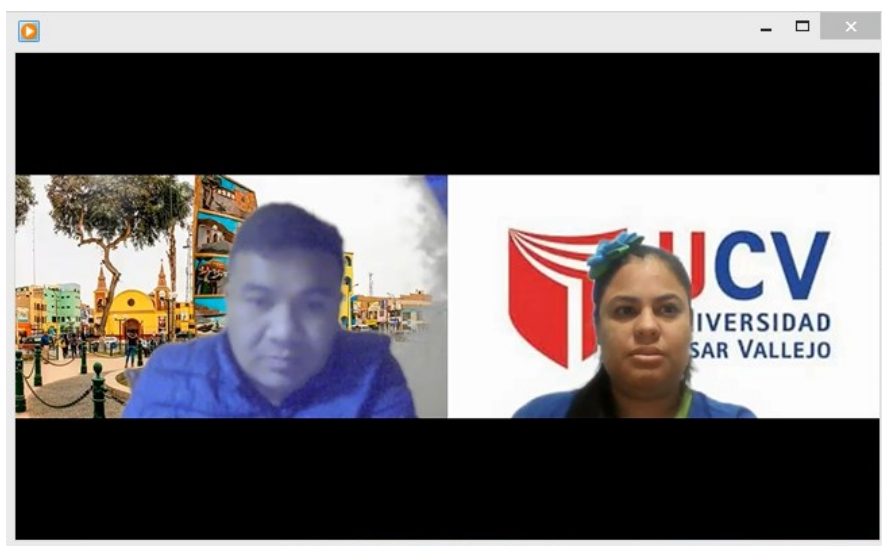
Guía de observación 3:

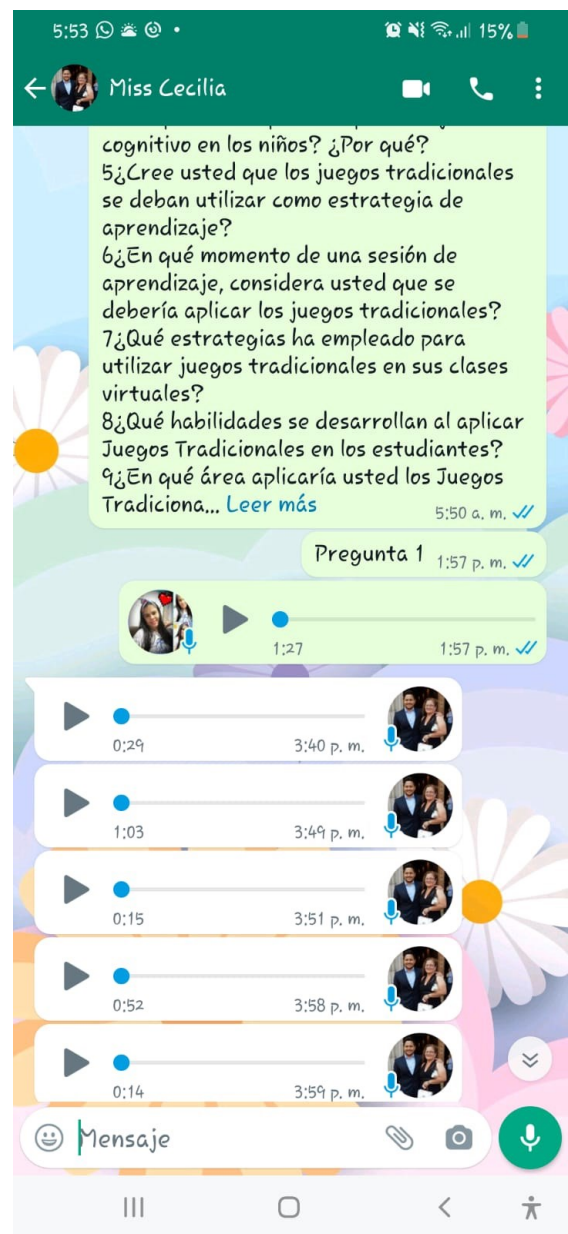
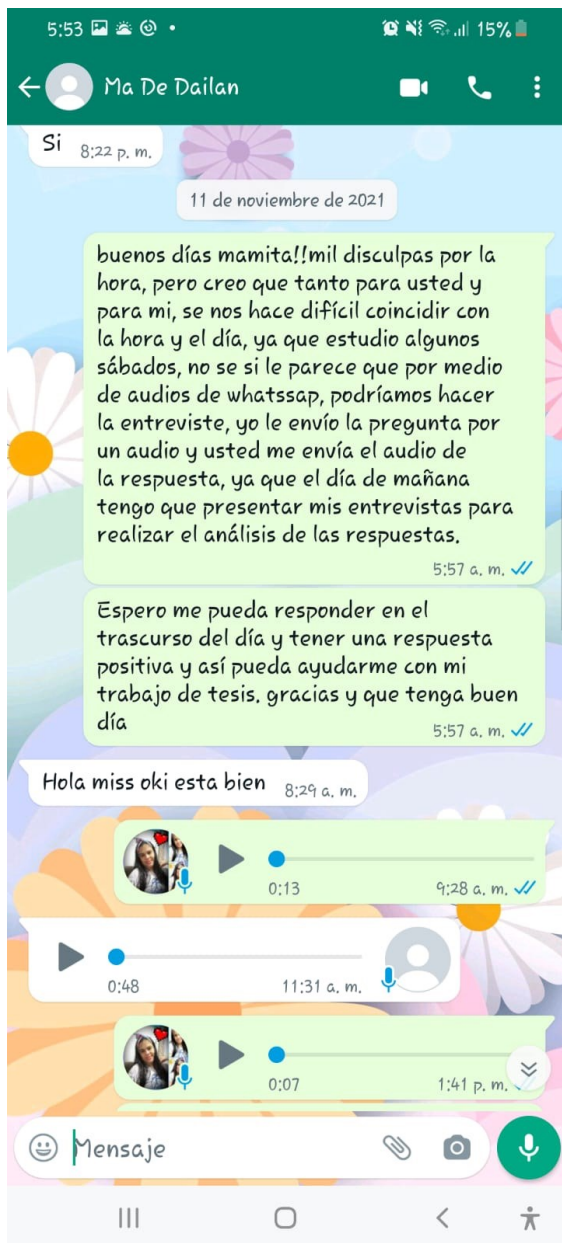
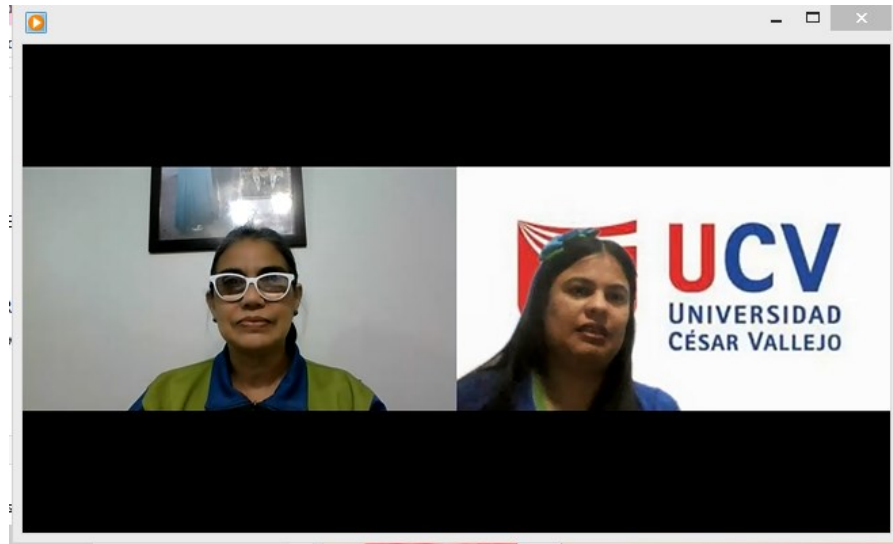
Nombre: Docente *RLI-3 años*

