

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO



TRABAJO ACADÉMICO

**Juegos tradicionales y desarrollo de la socialización en niños de 4 años
de edad, del Centro de Investigación, Jean Piaget, San Juan Pampa**

Para optar el título de Especialista en:

Educación Inicial

Autor: Lic. Ketty Monica MEZA FERNANDEZ

Asesor: Mg. Federico Renato VILLAR YZARRA

Cerro de Pasco – Perú – 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO



TRABAJO ACADÉMICO

Juegos tradicionales y desarrollo de la socialización en niños de 4 años de edad, del Centro de Investigación, Jean Piaget, San Juan Pampa

Sustentado y aprobado ante los miembros del jurado:

Dra. Edith Rocío LUIS VÁSQUEZ
PRESIDENTE

Mg. Marleni Mabel CÁRDENAS RIVAROLA
MIEMBRO

Mg. Cecilia PÉREZ SANTIVAÑEZ
MIEMBRO

RESUMEN

Este trabajo de exploración percibe los compromisos de la ciencia con la investigación del juego como un campo particular dentro de la disciplina, la investigación del juego.

El límite mental de las personas comienza al entrar en el mundo, su método de aprendizaje es a través de actualizaciones que se ensayan a través de los juegos, por lo que el juego es esencial para la vida, entonces, en ese momento, los niños sienten más deleite en el aprendizaje jugando, los juegos convencionales que son importantes para la vida desde siempre es el tipo de articulación y la realización de las obligaciones de la amistad, Los juegos tradicionales son una declaración de la cultura, a través de la cual los niños crean su socio-afectividad, permitiéndoles conocer el público y la cultura que les rodea, aprender los trabajos, las costumbres y los valores, y al mismo tiempo experimentar los sentimientos y las sensaciones, lo que remueve su socialización. La socialización y los juegos convencionales se cultivan a través de las conexiones establecidas entre los niños y las niñas a través de los ejercicios realizados en la sala de estudio. La socialización es un curso de impacto entre un individuo y sus compañeros. Los niños, a través de los ejercicios que se realizan en la sala de estudio, a medida que el infante fomenta sus capacidades, habilidades, articulaciones, y expresan sus sentimientos, comparten instantáneas de sensibilidad. Es en esta etapa cuando el niño se independiza de su familia se independiza de su clima social. (Ramos, 2012, p.57).

En definitiva, es el ciclo a través del cual los niños adquieren la información, las habilidades y las capacidades que les permiten desenvolverse como individuos a partir de una reunión.

Palabras clave: juegos de tradicionales, socialización, avance, niños.

ABSTRACT

This exploration work perceives the commitments of science to the investigation of play as a particular field inside the discipline, the investigation of play.

The mental limit of people starts upon entering the world, their method of learning is through upgrades that are rehearsed through games, so the game is essential for life, then, at that point, kids feel more delight in learning by playing, conventional games that are important for life since forever ago is the type of articulation and making of obligations of friendship,

Conventional games are a statement of culture, through which youngsters create their socio-affectivity, permitting them to get to know the general public and culture around them, learn jobs, customs and values, and simultaneously experience feelings and sentiments, which stirs their socialization.

Socialization and conventional games are cultivated through the connections set up among young men and young ladies through the exercises did in the study hall.

Socialization is a course of impact between an individual and their companions. Youngsters, through the exercises that occur in the homeroom, as the kid fosters their capacities, abilities, articulations, kids foster their capacities, abilities and express their sentiments, share snapshots of sentimentality. It is at this stage when the youngster becomes independent from being reliant upon his family becomes independent from his social climate. (Ramos, 2012, p.57).

All in all, it is the cycle through which kids gain the information, abilities and capacities that permit them to go about as individuals from a gathering.

Keywords: customary games, socialization, advancement, kids.

INTRODUCCIÓN

El trabajo actual de los juegos convencionales nos da a conocer la asombrosa realidad de los niños, que está cargada de mente creativa y de sueño; hablar de juegos habituales es aludir a aquellos juegos que permanecen en su médula durante bastante tiempo experimentando no muchos cambios, pasando de una edad a otra de abuelos a padres y de padres a niños.

Las rondas costumbristas del Perú muestran una novedosa cultura lúdica por su extraordinario reconocimiento en cada espacio de nuestro público en general. Por algunas razones relacionadas particularmente con la globalización, las rondas de antaño con las que los niños aprendían a fomentar sus movimientos coordinados gruesos y finos, entre otros, han desaparecido continuamente en los últimos tiempos. Y sin embargo, este trabajo trata de hacer en los estudiantes mentalidades de tener un lugar y aprecio por la herencia social y crónica que tiene su población o área, por lo tanto enmarcando un ser con obligación y conciencia hacia los demás.

Las habilidades se desarrollan a medida que el niño que juega sabe la mejor manera de alcanzar, arrastrarse, caminar, correr, trepar, saltar, lanzar; los niños descubren cómo lograr y manejar su equilibrio. Los movimientos finos coordinados (utilización de las manos y los dedos) se realizan cuando el niño controla los objetos de juego.