CATEGORÍA: JUEGO JUEGOS TRADICIONALES			
Aplica juegos tradicionales durante su clase/casa	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Lo aplico al inicio manifestando el criterio y propósito de la actividad recordando los saberes previos de cantidad			
CATEGORÍA: ESTRATEGIAS			
Utiliza el juego tradicional para reforzar el aprendizaje en sus niños o hijo	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: lo utilizo para reforzar los números hasta el 7 y movimientos óculo manual al insertar las canicas en la botella			
Adapta las reglas del juego tradicional para su clase/ momentos familiares	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Modifico algunas reglas, y el juego en sí, ya que uso una botella para elaborar el juego "bolero". La esencia del juego estaba, pero la forma del juego no.			
Fomenta el dialogo después de haber aplicado el juego tradicional	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Preguntas de retroalimentación sobre el tema y de gustos, preguntas sobre la actividad.			
CATEGORÍA: HABILIDADES			
Considera la preferencia de los niños y niñas al elegir un juego tradicional	SI	NO	A VECES
		X	
Observación: Porque ya lo tiene programado en su sesión de clase			
Le da protagonismo al niño o niña durante el juego	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Todos los niños realizan de manera simultánea el juego, pero le pregunta a cada niño cuantas bolitas inserto			
Motiva a los niños o hijo durante la aplicación del juego tradicional	SI	NO	A VECES
	X		
Observación: Los motiva durante todo el momento de jugar, diciéndoles que, si pueden, dándoles palabras de aliento y entregándoles al final una carita feliz			



INSTRUMENTO 2: Entrevista a los padres y docentes:





Anexo 7: MATRICES DE ORDENAMIENTO

PREGUNTAS	CATEGORIAS PROVISIONALES	RESPUESTAS DIRECTAS	RESPUESTAS INDIRECTAS	RESPUESTAS NO CONTESTADAS O DESVIADAS
¿Qué entiende usted por juegos tradicionales?	TIPOS DE JUEGOS	<p>MOG-4 años: Bueno los juegos tradicionales son los juegos que vienen de generación en generación que lo ha jugado usted y mi mamá mi papá Esos son los juegos tradicionales antiguamente uno se divertía jugando en la calle en la mata gente esas cosas</p> <p>RIL-3 años: Buenas noches. Si, bueno los juegos tradicionales son aquellos que se transmiten de generación en generación, que no pasan de moda, pueden ser juegos típicos de una región, guardan también esencia cultural, estos juegos tradicionales como puedo mencionarte que pasan de generación en generación, quiere decir de abuelos a padres de padres a hijos y bueno eso muchísimas personas todavía no los pierden, hemos podido ver los nietos con sus abuelitos que todavía juegan, esos juegos tradicionales muy bonito y educativos. Bueno solo utilizan algunos materiales, como el propio cuerpo.</p>	<p>CMI-5 años: Los juegos tradicionales son los juegos que se realicen típicamente en una ciudad o en un lugar que no necesitan de juguetes, de aparatos tecnológicos, que es suficiente o utilizar cualquier objeto de la naturaleza puede ser una piedra, una cáscara, un papel y se realiza un juego con los niños o con las personas adultas de eso se trata los juegos tradicionales son divertidos</p>	

<p>¿Considera necesario utilizar los juegos tradicionales en el aula, cómo que juego tradicional aplicaría? ¿Por qué?</p>		<p>MOG-4 años: Sí es importante considerar los juegos en el aula, porque son juegos muy divertidos y como profesora de inicial los niños se divierten al realizar esos juegos, no. Es importante trabajar con ellos porque a la vez que se divierten aprenden, no, en el aula por ejemplo el agogo, ritmo agogo que se pueden trabajar, cómo al decir palabras, con alguna letra o vocales o de repente puedo jugar las ollitas: ¿Señora tiene una ollita? ¿De qué color la quiere? Si es de color amarillo, se le agarra de las asas y si por ejemplo la ollita se cayó, se devuelve a la señora, juego me divierto y aprendo colores, de repente para aprender los números agrupando objeto, no, las latitas tira la lata cuantas latas tiro, por ejemplo, Juancito 5, Pedrito 3, contamos 123.</p> <p>CMI-5 años: Para mí es importante utilizar los juegos tradicionales en el aula porque utilizamos movilizar al niño es necesario que los niños vayan aprendiendo con su cuerpo en niños de inicial. Entonces los movimientos hacen que el niño despierte su interés y su conocimiento cognitivo, aumente entonces me parece muy importante utilizar los juegos tradicionales utilizó el juego de la vida ciega, el mundo a gogo, utilizó varios juegos con la finalidad que los niños despierten su interés y las estrategias que usó para que los niños puedan interiorizar sus conocimientos en algunos casos como motivación y en otros casos como reforzamiento</p>		
<p>¿Qué teoría aplica cuando realiza los juegos tradicionales?</p>			<p>MOG-4 años: Por ejemplo Montessori dice que los niños aprenden jugando, por ejemplo Piaget habla de las etapas en donde el niño tiene que jugar para que pueda conseguir su aprendizaje, entonces muchos teóricos, hablan que muchos juegos son importantes, por ejemplo tenemos a Freud que habla de la</p>	<p>RIL-3 años: Sí, por ejemplo, Vigosky dice, pues no, que el juego (este) cobra un papel muy importante en la educación de los niños, no. Esto es mediante el desarrollo de la construcción de los aprendizajes como también (este) podemos mencionar que el juego emite, la buena relación que puede haber entre las personas, no, trasmisión de culturas, no,</p>

			<p>socialización, que el juego te ayuda para la socialización, en dónde ahí el niño va a jugar con el amiguito va a interactuar, va a jugar, va a decir yo gané tú perdiste, es muy importante los juegos sobre todos los juegos que se van a divertir, que no son muy robotizados como los de ahora no.</p> <p>CMI-5 años: La teoría que de los niños aprenden en su propio cuerpo y con la psicomotricidad afianzamos los conocimientos.</p>	<p>también nos dice que también nos permite hacer la construcción de la de la competencia matemática, no. Los cuáles son se usan estrategias para trabajar otras áreas también</p>
<p>¿Cree usted que los Juegos Tradicionales son importantes para el aprendizaje cognitivo en los niños? ¿Por qué?</p>		<p>CMI-5 años: Los juegos tradicionales en la actividad donde se utiliza mucho la actividad motora gruesa y fina del niño, entonces son importantes para el desarrollo cognitivo del niño porque las habilidades motrices permiten un mejor aprendizaje y maduración del cuerpo físico y de la parte cognitiva de los niños también es importante porque crea una sociabilidad el niño aprende a respetar reglas de juego, al esperar su turno , a madurando y con la maduración el niño puede obtener mayor conocimiento.</p>	<p>MOG-4 años: Claro, porque como le digo los niños aprenden, andan mentalizando, anda pensando, anda contando, anda... por ejemplo él en su cabecita ya está pensando como él tiene que ganar, que tiene que llegar al propósito del juego, no, el juego le ayuda a resolver problemas de acuerdo a su edad, le ayuda bastante a lo que es el pensamiento.</p>	<p>RIL-3 años: Sí bueno también son importante, al enseñar cada docente fortalece el desarrollo de los niños, en el estado infantil. Por ejemplo si lo trabajamos en la matemática o en personal social, por ejemplo en matemáticas podemos utilizar los diferentes juegos tradicionales, el mundo, este... jugar a los casilleros, el Michi gato y también... pues, no, como digo nos permite socializar a los niños y ver la empatía que ellos tienen, no, al momento en cada uno de los juegos que podemos mencionar o practicar.</p>
<p>¿Cree usted que los juegos tradicionales se deban utilizar como estrategia de aprendizaje?</p>	<p>ESTRATEGIAS</p>	<p>M.O.G-4 años: Si claro, como dije antes, no... en inicial los niños aprenden jugando, no... se les hace más fácil poner atención y entender un juego, que al momento de jugar los niños socializan y de esas experiencias vividas ellos aprenden, por ejemplo recuerdo que cuando jugamos a las escondidas al contar puedo ver como ellos cuentan, porque Juancito puede hacer un conteo 1, 7, 6 y así veo que necesita reforzar en ese</p>	<p>CMI-5 años: Claro que si, con la finalidad que los niños despierten su interés. Las estrategias que usó para que los niños puedan interiorizar sus conocimientos en algunos casos como motivación y en otros casos como reforzamiento</p>	<p>RIL-3 años: Sí, yo pienso que todas las escuelas deberían de... fomentar aquellos juegos tradicionales no, aparte qué es para, para, para las diferentes áreas, como te digo podemos utilizar en lo Social. Es importante en todas las edades, a temprana edad utilizar aquellos juegos tradicionales para poder y desarrollar las competencias. Por ejemplo, cómo te digo, no... yo los aplicaría en el área de psicomotricidad este porque los niños... Por ejemplo, a los 4</p>