En los años preescolares realizan juegos tradicionales con lo que tienen lugar grandes avances en autonomía, independencia y dominio del medio, así como en la capacidad para reconocer y acomodarse a las necesidades de los otros y para actuar cooperativamente. Aprenderá jugando juegos de roles en estos años que es miembro de una familia y de unos grupos sociales que se rigen por unas reglas a las que hay que ajustarse. Las interacciones con los demás se intensifican y en ese complejo contexto

adquiere los modelos del comportamiento social y va emergiendo su personalidad. La experiencia de que es capaz de explorar el medio alimenta en el niño los sentimientos de autoeficacia e independencia.

Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando descubren cómo seguir las directrices, participan, se mantienen unidos, se someten a las reglas y ofrecen mucha diversión y empatía entre ellos. Realizan juegos como la escondida, jazz, trompo, rueda, saca manteca, se quema el pan, mundo, entre otros.

El juego también contribuye a la mejora de las habilidades emocionales a través de la alegría que sienten los niños y su implicación en el juego de personajes fantásticos. La confianza también aumenta cuando los infantes logran objetivos a través del juego.

Los individuos son famosos por su amistad, ya que desde el principio de la historia han vivido organizados. El lenguaje y el trabajo fueron dos componentes que se sumaron a un ciclo de hominización, que nos permitió avanzar y conformar órdenes sociales desde el crudo ámbito local hasta la actualidad.

Desde que es social, a partir de la niñez, el individuo requiere compararse con otros para decir lo que siente, su opinión, compartir pensamientos, sentimientos, concepciones, emprendimientos básicos y esto se logra a través de la interacción de la socialización donde el niño se une a la familia, la sociedad, la escuela aclimatando las reglas de unión, sociales, estrictas, monetarias y sorprendentemente ejemplos sociales.

Avanzar en la socialización en condiciones poderosas, atractivas y divertidas; a través de la gamificación que une los componentes fundamentales de los juegos para lograr un aprendizaje más significativo en los niños y jóvenes.

INDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

INDICE

I. DATOS GENERALES

a. Título del ensayo académico	1
b. Línea de investigación.....	1
c. Presentado por	1
d. Fecha de inicio y termino	1

II. TEMA DE INVESTIGACIÓN

a. Identificación del tema	2
b. Delimitación del tema	3
c. Recolección de datos	4
d. Planteamiento del problema de investigación.....	9
e. Objetivos	11
f. Esquema del tema	12
g. Desarrollo y argumentación	13
h. Conclusiones	33

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

I. DATOS GENERALES

a. Título del ensayo académico

Juegos Tradicionales y Desarrollo de la Socialización en Niños de 4 Años de edad, de Centro de Investigación, Jean Piaget, San Juan Pampa

b. Línea de investigación

Educación

Sublínea de investigación

Estrategias y metodologías de aprendizaje y de enseñanza.

c. Presentado por

Bach.: Ketty Mónica, MEZA FERNANDEZ

d. Fecha de inicio y termino

De febrero a mayo de 2021

II. TEMA DE INVESTIGACIÓN

a. Identificación del tema

Los juegos tradicionales son aquellos ejercicios y movimientos incesantes de un dominio que se comparte y logramos la socialización e interacción al juego algunos ejemplos de otros juegos en otros países también que se realizan sin la asistencia o intervención de complejos juguetes innovadores, sólo es imprescindible la utilización del propio cuerpo o de elementos que se pueden obtener principalmente de la naturaleza, estos pueden ser piedras, ramas, tierra, agua, etc.

Además, se muestra que, las rondas básicas de un barrio, que a través de ellas, el niño se relaciona y se entera de las particularidades disimuladas de sus semejantes, de una manera fascinante e interesante, lo cual es importante para seguir blindando los datos de un país, para decirlo de manera sencilla, constituyen un recurso indispensable de los juegos que se pulen para siempre.

Como indica Aretz (1998), se presentan como "juegos folclóricos en los que se resumen todas las experiencias de las épocas y, en este sentido, constituyen una importante técnica para educar, ya que el niño se compromete jugando". Asimismo, Bolívar (2001) los conceptualiza como "juegos populares, que tienen un lugar en la cultura venezolana y establecen un segmento clave para la protección de nuestras tradiciones, el carácter público y la vinculación del niño con el medio en que se desenvuelve".

Los juegos que siguen utilizando son el trompo, la callampa, la salta soga, la chanca la lata, el kiwi, el mundo, entre otros, son actividades con lo que los niños disfrutan su vida en la que encuentran amigos, amigas y confidentes a veces para todo su vida o por periodos cortos.

La socialización es la colaboración por la cual el individuo domina, durante la expansión de su vida, las piezas socio-sociales de su circunstancia actual y las sitúa al avance de su personalidad bajo la atribución de prácticas, ocasiones y expertos socialmente conformados.

La socialización se pondera e identifica con la persona, que hace en un lapso de tiempo por el cual el individuo acepta los segmentos socioculturales de su condición actual y los consolida en su carácter para aclimatarse a la sociedad. La socialización es una conexión increíblemente básica que debe progresar en los infantes desde una edad sorprendentemente temprana.

La socialización en los infantes aparece en los primeros tiempos de la vida, el niño desempeña esta socialización inconscientemente a través de las miradas, las sonrisas, los movimientos, la mejora de la mano o el esfuerzo por imitar sus progresos. Poco a poco, será consciente de sus ejercicios y mantendrá esta correspondencia con los individuos que le rodean.

b. Delimitación del tema

Delimitación espacial.

El examen fue creado con niños de 4 años del Centro de Investigación Jean Piaget, San Juan Pampa. Yanacancha - Pasco.

El Distrito de Yanacancha está situado hacia el norte de la localidad de Chaupimarca, en la zona focal de la Provincia de Pasco, parte de la Subzona Altoandina. Se encuentra a una altura que difiere entre los 3 250 m.s.n.m. también 4 380 m.s.n.m., que es la estatura más extrema que tiene esta maravillosa ciudad.

Delimitación temporal.

El estudio se hizo, al transcurso de noviembre hasta todo diciembre de 2020 y de enero a junio de 2021

Delimitación teórica

El examen se centró en los juegos convencionales y la mejora de la socialización en los niños de 4 años en el Centro de Investigación Jean Piaget, San Juan Pampa.

c. Recolección de datos

Los juegos habituales y la socialización de los niños de 4 años en este campo se terminaron varias investigaciones con la explicación de que en estos eventos los tutores compran juguetes actuales. De esta manera en el año 2001, Acedo E., Vicente C., Saco M., completaron una encuesta de la escritura sobre el juego es una acción fundamental para un avance esencial satisfactorio del individuo. En las diferentes acepciones del juego hay motivaciones para sostener su significación y pertinencia, pero sin duda la explicación decisiva es la propia perspicacia, las propias cosas energéticas, el producto de una infancia recogida a través del juego. No es necesario, por tanto, depender de un número tan grande de citas para tener la opción de atestiguar que "jugar se parece a fantasear" o que "la alegría del juego y la asociación total en él debe recuperarse jugando una vez más". P. 19.

Gil, S.et al. (2019) igualmente en el trabajo sobre Propuesta de juegos más conocidos para niños para elevar el nivel de socialización en jóvenes de 4 años de una institución exclusiva ubicada en el distrito de Surco.

Precisa, en la estructura de la preparación académica, siendo la mejora de la práctica pre profesional, surgió la prioridad de investigar sobre la socialización de interactuar, en la juventud de 4 años, según una problemática reconocida de una organización preescolar ubicada en Surco. La cuestión alude a los problemas

de correspondencia y cooperación entre sus padres, que influyen en la interacción de socialización. Nos damos cuenta de que, a los 4 años de edad, es imperativo producir y ensamblar vínculos sociales que permitan conexiones sólidas y firmes para que el niño afecte el avance de su vida. Frente a esto, la teoría trata de producir un efecto mediante una opción de desarrollo de desarrollo, que es indicar ejercicios de actividades infantiles famosos incrementando el ciclo de interacción social. Es esencial destacar que el acto las actividades infantiles famosos eleva, dentro de este ciclo, las conexiones y la correspondencia en los niños, ya que les induce crear de forma espontánea con los demás. Asimismo, produce un lugar animado para los niños y comienza a incitar en ellos la necesidad de interesarse por las actividades infantiles.

Araujo, C.Y. (2018) Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años.

Psicomotricidad en niños de 3 años del I.E.I 324 Niña Virgen María - Huacho, donde la actividad infantil ósea el juego tiene ciertamente un nivel jerárquico social inequívoco, ya que se suma a la disposición de propensiones de participación y apoyo, de enfrentamiento con circunstancias fundamentales y, posteriormente, a una información más sensible sobre el mundo. Es un método de articulación del desarrollo emocional, lo que lo convierte en un procedimiento proyectivo muy valioso para terapeutas y profesores, sobre todo en lo que se refiere a la comprensión de las cuestiones que influyen en el niño.

- El juego proporciona el clima adecuado para cumplir los requisitos educativos fundamentales del entender de los jóvenes. Debe y puede ser considerado como un instrumento de mediación dado un movimiento de medios que trabajan con el aprendizaje continuo.

- Su carácter estimulante vigoriza al niño y trabaja con su cooperación en ejercicios que pueden ser feos para la persona en cuestión, convirtiéndose en la opción en contraste con aquellos ejercicios que no son excepcionalmente animados o programados.

Por otro lado tenemos a Yllanes, A. (2019) La Socialización de los Niños a través de los Juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo - Ayacucho que realizó relevamientos bibliográficos, el pukllay o juego, en el medio sociocultural andino, es una acción innata del joven y un manantial perpetuo de interacción social, cada instante que al experimentar las actividades infantiles frecuentes que eran enviados por sus padres, se incorporan de manera funcional respecto a las cualidades agregadas y el ordenamiento de convicciones que son esenciales para el legado social andino. La familia junto con los fundamentos educativos, juegan un trabajo de natural en ambientes bilingües y en correspondencia con su materia social andina, en consecuencia cuando juegan personifican las tareas de sus progenitores, los individuos de las fiestas convencionales, interpretan y danzan al ritmo de su música local sostenida por instrumentos a mano existentes aparte de todo, el niño como sociable, se incorpora con dinamismo a una reunión de infantes, se relaciona con ella y ofrece sus supuestos con otros, sus delicias y angustias son componentes regulares de su reunión de niños. Los juegos tradicionales satisfacen una capacidad esencial ya que se suman al desarrollo indispensable del Joven, su participación en los ejercicios de entender de la cultura educativa debe darse bajo el punto focal de la Educación Intercultural Bilingüe, en vista de que mediante la actividad infantil, la risa, a danza, el salto, la suplantación, y demás se fortalecen las obligaciones de interacción que los dispone a enfrentar un futuro inexorablemente problemático por sus ejercicios