		tema y así podemos adaptar otros juegos para ver si los niños aprendieron los temas tratados en clase.		años los niños son capaces de desarrollar, este... desarrollar las competencias de la matemática, no. Se dice que los autores definen la competencia de número y las operaciones este forman el conjunto de las capacidades que facultan a las personas a resolver los problemas de vida cotidiana es decir cuando por ejemplo trabajamos con los niños en el patio en el patio cuando trabajamos con la presencia de repente
¿En qué momento de una sesión de aprendizaje, considera usted que se debería aplicar los juegos tradicionales?		<p>MOG-4 años: Considero en la motivación, como para recolectar los saberes previos o puede ser en la retroalimentación para recordar lo que aprendimos, pero para mí como profesora yo siempre que hago un juego, lo hago en la motivación, para darle el ánimo al niño, que me preste atención de lo que le voy a enseñar, para ponerle ese foquito en su mente de que me va a enseñar la miss a raíz de este juego.</p> <p>CMI-5 años: Particularmente aplico los juegos tradicionales en dos momentos en algunas ocasiones como motivación y en otras ocasiones como refuerzo de un conocimiento.</p>		<p>RIL-3 años: Por ejemplo dentro de la sesión de clase... podemos jugar, bueno en alguna oportunidad se hizo en lo presencial, no... esté al jugar con la pelota y aplicar los números, por que utilizamos unos aros y diferentes cantidades de pelotitas y los niños buscaban los números en el piso y se acercaban al círculo a recoger la cantidad de pelotas según el número o presentaba cantidad de pelotas, por ejemplo 3, no... entonces tenían que traer la tarjeta, haciendo una competencia sana, pero era así pues que tenían que correr y el que viene primero ganaba. Entonces ya los tenía mucho más activados y estaban concentrados, no... Porque la idea es que no pierdan la concentración para que logre el objetivo, el juego se utilizó como una estrategia, que utilizó con esos elementos.</p>
¿Qué estrategias ha empleado para utilizar juegos tradicionales en sus clases virtuales?		<p>MOG-4 años: Bueno, cuando veo que los niños no quieren estar mirando la pantalla mucho tiempo juego con ellos lo que es las escondidas, inclusive un día jugué con ellos a las chapaditas, lo adapte diciéndole corro, corro, corro que te chapo, inclusive ellos pensaban que yo estaba atrás de ellos, no, y ellos corrían. Se veía a través de la pantalla como corría, como repito normalmente lo uso como motivación para que no estén mucho tiempo sentados frente a una pantalla</p> <p>CMI-5 años: En las clases virtuales tenemos la complicidad con los padres para poder realizar los juegos tradicionales los padres nos ayudan muchos motivan a sus hijos preparan el</p>	<p>RIL-3 años: Bueno cuando por ejemplo jugamos a San Miguel, es un juego tradicional. Entonces nosotros tenemos que sacar a un niño, no... sacaron niño y viene una persona a llevarse el niño y todos dicen: San Miguel, San Miguel, San Miguel y viene a salvar, en este caso y se logró llevar algunos niños, se les pide que cuenten cuantos fueron y nosotros presentamos una tarjeta con el número, no... para que el niño diga, si está bien o no, y así estamos utilizando estrategias adaptadas a</p>	

		material para que los niños puedan realizar los juegos es realizado por juegos tradicionales como el mundo la gallinita ciega a gogo he realizado varios juegos con ayuda de los padres a las escondidas los padres son básicos para poder aplicar los juegos tradicionales	diferentes juegos tradicionales, son como una estrategia y los niños puedan pues lograr los objetivos que queremos alcanzar.	
¿Qué habilidades se desarrollan al aplicar Juegos Tradicionales en los estudiantes?	HABILIDADES	<p>MOG-4 años: Si se desarrollan habilidades, sobretodo en inicial se desarrolla lo que es la socialización un niño de inicial tiene que aprender a convivir con los demás, en la parte afectiva porque empieza a tener simpatía con algún amiguito, ahí se forma un lazo de amistad, se desarrollan las tres habilidades en lo cognitivo, el niño anda pensando cómo resolver el problema que se suscita en el juego</p> <p>RIL-4 años: A ver las habilidades puede ser: las habilidades psicomotrices, también fomenta las habilidades sociales, aprende a respetar las normas del juego, también este podemos decir que se considera, pues este, vamos a crear un vínculo de amistad, los niños aprenden a perder, no, en el momento de los juegos, cuando pierden. También este se dice que los juegos tradicionales, también permite expresar emociones, las habilidades de los niños van de acuerdo a lo que expresa cada uno, ya sea pues sí ganó el juego o de repente lo pierde.</p>	<p>CMI-5 años: Los juegos tradicionales desarrollan psicomotricidad fina gruesa coordinación óculo-manual capacidad de equilibrio y coordinación orientación espacial son muy beneficiosos para el desarrollo del niño.</p>	
¿En qué área aplicaría usted los Juegos Tradicionales? De un ejemplo		<p>MOG-4 años: Por ejemplo en el área de matemática lo aplicaría con el tema de los números en el tumba la lata por ejemplo para niños de 4 años les pedí a cada niño que tengan pues 6 latitas y cada latita algunos le pongan números como también otro lo podían pintar para poder hacer dos tipos de juego por un lado donde solamente estaba pintado ellos lanzaban las latas Y decía no yo le estaba la pelotita y les preguntaba Cuántas latas tumbaste y ellos contaban 123 y luego el otro modo también era</p>	<p>RIL-3 años: Bueno en lo presencial hemos preparado de repente, el juego del mundo, no... cuando el niño de tres años ya aprende números hasta el 5 y están en la escuela Centro Educativo, con un pequeño avión colocamos los números, entonces hacemos un juego con unas bolitas dónde tienen los números, ahí que los hemos pintado con</p>	

		<p>con los números que ellos lanzaban la pelota y yo le decía que lata has derrumbado la lata número 5 o la lata número seis y la lata número uno y entonces así podía hacer el reconocimiento de los números y el conteo</p> <p>CMI-5 años: Si he aplicado en varias áreas, en el área de matemáticas, por ejemplo, jugando mundo para que reconozca los números, en el área de ciencia la gallinita ciega, para que reconozcan los Sabores, en el área de habilidades comunicativas en reconociendo las letras en todas las áreas hemos desarrollado los juegos tradicionales para reforzar conocimientos y en algunas ocasiones para motivar al niño</p>	<p>plumón. Entonces los niños van a revolotear las bolitas y entonces el niño saca la bolita de la caja y yo le pregunto ¿Qué número es este? Este es el número tres, a ver “entonces vas a saltar hasta el número 3” Entonces el niño aplica saltos, para llegar hasta el número 3 y ahí en el mundo ahí está el número 3 en cantidad y lo va a comprar que es igual a los tres puntitos. Es una forma y hay varias, no. Pero no se pueden aplicar por ahora, por ejemplo en el cual estamos tratando de hacer prácticamente algo similar, aunque es un poco difícil, pero si se puede hacerlo, por ejemplo también mostrarle una tarjeta y los niños dibujar que sean círculos, cuadrados, no... las figuras geométricas que ya aprendieron, de esa forma los niños practican el trazo de las figuras geométricas y las vinculan con lo que está relacionado con lo que responde a varias estrategias.</p>	
<p>¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes y padres de familia al aplicar Juegos Tradicionales en su clase?</p>		<p>MOG-4 años: La gran mayoría de niños se divierten o ahora que estamos trabajando en el zoom, algunos papitos le gustan que los niños participen y más le gustan que ganen, no que pierdan. Pero lo que yo más me enfoco es en que los niños se diviertan y si veo que alguna mamita no apoya, siempre le doy ánimo al niño para que ellos lo realicen. Aunque la mamá esté sentada y siempre lo hago yo con ellos detrás de la pantalla. Yo también voy haciendo lo mismo para que ellos se diviertan, pero si tengo papitos que no apoyan y simplemente se sienta y los niños lo hacen solos.</p>	<p>RIL-3 años: El comportamiento de los estudiantes y padres de familia al aplicar juegos tradicionales es de integración familiar aprender juntos a respetar los turnos y se divierten aceptan sus errores y de ellos aprenden.</p>	

		<p>CMI-5 años: En algunos casos los niños siempre disfrutan de los juegos tradicionales y los niños le gusta jugar, a participar, hay algunos niños tímidos como hay padres muy colaboradores que proponen muchos materiales lo hacen el juego bastante divertido también. Tenemos del otro tipo de personas que no les gusta colaborar mucho que no quisieran hacerlo les parece trabajoso para ellos, este tipo de trabajo de las clases virtuales nos han hecho conocernos muchos y también sabemos que hay muchas padres muy colaboradores y que tienen iniciativa y otros padres que nos han costado mucho enseñarles que dependía de ellos que sus hijos aprendan afortunadamente en el salón que me ha tocado trabajar con los padres el grupo que tengo los padres han colaborado mucho con los juegos para los conocimientos de sus niños y seguiré apostando por ellos.</p>		
--	--	--	--	--

MATRIZ DE ORDENAMIENTO PADRES

PREGUNTAS	CATEGORIAS PROVISIONAL	RESPUESTAS DIRECTAS	RESPUESTAS INDIRECTAS	RESPUESTAS NO CONTESTADAS O DESVIADAS
¿Tiene algún concepto sobre juegos tradicionales?	TIPOS DE JUEGOS	<p>PF-5 años 1: No sé, si es concepto, pero me imagino que son juegos que pasan de generación en generación y qué son como una tradición de madre e hijos, en dónde se si siguen ciertas reglas normas, hay espacio de socialización, hay que esperar turnos ese tipo de cosas.</p> <p>PF-5 años 2: Con respecto a su pregunta para mí el concepto de juegos tradicionales son aquellos juegos que el niño no necesita interactuar con aparatos tecnológicos, aquellos juegos que vienen trascendiendo de año tras año, en donde él vive, interactúa con su propio cuerpo y con sus amigos, entre ellos se reconocen y se divierten de forma... por decir que no es tecnológica. En dónde cada uno puede desarrollar su imaginación, su destreza sin tener un patrón de conducta que lo emite.</p>	<p>PF-4 años 1: Sí son juegos enseñados por nuestros padres, por ejemplo, como las escondidas mayormente los juegos son enseñados por nuestros padres, de las personas adultas.</p> <p>PF-4 años 2: Sí relacionada con los juegos tradicionales en términos generales para mí lo que se realiza con los materiales que uno tiene el alcance en este caso la creatividad con el material reciclado y el espacio que usamos y el cuerpo mismo Eso quiere decir que no necesitamos tantos objetos no solo la creatividad y el espacio.</p>	
¿Conoce algunos juegos tradicionales? ¿Cómo cuáles?		<p>PF-5 años: Bueno, yo realmente cuando era chica jugaba con mis muñecas, no salía. Si, cuando jugaba con mis primas o en el colegio kiwi, San Miguel, ha llegado una carta, el lobo "dónde estás", esos juegos si... el mundo, no... de echó un poco mayor, no de niña bueno esos son los que me acuerdo.</p> <p>PF-5 años 2: Entre los juegos tradicionales que conozco sería saltar la sogá, jugar a la chapada, a tirar la pelota, jugar jackses.</p> <p>PF-4 años 1: Las escondidas, las chapadas, que ahora le dicen congelados o cemento, los siete pecados, salta sogá, ligita china, los jackses</p> <p>PF-4 años 2: Si, uno de ellos es el la Rayuela o mundo, en dónde se dibuja en el piso figuras, sí. Uno va saltando, el otro es la escondida, las chapadas, los yaxes o en este caso, también la tumba latas o también el trompo, otro es el de las canita, el salta sogá o el que le llamaban... el que se pone entre dos personas y uno va saltando y hay muchos no que le podría nombrar.</p>		

<p>¿Cuál era su juego favorito cuando tenía entre 5 y 10 años?</p>		<p>PF-5 años 1: Recuerdo mucho una que decía: “yo deseo una de sus hijas, matatirurirula, no recuerdo ahorita el nombre, el otro jugamos mucho la gallinita ciega, pero a mí no me gustaba, porque la sensación de no poder ver y caerme no me gustaba, pero me quedo con esa del matatirurirula</p> <p>PF-5 años 2: Las escondidas</p> <p>PF-4 años 1: Si mi favorito eran los jackses</p> <p>PF-4 años 2: Bueno a mí, el que me gustaba era el tumba latas, quizás debe de tener otro nombre pero bueno. En dónde se jugaba con dos equipos, uno era el que armaba las latas, una pirámide, y el otro con una pelota tenían que darle. El otro era a las escondidas, que uno se escondía, la idea era que no te encuentren, no, se la pasaban buscando hasta altas horas de la noche y eso era la diversión porque no te encontraban pasaban las horas y no te encontraban.</p>		
<p>¿Cómo aprendió a jugar?</p>		<p>PF-5 años 1: No en mi caso que mi mamá no me ha enseñado esos juegos, no participa mucho en los juegos los aprendí en el colegio de mis compañeras, de mis amigas</p> <p>PF-5 años 2: Con ayuda de mi mamá y también con los amiguitos del barrio, que a veces eran un poco mayores que nosotros mismos y ellos tienen un poco más de conocimiento de esos juegos. Entonces ya uno veía y te invitaban a jugar y como que uno también se adecuaba a lo que ellos te explicaban, de cómo iba a ser el juego.</p> <p>PF-4 años 1: Por el barrio, en el barrio todo jugaban y yo aprendí ahí.</p> <p>PF-4 años 2: Bueno a mí, mis padres, no. sí trabajaban en mi casa, como yo era el mayor de mis hermanos lo aprendí en el barrio con los vecinos, mis padres por el trabajo mismo no podían jugar conmigo llegaba muy tarde y yo como todo niño lo aprendí en el barrio, no jugué con ellos, cómo eran mayores yo me acomodaba y eso fue la práctica para aprenderlo.</p>		
<p>¿En contexto sanitario usted ha realizado</p>	<p>ESTRATEGIA S</p>	<p>PF-5 años 1: Sí por ejemplo el juego del lobo, a Leonardo le gusta el mundo. Bueno la verdad como no hemos mudado a Huacho y vivimos en un edificio, entonces el departamento es muy pequeño, no hay mucho espacio pero, pero juegos como el mundo no se puede jugar, pero trate de enseñarle a jugar</p>		