financieros poco beneficiosos, que los diseñan como un espacio de escandalosa indigencia monetaria social. La relación que construyen las jóvenes y los jóvenes es traída al mundo a través de la estrategia de socialización y además llega al surtido de seguridades que se difunden en los elementos relacionales. La sonrisa honesta de un joven andino garantiza el movimiento de la cultura andina, de los juegos consuetudinarios; ya que se comunica a partir de una edad y luego a la siguiente y las familias más alejadas son las guardianas de la presencia de los sentimientos, juegos y costumbres que se mantienen vivos y son significativos para la mayor parte de la sociedad.

En el año (2001) los juegos tradicionales son la premisa de socialización de los niños preescolares.

La ausencia de la interacción que sucede en las instituciones rurales no es algo de asombrarse, ya que debido a su área geográfica, las condiciones satisfactorias para la cooperación social (en su mayoría entre progenitores y vástagos) no son realmente evidentes a causa de diferentes motivos como las ocupaciones diarias entre otras.

Menciono la ausencia de socialización ya que es el tema que aborda mi propuesta académica y a pesar de que es normal para un área local provincial, mi convicción experta confirma que debe ser vencida para que desde el nivel preescolar los niños tengan componentes de asociación social que les permitan fomentar cada una de sus habilidades de manera ordinaria.

Como muy bien podría revisarse, la socialización es una interacción deliberada y agregada, que nos permite ocuparnos del tema progresivamente.

En 2019, Robles F. et al Estrategias Lúdicas para la Socialización en los Niños de 5 Años de los I.E.I. N° 112 Y N° 470 del Distrito de San Pedro de Chaná

de la Provincia de Huariancash-2017. (Propuesta para obtener el título de Bachiller).

El uso de los procedimientos lúdicos creados en el sistema de aprendizaje de los infantes de 5 años de edad de los establecimientos educativos subyacentes N° 112 y N° 470 de la localidad de San Pedro de Chaná-territorio de Huari-2017, ha aplicado enorme impacto en la socialización de los niños. Los juegos convencionales aplicados apropiadamente por las necesidades e intereses de los niños incidieron en la mejora de la socialización, logrando fomentar el ingenio, la capacidad de innovación y la mente creativa en absoluto como los juegos actuales que requieren de juguetes modernos delegados de sociedades desconocidas; en consecuencia fortalecen el carácter, la correspondencia con los demás, produciendo la asociación de racimos, logrando alumnos más dinámicos, participativos y más amables..

En 2019 Guevara, L.M. del M. Programa De Juegos Tradicionales Para Fortalecer La Psicomotricidad Gruesa En Niños De Cinco Años De Una Institución Educativa.

Tras el examen presumen que la revisión es de suma importancia, ya que permite a través del reconocimiento de los juegos habituales reforzar las habilidades psicomotrices gruesas en los niños de cinco años. Haciendo que todos los jóvenes tengan un control y dominio del cuerpo de forma correcta y suficiente para su edad, no introduciendo en el futuro patologías. En la actualidad, los juegos habituales incluyen un trabajo totalmente activo, simultáneamente incluyen la comunicación real y en general realizarán habilidades coordinadas fundamentales como rebotar, correr, trepar, caminar, pasear, entre otras. Entonces, en ese momento, en las escuelas y paradas hay amplias cubiertas poco comunes

delimitadas para los juegos, debemos explotar esos espacios y condiciones para que nuestros niños puedan averiguar cómo crear a través de estos juegos que se están dando.

d. Planteamiento del problema de investigación

En la actualidad, el marco instructivo se preocupa por la forma en que los instructores del nivel de escolarización temprana se centran más en la realización de habilidades mentales y llenas de sentimientos en el aula, dejando de lado los juegos habituales que son una pieza clave del desarrollo vital del individuo para la obtención de desarrollos fundamentales del cuerpo.

Los juegos tradicionales son ensayos que se realizan por edades. Son ejercicios a través de los cuales los órdenes sociales muestran sus capacidades y habilidades. Marcan la conexión y asociación entre las redes y su circunstancia actual, trabajando en las obligaciones de compañerismo, concurrencia, fortaleza y correspondencia entre los individuos de la reunión étnica.

El avance de la coordinación sustancial productiva del joven en los principales tramos de su vida enmarca la premisa donde se inicia el curso de asociación y control de sus desarrollos, con el que se reconoce a sí mismo con su ser real, y posteriormente con el mundo exterior de la información debido al desarrollo alcanzado por el marco aprehensivo y fuerte.