algún juego en familia?		<p>jackses, con las canicas ese tipo de juegos, por ejemplo mi esposo el trompo le hemos enseñado a Leo y conmigo en todo tiempo de la cuarentena, hemos salido jugar el mundo, con las tizas a que dibujen en las veredas, al lobo, las escondidas ese tipo de juegos y si hemos jugado mucho con Leo.</p> <p>PF-5 años 2: Si en casa, por el motivo que no podemos salir hemos sabido jugar aquí dentro de casa, a las chapadas, a las escondidas.</p> <p>PF-4 años 1: Sí con mis hijos practique, nunca había jugado con ellos tutifrufruti, para que se despejarán y se distrajeran un poco y pensarán. Hemos jugado bingo, mucho no jugamos por el tiempo que trabajamos y ellos estaban en el celular. Agua y cemento, cómo se dice a las escondidas a las chapadas. Hemos jugado un montón de cosas</p> <p>PF-4 años 2: Sí claro, con mi hija. Por ejemplo hemos jugado a las escondidas, otro... este... el mundo o la Rayuela y bueno eso es lo que más ha jugado con ella, pero otros juegos qué no sé si se llamarán tradicionales pero que juego con ella... no... el acompañarlo en la cocina y algunos juegos que le creo para que lanza la pelota.</p>		
¿Cómo ha realizado los juegos en familia?		<p>PF-5 años 2: Primeramente, que se tenga la disposición de querer jugar y luego dialogar <i>“qué es lo que se desea jugar”</i> porque sí mi hito no quiere jugar algo que yo sí quiero, yo no lo fuerzo. Lo que se quiere es que ambos elijamos un juego en donde estemos cómodos los dos Y entonces lo primero es dialogar con el indicar que lo que deseamos jugar y luego procedemos al juego porque si no lo va a hacer de compromiso y eso lo que no se quiere lo que se quiere es que se divierta.</p>	<p>PF-5 años 1: Los juegos que les enseñado solo han sido por jugar, por ejemplo, el juego del mundo, en el condominio había dibujado un mundo. Entonces un día explorando, a Leo le gusta explorar, no caminar, buscar piedritas, hojitas qué sé yo y dentro de nuestra exploración encontramos el mundo dibujado. Entonces ese juego específicamente fue por la reacción que exploramos y a raíz de eso en el condominio habían otras pequeñitos, que sus papás no jugaban con ellos, les dan el celular cosas así, entonces yo empecé a salir con Leo y yo jugaba con Leo por ejemplo a las chapadas, congelados y los demás niñitos preguntaban puedo jugar, entonces a partir de eso ya empecé a enseñarles</p>	<p>PF-4 años 1: Uno con el celular mucho tiempo y quise que ellos dejarán de lado la tecnología. Por decirlo así y que conocieran nuestra tradición de juegos. Cómo jugábamos nosotros antes y que ellos intentarán hacer lo mismo y tuve buenos resultados, les gustó, mejor dicho y más tiempo practicaban ese juego</p> <p>PF-4 años 2: Normalmente jugamos en las horas libres o en cualquier momento</p>

			<p>otro juegos, porque el mismo juego ya aburrida y empecé a enseñarles y mi esposo cuando llegó del trabajo, él también se acoplaba y jugaba con nosotros y con los niñitos y así le fuimos enseñando algunos juegos que nos acordábamos de pequeños.</p>	<p>repentino que yo esté libre de trabajo, porque como usted sabe ahorita con esta coyuntura tenemos más trabajo, pero a veces mi hija me pide y bueno yo accedo a jugar y otras veces. Pues un domingo que estamos ahí nos ponemos a jugar, pero no siempre, también de acuerdo a la predisposición que esté libre mi hija de sus quehaceres y yo pues, no... y si el espacio está un poquito libre ahí se juega.</p>
<p>¿Qué juegos ha creado su hijo o hija?</p>			<p>PF-5 años 1: Bueno Leo siempre quiere cambiar las normas del juego y cuando uno le explica las normas te contesta <i>"pero yo quiero jugarlo a mi manera"</i> Entonces por no quitarle la creatividad también este, digamos que busco un espacio para que él juegue como él quiere y yo me uno a su juego y también tenemos otro momento que jugamos como debe ser, porque pasaba mucho que otros niñitos no querían jugar como Leo, quería jugar y ellos querían jugarlo con las reglas, entonces, porque eran más grandes que Leo, había mucha fricción de eso, pero si cuando yo estoy con Leo, si tenemos un espacio como para jugar el juego cómo es y un espacio para jugar el juego como él quiere o el que él quiera otro juego.</p>	<p>PF-4 años 1: Bueno lo novedoso es que en mi casa ve a su nona en la cocina y ella por ejemplo ve una hamburguesa en donde yo veo otra cosa, porque está jugando con una chapita, o en los juegos de oficios por ejemplo o por ejemplo abajo tenemos conos para saltar, arriba-abajo, pero ella hace otra cosa que yo me digo ella lo ha visto o lo aprendido, porque yo qué sepa ella no ha ido a iniciar ya que ella solo fue 2 días al colegio, pero</p>

			<p>P.F-5 años 2: Modificar creo, pero por ejemplo el juego del mundo que se juegue en un piso para saltar con un pie, por ejemplo, él lo hace en una hoja y lo que hace con los pies lo hace con los dedos.</p> <p>P.F-4 años 1: Sí, sí por ejemplo en el juego de kiwi yo les di las reglas, pero ellos inventaron otras reglas y ya no jugaron con nosotros los adultos sino ya entre ellos jugaron y a nosotros nos dejaron de lado.</p>	<p>como no habido mucho contacto ella no se ha nutrido como para que ella conozca más juegos, pero en sí ella no se cansa y lo que uno no quiere es que ella se agite, porque este clima no es nada seguro y aun hay que cuidarnos.</p>
<p>¿Cree usted que el juego tradicional ayuda en el aprendizaje de su hijo?</p>	<p>HABILIDADES</p>	<p>PF-5 años: Sí yo creo que sí, sí ayuda en el aprendizaje de mi hijo, en el área social, en la parte de seguimiento de indicaciones, las normas, ayuda también al tema de la motricidad, esperar turnos, en la creatividad, porque cuando juegan con otros va inventando nombre, otras reglas, en el tema de la atención, porque tiene que concentrarse de lo que está haciendo, por ejemplo en el juego de kiwi tiene que ver lo que está haciendo, incluso hasta en el lenguaje porque van repitiendo, por ejemplo en el juego de las escondidas había una niña que decía “<i>chepi, chepi bola</i>” entonces Leonardo empezó a repetir estas palabras y era muy chistoso, y dependiendo del juego se pueden trabajar patrones, secuencias numeración, es que son temas netamente de aprendizaje de los niños.</p> <p>PF-5 años 2: Claro, claro que sí le ayuda porque en los juegos tradicionales el niño puede demostrar su habilidad su capacidad y poco a poco él vaya desarrollando lo que es su psicomotricidad en los diferentes juegos. No es igual estar tecnológicamente en una aplicación, jugando cualquier juego que ya sabe manipularlo, en cambio en un juego tradicional desarrolla su habilidad para pensar y cómo poder salir victorioso y divertido del juego</p>	<p>PF-4 años 2: Bueno tengo entendido que los juegos tradicionales ayudan bastante en la parte socioemocional entre los niños mismos, porque les ayuda a despertar la creatividad la parte de la psicomotricidad de acuerdo a cada juego, no, ya que cada juego tiene sus propias características y si lo hablamos como docente profesional, yo le diría que no pierdan esos juegos qué es bonito llevarlos, sobretodo se inician porque se pueden hacer varias áreas por ejemplo lógico matemático, otro por ejemplo para la orientación, la psicomotricidad, otro para ver la atención, la retención de los niños, entonces yo digo que si le ayuda bastante ya que inicial se dice, no... la temática jugando aprendo y eso es más llamativo y no es tanto estar frente a una computadora sentado. No, es igual que estar moviéndose y aplicando los juegos, no.</p>	<p>F4 años 1: Sí yo creo que sí porque nosotros ahora como somos los profesores, hemos intentado con mi hijito el pequeñito de 4 años, me ayudado bastante en su enseñanza ya que él no conocía de juegos.</p>