En la atención exhaustiva a los jóvenes, comprendemos el juego como un derecho que debe ser asegurado en todas las condiciones, en el hogar, en la formación, en el bienestar y en los espacios públicos. Como derecho fiable, nos invita a comprender que los niños viven en el juego y para el juego, y en este grado crea una actitud básica e inteligente hacia los espacios donde crecen y sus condiciones; además nos hace contemplar el trabajo de los medios de

comunicación y la industria del juguete y el juego, qué tipo de actividades alegres proponen y qué estimaciones comunican. Cada uno de los componentes mencionados anteriormente nos hace pensar en por qué el juego merece un lugar privilegiado en la instrucción temprana

El juego dividido entre los niños aparece a partir de los 4 años aproximadamente. Se alegran de jugar con algunos favorecidos de su edad y buscan la relación ideal. A pesar de que surgen debates, percibe continuamente cómo supervisarlos. Estos hechos son los que permitirán al niño cumplir con el patrón de socialización.

A esta edad, los infantes incrementan los límites que se aprenden y controlan a través del juego, ya que estableció un contacto más reconocible con los demás. La actividad infantil hace que el ciclo de la interacción, a la edad de 4 años, haga visiones, por ejemplo, del pensamiento, la fuerza, la correspondencia verbal, las afiliaciones y la relación familiar. Esto asegura una mejora básica suficiente en los niños.

Por otra parte, durante el proceso practicas pre profesionales en la I.E.I Jean Piaget, en la sección de 4 años se analizó y encontró algunos obstáculos en cuanto a actividades de juegos tradicionales y socialización como: la inexistencia de movimientos controlados, inconvenientes en la lateralidad, inexistencia de ritmo, progreso inadecuado del equilibrio, poca socialización, mínima interacción entre los niños de su entorno. Estos inconvenientes radican en el núcleo familiar debido a que los padres de familia no permiten que participen en actividades que la I.E. planifica, pero igual la docente no realiza juegos tradicionales porque está abocada en realizar tareas. Asimismo no le dan importancia a los juegos dramáticos, juegos de roles, juegos simbólicos, entre otros.

Motivo por el cual me planteo las siguientes interrogantes:

Problema general

¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años del Centro de Investigación Jean Piaget Yanacancha Pasco 2021?

Problemas específicos

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que desarrollan la socialización en los niños de 4 años del Centro de Investigación Jean Piaget Yanacancha Pasco 2021?
- ¿Qué características presentan los juegos tradicionales que desarrollan la socialización en los niños de 4 años del Centro de Investigación Jean Piaget Yanacancha Pasco 2021?

e. Objetivos

Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años del Centro de Investigación Jean Piaget Yanacancha Pasco 2021.

Objetivo Especifico

- Clasificar los juegos tradicionales que desarrollan la socialización en los niños de 4 años del Centro de Investigación Jean Piaget Yanacancha Pasco 2021.
- Caracterizar los juegos tradicionales que desarrollan la socialización en los niños de 4 años del Centro de Investigación Jean Piaget Yanacancha Pasco 2021.

f. Esquema del tema

El juego

Definición

Teoría constructivista de Vygotsky

El juego y la socialización

Clasificación de tipos de relaciones entre el juego y la socialización que establecen Osterreith Piaget son similares Clasificación de los juegos tradicionales

Significado de la actividad infantil (el juego)

Significado de los juegos tradicionales y autóctonos

Los juegos tradicionales

Características de los juegos tradicionales

Importancia del Juego Tradicional en Niños de 3-5 Años

Ventajas de los juegos tradicionales

La socialización

Agentes de socialización

Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson.

Características de la socialización

Los juegos infantiles realizados como estructura para mejorar el ciclo de socialización.

Estrategias Para Rescatar Los Juegos Tradicionales

g. Desarrollo y argumentación

El Juego

Definición de Juego

Piaget: Para él: Los juegos no son sólo un tipo de alivio o diversión para agotar la energía en los niños, sin embargo, implica que la asistencia a beneficiarse en el giro de los acontecimientos. Los juegos se hacen más grandes en la proporción de su giro, ya que a partir del control libre de componentes diferenciados termina rehaciendo objetos y reexaminando cosas "el movimiento lúdico es la fijación constreñida de los ejercicios escolares y sociales predominantes", y en consecuencia es básico en la práctica instructiva.

Es vital para la idea de juego conocer su derivación: Viene de la expresión latina ludus, y eso implica cultismo energético. Por otra parte, en el latín vulgar el término jocus tiene una importancia más cercana a la de broma, chiste o entretenimiento. NUÑES de Almeida (1998), al inspeccionar el trasfondo histórico de la instrucción lúdica, distingue que las mentes maestras sobre la conexión entre el juego y la escolarización pueden seguirse hasta la antigua Grecia. Destaca entre ellos las consideraciones de: HERBERT SPENCER (1820-1903).

Teoría constructivista de Vygotsky

Su hipótesis es constructivista ya que a través del juego el niño construye su aprendizaje. Jugar con otros niños aumenta su capacidad de comprender la verdad de su clima social habitual ampliando constantemente lo que Vygotsky denomina "Zona de Desarrollo Próximo". Según Tripero (citado por Acaro, 2016) Vygotsky "otorga al juego, como instrumento y activo socio-social, la función

optimista de ser un componente impulsor del giro psicológico del niño, trabajando con la mejora de elementos superiores de la visión como la consideración y la memoria deliberada". Esto implica que la mejora psicológica del niño se consigue mediante la concentración de la atención, el recuerdo y la retención cuando el niño juega de forma divertida y consciente y sin apenas problemas. Vygotsky (referido por Acaro, 2016) disecciona el juego transformador en la edad infantil presentando dos etapas críticas: - Primera etapa (2 a 3 años), en la que los niños juegan con objetos según la implicación que les da su clima social más inmediato. Esta primera etapa tendría, por tanto, dos grados de perfeccionamiento: en la principal, se familiarizan enérgicamente con las capacidades genuinas que tienen los artículos en su clima socio-social, tal y como se les comunica en el clima familiar, y en la segunda, averiguan cómo sustituir emblemáticamente los elementos de estos artículos. Seguro que es algo parecido a permitir la capacidad de un artículo a uno más totalmente comparable, liberando la posibilidad de artículos sustanciales. Han aprendido, de acuerdo con la obtención social del lenguaje, a trabajar con implicaciones. - La segunda etapa (3 a 6 años), que llama el período del juego emocional, suscita actualmente un interés en desarrollo en el ámbito de los adultos y lo construye con respecto a él mediante la suplantación. De esta manera avanzan en la conquista de su pensamiento egocéntrico y se produce un divertido intercambio de trabajos de imitación de persona, que nos permitirá descubrir el tipo de encuentros que dan los individuos que les rodean. Juegan a ser padre, madre (fingiendo), a las tradiciones de sus villas donde pueden dirigirse a la persona santa benefactora alegres a través de una actuación, a los peinados, a la minga siendo juegos habituales.

El juego para el joven es el mejor método para construir su aprendizaje, el juego es el sustento de sus sentimientos para ello es considerado como un manantial de su giro. No obstante, el juego es un activo o metodología académica totalmente importante, el juego es la justificación detrás de todo niño, nada puede ser extraño a esta acción, los investigadores dicen que el joven que no juega es porque está debilitado. (Vygotsky. 1979, referido por Lachi, 2015, p. 39).

Para Vygotsky (2010); López y Delgado (2013) en la edad preescolar la actividad rectora es el juego y por ende este se convierte en un medio esencial a través del cual los infantes pueden poner en marcha diversos signos, posibilitando con ello el desarrollo progresivo de su pensamiento.

De acuerdo con Meneses y Monge (2001) Piaget propone que el niño y la niña usan el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.

El juego de los niños es un requisito esencial para un buen avance de la percepción y, además, para el equilibrio físico y entusiasta del joven.

Juego y la socialización

El juego como indicador de interacción

El juego es un motor del trabajo real, algo sumamente importante durante la adolescencia.

Es un componente del aprendizaje. Jugar es divertido. En el caso de que se utilicen estas instantáneas de la recreación no exclusivamente para pasar un buen rato, sino también para aprender, puede vigorizar su avance dependiendo del segundo de desarrollo en el que se encuentre el niño.

Se trata de un impulso entusiasta. Mientras juegan, los niños pueden exteriorizar y disfrazar sus sentimientos y su capacidad de innovación.

Les prepara para la vida adulta, ya que es un movimiento de suplantación. A través del juego emblemático, una especie de juego individual y sin restricciones, ofrece un método de articulación para determinar los enfrentamientos.

Favorece la socialización, ya que en esta interacción aprenden a jugar con otros niños, a compartir juguetes, a participar. Asimismo, les permite comprender las normas y reglas importantes para vivir en el ámbito público.

Por ello, el juego sensacionalista, en el que hay conexión entre los niños, mejorará su capacidad de innovación y les ayudará a desarrollar sus propias conexiones.

El juego y la socialización en los niños es algo vital e importante, porque les proporcionará herramientas para un buen desarrollo cognitivo y conceptual.

Clasificación de tipos de relaciones entre el juego y la socialización que establecen Osterreith Piaget son similares:

a) OSTERRIETH establece 4 etapas

Acción básicamente solitaria: el niño no tiene apenas consideración con sus compañeros y los trata como artículos.

Juego igualitario: Aparece alrededor de los 3 años. Los pequeños se buscan y necesitan estar juntos, aunque cada uno fomenta su propia acción específica.

Juego afiliado: Alrededor de los 5 años, la reunión se extiende a unos cuantos miembros, con sucesivas conexiones entre ellos.

El movimiento agregado se compara con las reuniones dirigidas.

Piaget distinguió el acompañamiento como procedimientos de comunicación amistosa:

En las cooperaciones igualitarias, los hombres y las mujeres jóvenes comparten materiales e intercambian comentarios, pero apenas se esfuerzan por controlar el trabajo de los demás o por transmitir sus propias consideraciones.

Asociación cooperativa los niños y las niñas intercambian datos sobre las mezclas que cada uno ha elegido, pero no hay ningún esfuerzo para organizar los trabajos de los compañeros.

Participación: Los chicos y las chicas suelen controlar la acción de los demás y asumir partes compuestas en las exhibiciones.

Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos unidos por objetos son aquellos en los que realmente se quiere un elemento fuera del cuerpo para desempeñar habilidades específicas. Una parte de estos juegos son el ejercicio con cuerda, la carrera de sacos, la peonza, el juego de las canicas, volar una cometa, jugar con el yoyo, la pelota, la perinola, el palo educado, el palo de la margarina, el loro, la rayuela, etc.

Juegos con partes del cuerpo En estos juegos no es necesario molestarse con ningún artículo, se utilizan partes del cuerpo principalmente las manos para jugar, se representa por ser una ronda de juegos o reuniones donde se compite y uno es el campeón. Piedra, papel, tijera; juegos o nones, cero contra nada, ajustes, juegos con melodías de dos en dos, por dar algunos ejemplos.

Juegos de persecución Son juegos sin objetos en los que la mayoría de los miembros tienen que correr o hacer ejercicios con todo el cuerpo. Por ejemplo, jugar a encontrar el polizón, el felino y el ratón, el policía y el tramposo, el encantado, el stop, etc.

Juegos verbales Son juegos de palabras, por ejemplo, rompecabezas, mensaje, teléfono roto, bisonte de ciego y la retahíla. Estos juegos se practican sobre todo de dos en dos o en grupo.

Los juegos individuales son aquellos en los que no se necesita un cómplice, bien puede ser utilizando objetos, por ejemplo, el yo-yo o el trompo.

Los juegos agregados son aquellos que necesitan al menos dos individuos, por ejemplo, encontrar el polizón o la parada.

<https://sites.google.com/site/juegostradicionalesg3/home/los-juegostradicionales/mariel-montes>

Significado de la actividad infantil el juego

El juego es importante porque da miedo y a la vez da placer y satisfacción a la persona que participa en él. El juego permite al niño hacer puntos de vista mágicos, físicos y sociales, a la vez que experimenta sensaciones y transmite sentimientos.

El juego desempeña un papel importante en la agrupación de los niños. La técnica de formación actual se basa en él para los fines educativos, ya que es una parte emocionante que hace que el aprendizaje sea más magnífico y dinamiza el aprendizaje. El juego desempeña un papel fundamental en la mejora insustituible de los niños.

Significado de los juegos tradicionales y autóctonos

Los juegos aclamados son aquellas rondas de tipo famoso, por lo general obtenidas de actividades de trabajo o de un comienzo desconcertantemente exigente, que no están extremadamente controladas, donde las reglas sí lo están.

Las reglas, si existen, son definitivas, surgiendo de la perspectiva común de los jugadores, y son por tanto factores y versátiles.

Los juegos consuetudinarios son aquellos enunciados o juegos lúdicos que en su mayoría se extienden a partir de un grupo de edad y luego al siguiente; en algunos casos son típicos de una zona topográfica, en otras ocasiones son muy amplios. Por ejemplo: la rayuela, la cuerda de rebote, el descubrimiento del polizón.

Jugar a un juego estándar es revivirlo y encontrar nuestro estilo de vida, nuestro yo. Hacer nuevos juegos, hacer nuevos tipos de diversión no es un obstáculo para la demostración de los juegos en curso.

Los juegos locales son aquellas rondas normales de un distrito o país específico que son imperativas para el estilo de vida y las costumbres. Generalmente han adquirido etapas de inicio y son la consecuencia de una notable imaginación.

Los juegos tradicionales

Como indica Morera M., (2008, p. 2), "Los juegos consuetudinarios son una pieza innata de la existencia del individuo o más todo, es absurdo pretender esclarecer la circunstancia social de la persona sin juegos, ya que estos son una articulación social y social de la conveniencia que la persona ha participado según su circunstancia actual.

En el Perú, los juegos que se impartían a la reunión de vecinos y compañeros de la zona o pueblo, existen en la convocatoria y han sido esenciales para el ordenamiento, giro individual y emocional; una ayuda increíble para la información y fortificación del cuerpo.

Orquera, S. (2008) en su "Guía de Juegos Tradicionales", llama la atención sobre: El juego convencional satisface una capacidad social en el avance del niño ya que cumple con el deber de comprender las normas de conjunción humana, se dice que este tipo de ejercicios lúdicos son en realidad un trabajo de base para siempre, sobre la base de que es el medio esencial para que conozca de manera poderosa las actividades de los individuos y las conexiones sociales entre ellos; Por lo tanto, es inteligente esperar que a través de los juegos el niño descubra cómo conocer el exterior del mundo real, los individuos y el clima; el juego da la posibilidad de asumir partes que serán proyecciones más adelante en la vida; jugar a "la casita, la madre, el especialista, los aventureros, el educador, etc." son prácticas para actividades posteriores. son prácticas para actividades posteriores". (P. 36)

Los juegos consuetudinarios son una muestra lúdica de los usos y costumbres de cada cultura, individuo o país, que se transmiten de una época a otra a través de la formación. Son una peculiaridad social que el área local considera fusionada a su patrimonio del que se siente co-miembro. Son la prueba de una personalidad social que se sostiene a través del tiempo, que se establece en la pieza más profunda de los individuos y que, sin embargo, se ve mermada por la eliminación y la blancura.