<p>¿Cómo manifiesta su hijo o hija sus preferencias al momento de elegir alguna actividad?</p>		<p>PF-4 años 1: Mayormente se molesta sino lo dejamos jugar con lo que a él le gusta, se molesta y se sienta y no quiero jugar, bueno él es así.</p> <p>PF-4 años 2: Por ejemplo cuando ella está cansada lo dice o cuando quiere jugar lo dice <i>"mamá vamos a jugar"</i> o solamente coge su pelota y empieza a lanzarmela y ella de esa manera me da entender que quiere jugar, pero como somos adultos a veces ella se va a jugar sola, pero sí siente la necesidad de jugar entonces ahí es donde le damos un espacio para que ella pueda disfrutar.</p>	<p>PF-5 años 1: No normalmente con Leo es todo <i>"Yo quiero"</i> por ser hijo único, normalmente él quiere que se haga lo que él dice, cuando él quiere, estamos trabajando en ello, pero por el momento todavía no lo conseguimos. Cuando estamos trabajando en el grupo por ejemplo cuando él quería hacer algo y el grupo no quería, pues él se volteaba lloraba, gritaba y decía <i>"no quiero"</i> y no jugaba a veces yo intervenía, pero a veces no, dependiendo de qué tan dramático era el asunto, también dejaba que el resuelva, porque no siempre va a ser que lo que él quiere, pero muchas veces sí pasaba que los más grandes querían, pero había veces en que no, pero al final él se regresaba a jugar con ellos, no.</p> <p>PF-5 años 2: A él le gusta mucho interactuar con sus amiguitos por ejemplo cuando van a elegir un juego, el elija un juego que sea grupal donde todos van a participar</p>	
<p>¿Cómo demuestra su niño afecto a los que le rodean?</p>		<p>PF-5 años 1: Si, él se acerca a los otros niños, es muy amiguelo, es muy cariñoso, se acerca, los abraza, les dice que alegría verte. Por ejemplo, este fin de semana que estuvimos en Lima fuimos a un parque donde había niñitos y me dijo quiero hacer amigos y le dije <i>"Okay vamos a buscar niñitos"</i> pero los niñitos no le hacía mucho caso, en un determinado momento entramos a un juego en donde tenía que trepar, pero en la parte del medio donde él estaba, hubo un niñita que se le cayó el zapato y los papás están mucho más allá y los papás no se dieron cuenta, entonces Leonardo bajo, le cogió el zapato, le puso el zapato a la niña y la niña le dijo gracias. En ese, en ese momento llegó el papá y la niña le dijo <i>"Mira ese niño me ayuda a poner mis zapatos"</i> y entonces Leonardo me mira y me dice <i>"Mami Mira yo le ayude a esa niña"</i> y así se acercó a otros niños y se puso a jugar con ellos y cómo</p>		<p>PF-5 años 2: Cuando se desarrolla el juego, por ejemplo el comparte mucho y también interactúa mucho con los amigos, pero lo que él sí recién estamos tratando de manejarlo es el tema de la frustración, porque muchas veces en un juego grupal es competitivo y siempre tiene que haber un ganador Entonces por lo mismo que se</p>

		<p>llegó el momento en que ya teníamos que irnos, no... él no quería despedirse de ellos porque quería seguir jugando.</p> <p>PF-4 años 2: Bueno, primero su entusiasmo se nota por ejemplo si es a las chapadas ella al correr muestra demasiada emoción, no... se ríe y siempre pide otra vez, otra vez y quiere siempre ganar, no. Creo que yo me canso, pero ella no se cansa ella quiere seguir jugando no los niños tienen más energía que uno si se le noten un juego su emoción. Cuando viene la visita todo el día es una emoción para ella, pero comemos está cerrado eso no tiene ella porque ella prácticamente dos años que hemos estado así.</p>		<p>frustra por que no puede ser el ganador, como que se pone un poco picón, por decirlo así, y eso lo lleva a una frustración, y eso lo que se está tratando de manejar y hacerle entender que no siempre se gana y si no se gana se aprende y si se aprende tiene que seguir esforzándose para que él pueda ser victorioso más delante de cualquier juego</p> <p>PF-4 años 1: Bueno con el mayor, no mucho le gusta jugar. Pero con el menor sí le gusta jugar, al inicio no le gustaba, pero cuando empezó a jugar conmigo le empezó a agarrar el gusto y ahora que él ya sabe el me llame a mí para jugar.</p>
<p>¿Si alguien le desagrada a su niño o niña es capaz de decírselo o como lo manifiesta?</p>		<p>PF-5 años 1: Ah no Leo lo dice "<i>no me gusta no quiero</i>" y depende si son amigos con los que tiene confianza se lo dice directamente a ellos, sí son niños que no conoce igual se lo dice, pero no insiste, con los que tiene confianza sí, sí insiste, en algún momento también viene y me dice "<i>Mami no me gusta</i>" "<i>mami no esto</i>" y pide ayuda, pero normalmente lo manifiesta.</p> <p>PF-4 años 1: No, él sino le agrada su primo y si se equivoca en el juego, Él se molesta, pero ahí se lo dice a su primo entre sus palabras y se lo explica para que lo entienda, ya si no entiende su primo ya si se molesta y no le habla. Pero si conversa bastante y trata de explicarle para que lo entiendan.</p>	<p>PF-4 años 2: A ve, no ha ocurrido, pero si no quiere jugar ella dice: "<i>no, no quiero jugar</i>" lo expresa de frente "<i>no, no voy a jugar o ya no quiero jugar</i>" pero hay momentos también, que cuando está sola que ha pasado que su primo no quiere jugar y ella si quiere ahí ella se siente mal y ella está buscando ahí que quiere jugar. Pero tiene que pasarle algo para que eso diga rara vez</p>	

		<p>PF-5 años 2: Si algo le desagrada él lo va a expresar a su forma como lo siente en ese momento, él por esa parte es muy expresivo él lo dirá, quizás bajo sus palabras o como el intérprete su molestia, él lo va a interpretar.</p>	<p>ha pasado eso por la coyuntura no hemos estado saliendo mucho le falta justo esta parte como hemos estado más en casa Y cómo los familiares estamos aislados.</p>	
<p>¿Su niño o niña trabaja en equipo con las personas que se relaciona?</p>		<p>PF-5 años 1: No, a él todavía le cuesta mucho integrarse al grupo, es más está en su mundo de él, a él le gusta hablar en voz alta y él piensa que el grupo lo está escuchando, pero no. No necesariamente participa netamente en el grupo, como hay veces que no, él habla solo, por ejemplo, cuando jugamos en el condominio a veces se juntaban, pero a veces jugaba en lo suyo y no en el grupo, por ejemplo, hace juegos paralelos, no. No es el 100% por ciento del tiempo de juego en el grupo.</p> <p>PF-4 años 1: Sí, sí lo hace, sí sabe jugar en equipo.</p>	<p>PF-4 años 2: Cómo todo el niño es egocéntrico, pero para jugar no, como tengo un sobrino que cuando llega ella comparte, están jugando sus juegos por ejemplo el de las muñecas, más bien no quiere que se vaya, en ese momento ella se olvida de su turno, de su tele, de la comida, de todo, y es más como todo lo ve juego, hasta come rápido para inventar sus juegos. Después que se vaya otra vez se acuerda que es el turno. En algunas ocasiones ella a congeniado con una compañera y ahí están, ya conversando, jugando y los papás ya se quedan afuera, porque los juegos de los niños son diferentes, hasta su lenguaje son de ellos, no.</p>	<p>PF-5 años 2: Cuando el desarrolla el juego de equipos, si, si salen victoriosos él si se alegra se emociona. Pero también, como le comentaba se frustra si las cosas no van yendo bien, alterarse de forma maliciosa Nunca le he visto, pero sí de todas maneras le entra ese bichito de pichonearía en donde él está ahí que dale que dale para que las cosas salgan bien.</p>

Anexo 8:

Título de investigación: Juegos tradicionales en niños y niñas de la Cuna Jardín Villa de Arnedo – Chancay, 2021

Fuentes Instrumentos Categorías • Preguntas	Docentes		Padres de familia		Revisión literaria
	Ficha de observ	Entrevista	Ficha de observ	Entrevista	Análisis de información (teorías) ¿En qué página esta?
<p>Categoría A: Juegos tradicionales</p> <p>Teoría:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué entiende usted por juegos tradicionales? ¿Tiene algún concepto sobre juegos tradicionales? ¿Conoce algunos juegos tradicionales? ¿Cómo cuáles? ¿Qué teoría aplica cuando realiza los juegos tradicionales? ¿Cuál era su juego favorito cuando tenía entre 5 y 10 años? ¿Cómo aprendió a jugar? <p>Importancia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cree usted que los Juegos Tradicionales son importantes para el aprendizaje cognitivo en los niños? ¿Por qué? <p>Uso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Considera necesario utilizar los juegos tradicionales en el aula, ¿cómo que juego tradicional aplicaría? ¿Por qué? Aplica juegos tradicionales durante su clase 	X	X		X X	Se encontró que los docentes conceptualizan los juegos tradicionales a aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, lo cual significa que los niños tienen la oportunidad de aprender de sus padres diferentes experiencias, actividades y explorar diferentes juegos consideran que es importante trabajar con ellos porque a la vez que se divierten aprenden, desarrollan actitudes, capacidades, despertando el interés y su conocimiento cognitivo. Juegos como: kiwi, San Miguel, ha llegado una carta, el lobo, saltar la sogá, jugar a la chapada, a tirar la pelota, jugar jackses, siete pecados, liguita china, tumbas latas, el trompo son los que se vienen transmitiendo y adaptando a las clases. Los resultados son similares al estudio de Junaedah y Ahmad. (2020), quienes señalaron que los juegos tradicionales provienen de la palabra básica "jugar", que significa hacer algo por diversión y de la palabra "tradición", que significa una costumbre que se ha transmitido de una generación hasta el presente (página 8). Estos resultados se complementan con el estudio de Rivas y Sullca (2017) quienes encontraron la influencia de los juegos tradicionales en el pensamiento lógico matemático entre los niños, concluyendo que, al aplicar diferentes juegos, no solo son aplicables en el área de matemáticas, sino en las diferentes áreas (pág., 3). Los resultados reflejan el desarrollo de la teoría del cognitiva de Piaget (1896-1980) quien sostuvo que el juego desarrolla el imaginario y la memoria, indispensable para pensar (Ahmad, et al, 2016). De acuerdo con la información si existe conocimiento básico en los entrevistados sobre concepto y aplicación de juegos tradicionales (pág. 6 y 7).
<p>Categoría B: Estrategias</p> <p>Estrategias de Enseñanza</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿En qué momento de una sesión de aprendizaje, considera usted que se debería aplicar los juegos tradicionales? ¿Qué estrategias ha empleado para utilizar juegos tradicionales en sus clases virtuales? ¿En contexto sanitario usted ha realizado algún juego en familia? ¿Cómo ha realizado los juegos en familia? Adapta las reglas del juego tradicional para su clase Fomenta el dialogo después de haber aplicado el juego tradicional <p>Estrategias de Aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cree usted que los juegos tradicionales se deban utilizar como estrategia de aprendizaje? ¿Qué juegos ha creado su hijo o hija? Utiliza el juego tradicional para reforzar el aprendizaje en sus niños o hijo 	X X X	X X		X X X	Se encontró que los docentes consideran que los juegos tradicionales se deben utilizar como estrategia de aprendizaje, puesto que promueve la atención, mantenerlos motivados, la recolección de saberes previos, la retroalimentación, lo que significa que proporciona el aprendizaje en los niños. Asimismo, los juegos funcionan en contextos en familia, los padres señalaron que, a pesar del espacio limitado de algunas casas, el cansancio y por el trabajo desarrollan juegos tradicionales con sus hijos como: salir a <i>jugar a mundo</i> cuyo marcado se hizo con las tizas. Por otro lado, ayuda a la creatividad y la naturaleza del niño por inventar otras reglas al juego, lo cual promueve la posibilidad del desarrollo del juego libre. Estos resultados encuentran similitud con el estudio de Luis (2020) quien encontró que, desde el contexto de educación a distancia, es necesario mantener esta dinámica de juegos tradicionales dentro del hogar por ello que los juegos deben estar vinculados con las áreas curriculares para lograr un aprendizaje significativo (pág. 4). Además, los resultados reflejan el desarrollo de la teoría de reestructuración cognoscitiva asimismo sostuvo que el conflicto cognitivo que se originan mientras se realiza el juego, favorece a los preescolares en su desarrollo del pensamiento de cada etapa (Sánchez, et al, 2020) (pág. 7). En síntesis, se pudo conocer que tanto docentes y padres buscan la estrategia adecuada para seguir con el aprendizaje en las casas adaptando espacios y organizar los tiempos para desarrollar juegos tradicionales.

Categoría C: Habilidades					
H. Cognitivo					
<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué habilidades se desarrollan al aplicar Juegos Tradicionales en los estudiantes? 		X		<p>Se encontró que los docentes consideran que los juegos tradicionales desarrollan diferentes habilidades como las habilidades sociales y emocionales, consideran también que conforman un elemento fundamental en el desarrollo de las áreas curriculares; no obstante, el apoyo de los padres es indispensable, dado que las actividades se realizan desde casa y muchas veces es necesario contar con materiales. Para lograr el propósito de la educación de la infancia, según el CNEB sugiere que se incluyan experiencias de aprendizaje activo y desarrollar habilidades en los niños. Estos resultados, según el desarrollo de la teoría de sociocultural de Vigotsky (1966 como se citó en Veresov. y Barrs, 2016) señaló que en la edad preescolar surgen necesidades e incentivos especiales que son muy importantes para el desarrollo del niño y que conducen directamente al juego refiere a la influencia de la interacción social, el lenguaje y la cultura en el aprendizaje (pág. 7). Los resultados encuentran complemento de ideas con el enfoque Montessori en el desarrollado de educación preescolar, a través del aprendizaje basado en el juego y la gamificación, para ello es necesario proporcionar a los niños una rica variedad de actividades de juegos (Lamrani y Abdelwahed, 2020) (pág. 8). Asimismo, estos resultados encuentran similitud con el estudio de Reyes et al. (2014), quien señaló que los juegos permiten un desarrollo cognitivo, desarrollo motor fino, desarrollar habilidades sociales (pág. 8).</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ¿En qué área aplicaría usted los Juegos Tradicionales? Da un ejemplo 		X			
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cree usted que el juego tradicional ayuda en el aprendizaje de su hijo? 			X		
<ul style="list-style-type: none"> Considera la preferencia de los niños y niñas al elegir un juego tradicional 	X				
H. Social					
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo manifiesta su hijo o hija sus preferencias al momento de elegir alguna actividad? 			X		
<ul style="list-style-type: none"> ¿Su niño o niña trabaja en equipo con las personas que se relaciona? 			X		
<ul style="list-style-type: none"> Le da protagonismo al niño o niña durante el juego 					
H. Afectivo					
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes y padres de familia al aplicar Juegos Tradicionales en su clase? 	X	X	X		
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo demuestra su niño afecto a los que le rodean? P 					
<ul style="list-style-type: none"> ¿Si alguien le desagrada a su niño o niña es capaz de decirselo o como lo manifiesta? 	X		X		
<ul style="list-style-type: none"> Motiva a los niños o hijo durante la aplicación del juego tradicional 					

MATRIZ DE ORDENAMIENTO GUIA DE OBSERVACIÓN

CATEGORÍAS	ITEMS	OBSERVACIÓN
Juegos Tradicionales	Aplica juegos tradicionales durante su clase	<p>CMI-5 años (El mundo): Si, Lo aplico al inicio manifestando el criterio y propósito de la actividad.</p> <p>MOG-4 años (Congelados): Si, Lo aplico al inicio, como motivación para que los niños reciten su rima del pregón (área personal social)</p> <p>RIL-3 años (Bolero): Si, Lo aplico al inicio manifestando el criterio y propósito de la actividad recordando los saberes previos de cantidad</p>
Estrategias	Utiliza el juego tradicional para reforzar el aprendizaje en sus niños	<p>CMI-5 años: Si, lo utilizo para reforzar los números hasta el 30 y movimientos motrices gruesos</p> <p>MOG-4 años: No, lo utilizo como estrategia para iniciar la clase</p> <p>RIL-3 años: Si, lo utilizo para reforzar los números hasta el 7 y movimientos óculo manuales al insertar las canicas en la botella</p>
	Adapta las reglas del juego tradicional para su clase	<p>CMI-5 años: Modifico algunas reglas, que fue no utilizar el objeto para lanzar, no utilizo solo un diseño, cada niño puso diferentes números en su mundo, y dejo que terminaran el mundo a pesar que los saltos (con uno y dos pies) no eran los correctos. Las reglas no estaban claras</p> <p>MOG-4 años: Si, adapto el juego congelados, ya que lo hizo a través de la música, donde se detiene la canción y los niños no se pueden mover, en este caso no hay un cazador que tiene que atrapar a todos en el juego.</p> <p>RIL-3 años: Si modifico algunas reglas, y el juego en sí, ya que uso una botella para elaborar el juego "bolero". La esencia del juego estaba, pero la forma del juego no.</p>
	Realiza preguntas después de haber aplicado el juego tradicional	<p>CMI-5 años: Si, preguntas de retroalimentación, de preferencias, y de conocimiento</p> <p>MOG-4 años: Si, preguntas sobre el tema a tratar y de gustos</p> <p>RIL-3 años: si, preguntas de retroalimentación sobre el tema y de gustos, preguntas sobre la actividad</p>
Habilidades	Considera la preferencia de los niños al elegir un juego tradicional	<p>CMI-5 años: No, porque ya lo tiene programado en su sesión de clase</p> <p>MOG-4 años: No, porque ya lo tiene programado en su sesión de clase</p> <p>RIL-3 años: No, porque ya lo tiene programado en su sesión de clase</p>

	Le da protagonismo al niño durante el juego	<p>CMI-5 años: No netamente protagonismo, pero si hace que cada niño realiza el juego y sus compañeros lo observan, respetando su tiempo de ellos</p> <p>MOG-4 años: No, ya que la docente es la que observa que nadie se mueva (como el cazador) en todo momento</p> <p>RIL-3 años: Si, todos los niños realizan de manera simultánea el juego, pero le pregunta a cada niño cuantas bolitas inserto.</p>
	Motiva a los niños durante la aplicación del juego tradicional	<p>CMI-5 años: No, netamente motivación, pero les va dando indicaciones de cómo hacerlo si ve algún niño que no lo realiza correctamente</p> <p>MOG-4 años: Si, los motiva durante todo el momento a bailar, ella baila con ellos y nombra a cada niño y los anima a seguir bailando, al final les entrega una estrella</p> <p>RIL-3 años: Si, los motiva durante todo el momento de jugar, diciéndoles que, si pueden, dándoles palabras de aliento y entregándoles al final una carita feliz.</p>

Procesamiento en atlas ti

PR - ATLAS.ti

Re Pág Nav
 Av Pág Subir
 Pausa Bajar
 Bloq Despl Acoplar
 Ayuda Atenuar

Observación.docx

RIL-3 años: Si modifico algunas reglas, y el juego en sí, ya que uso una botella para elaborar el juego "bolero". La esencia del juego estaba, pero la forma del juego no.

Mueva el cursor al sitio en el que desea escribir texto.

inculos Diseño Presentación Especiales Ayuda

[2:15] MIG-4 años
la docente es la que observa

[2:14] CMI-5 años
cada niño realiza el juego

[2:13] TODAS
programado en su sesión de clase

[2:12] RIL-3 años
sobre la actividad

5 Considera la preferencia de los niños al elegir un juego tradicional [1-1]

4 Realiza preguntas después de haber aplicado el juego tradicional [3-1]

6 Le da protagonismo al niño durante el juego [3-1]

HABILIDADES [0-3]

ESTRATEGIAS [0-3]

GUÍA DE OBSERVACIÓN

7 Motiva a los niños durante la aplicación del juego tradicional [7-1]

APLICACIÓN DE JUEGO [0-1]

[2:17] CMI-5 años
les va dando indicaciones

realimentación, de preferencias, y de conocimiento

re el tema a tratar y de gustos

realimentación sobre el tema y de gustos, preguntas sobre la

ne programado en su sesión de clase

ene programado en su sesión de clase

re programado en su sesión de clase

gonismo, pero si hace cada niño realiza el juego y sus
ando su tiempo de ellos

ente es la que observa que nadie se mueva (como el cazador) en

realizan de manera simultánea el juego, pero le pregunta a cada

vación, pero **les va dando indicaciones** de cómo hacerlo si ve
ctamente

ante todo el momento a bailar, ella baila con ellos y nombra a cada
o, al final les entrega una estrella

Tamaño: Texto rico Predetermi

10:36 p.m.
01/12/2021

Anexo 9: Matriz de categorías emergentes

Categoría emergente	Teoría implícita directa	Teoría implícita interpretativa	Teoría implícita constructivista
<p>Categoría 1:</p> <p>Los juegos digital tradicionales</p>	<p>Desde una perspectiva sociocultural vygotskiana, los procesos psicológicos superiores tienen un origen social. Se desarrolla cuando se involucra en actividades compartidas con otros. El juego es una actividad que guía el desarrollo de un niño y que involucra la función mental básica del niño y la eleva a una función mental superior (Sánchez, 2020)</p>	<p>Los juegos digitales son conocidos por aumentar la atención y la motivación de los estudiantes a través de entornos de aprendizaje divertidos que son creados en juegos, y contribuyen al desarrollo de la autoestima y la autoeficacia, la resolución de problemas y las habilidades de pensamiento estratégico y algorítmico (Zeynep, 2018)</p>	<p>Los juegos digitales tradicionales brindan a los niños oportunidades para ir aprendiendo juegos cuyos padres también jugaron. Por ejemplo, experimentan cartas, tres en raya, tabla de parejas, sudoku, dominó, ajedrez mientras usan simuladores por ejemplo de avión o son ingeniero mientras construye ciudades. La principal responsabilidad de la educación es no ofrecer herramientas que puedan ser obsoletos antes de que sean completamente conquistados</p>
<p>Categoría 2:</p> <p>La psicomotricidad</p>	<p>Se sustenta en la teoría de "desarrollo cognitivo" de Jean Piaget. Esta sostiene que, no es posible hablar de un desarrollo motriz si este no viene acompañado de un adecuado desarrollo psicológico. Así mismo, el autor señala que, este desarrollo se da en diferentes etapas comunes a todos los niños y de distintos niveles (Rios, 2019)</p>	<p>El uso del juego en el proceso de aprendizaje favorece la mejora de las competencias, utilizando la psicomotricidad, puesto que el juego a la mejora de las habilidades de manera integral (Cáceres, 2018)</p>	<p>La psicomotricidad es una disciplina que explica que la persona es una unidad entre sus aspectos corporales (motrices), emocionales y cognitivos, ya que los mismos se encuentran interconectados y no se pueden separar (MINEDU, 2012)</p>
<p>Categoría 3:</p> <p>La socialización en la virtualidad</p>	<p>Teoría sociocultural del juego" Vigotsky (2007), señala que el juego es un factor primordial en el desarrollo del niño, que va más allá del simple disfrute que puede conseguir a través de su realización, sino que es a través del juego donde el niño va desarrollando un conjunto de habilidades y capacidades para proponerse metas y lograr resultados esperados (Susanibar, 2019)</p>	<p>Los cambios que se han dado, han llevado a que la interacción familiar sea diferente, al igual que el relacionamiento con los demás y a que las rutinas tengan que ser cambiadas, estos cambios permitieron nuevas formas de socialización en los niños de preescolar los niños deben socializar para desarrollarse y avanzar evolutivamente, necesitan de sus pares para imitación, ver cómo el compañero hace y lo repite (Rengel, 2020)</p>	<p>En medio de la pandemia, el número de niños pequeños que asisten al preescolar, los niños a través de la estrategia aprendo en casa forman parte de las experiencias habituales de aprendizaje y de la socialización. (MINEDU, 2020) usando herramientas virtuales.</p>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VILLA CORDOVA GLORIA MARIA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA CUNA JARDÍN VILLA DE ARNEDO – CHANCAY, 2021", cuyo autor es CORDOVA OLAVARRIA ATENAS YHANIRET, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 23 de Febrero del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VILLA CORDOVA GLORIA MARIA DNI: 10293887 ORCID: 0000-0003-3038-9443	Firmado electrónicamente por: GVILLACO el 28-02- 2022 12:03:06

Código documento Trilce: TRI - 0290112