Segovia, F. (1981) en su "Manual de Recreación Educativa" propone:
"Los Juegos Tradicionales recogen las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad recreativa de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor didáctico, creativo que permite determinar que las tradiciones infantiles de un pueblo evidencian una identidad cultural que se perenniza a través del tiempo" (Pág. 58).

La educadora de instrucción juvenil tiene la gigantesca obligación de transmitir confianza, amor, consideración e información a los jóvenes, en este sentido, debe jugar con sus hijos, ya que de esta manera fortalece la relación con ellos, los conoce y la conoce a ella, adquiere su confianza, y ellos reciben la información en la sala de estudio con mayor alegría. La educadora debe ser la persona que trabaja y dinamiza el juego, establece normas y obligaciones, arbitra la mejora del equivalente y coordina.

Características De Los Juegos Tradicionales

Los atributos de los juegos convencionales pueden resumirse como sigue:

Suponen un método para comunicar estimaciones y cultura.

- Son sencillos, se retienen y se siguen. Principios adaptables.
- No necesitan material costoso.
- Su alcance es muy amplio y ofrecen numerosas oportunidades de participación a todo el mundo.
- Se pueden practicar en cualquier momento y lugar.
- Abordan un legado social indispensable.
- Son un placer para la familia. - Son una fuente de inspiración para jóvenes y mayores.
- Colaboran y animan el avance de la amistad entre las edades con nuestros compañeros y con el clima rápido.
- Son un motivo para apreciar y conocer diferentes juegos y costumbres de diferentes sociedades.
- Favorecen la correspondencia y el aseguramiento del lenguaje.

Importancia del Juego Tradicional en Niños de 3-5 Años

La importancia que tienen los juegos tradicionales en el proceso de socialización y culturización del estudiante y la estudiante, las señala Maestro (2000):

Los niños pueden ser los animadores desde siempre, incluso en conseguir la exploración en los juegos a crear.

- Ayuda a la relación transgeneracional, inclinándose hacia la relación con individuos más experimentados.
- Favorecen la socialización, la información sobre sus equivalentes de una manera "whiz". Son un método.
- de relación para el cumplimiento de nuestros objetivos. Favorecen la coeducación
- Favorecen la rivalidad sana, al igual que la participación.
- Favorecen las conexiones relacionales
- Favorecen el trabajo de dos en dos y en grupo
- Favorecen la correspondencia y la inclusión social Favorecen la felicidad y la diversión (p. 4).
- Es un activo innovador, tanto en el sentido real (tangible, motor, giro sólido y coordinación psicomotriz), como en el sentido psicológico, ya que durante su perfeccionamiento el niño pone toda la creatividad e imaginación que tiene, inventiva, capacidad mental y mente creativa.

Ventajas de los juegos tradicionales

Según Del Rio, G. (2013) en su trabajo de grado que tiene como tema “El juego tradicional como instrumento para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, menciona las ventajas que se puede resumir en las siguientes:

- Son abiertos y se adaptan a las particularidades de cada reunión de jóvenes y a su entorno social.
- Su aprendizaje es dinámico.
- Se trabaja en cooperaciones amistosas en diversas condiciones sociales y sociales.
- Es posible jugar en cualquier lugar.
- Los niños son los animadores desde el principio del juego.
- Es una técnica multidisciplinar.
- Inspira la mediación en la sala de estudio.
- Son cortos, monótonos y dinámicos, sencillos.
- Se juegan en reuniones.

El acto de los juegos habituales debe ser deliberado y no sólo en el clima instructivo de los niños recién nacidos, deben ser jugados en casa, localmente; siendo los ejercicios deportivos favorecen la libertad y se suman al avance de las capacidades, límites y habilidades. Es importante potenciar el juego dinámico, participativo y social en los niños, haciendo frente a una cultura en la que predomina la innovación, que dinamiza un modo de vida inactivo, ampliando así los retrasos en el desarrollo motor, social, mental y lingüístico de los niños.

La socialización

Se trata de un ciclo a través del cual el individuo obtiene la información, las habilidades y las actitudes que le permiten actuar con éxito como individuo a partir de un encuentro con el público. No obstante, el joven recibe el impacto de los individuos que le rodean, ya que éstos configuran dinámicamente sus habilidades y cualidades sociales, son factores externos que aquí y allá se suman al giro del niño, como afirma Piaget "mientras los niños pequeños juegan en todo caso, copiando cada uno a su manera específica las diversas pautas obtenidas de los mayores...".

“La socialización es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. [...] Se advierte a primera vista que la socialización primaria suele ser la más importante para el individuo, y que la estructura básica de toda socialización secundaria debe semejarse a la de la primaria”. (Berger y Luckmann, 1968:168).

El proceso de socialización impacta de manera distinta en cada individuo, en la medida que cada persona asimila estos contenidos y patrones de comportamientos de acuerdo a su trayectoria diferencial tanto a nivel personal e interpersonal-grupal como sociocultural (Sánchez Hurtado, 2001). En este sentido, la individuación se percibe generalmente como un ciclo correspondiente a la socialización, que incorpora la disposición de la personalidad. En consecuencia, el ciclo de socialización es el resultado de la comunicación de elementos individuales, sociales y de reunión.

Agentes de socialización

La familia como gran especialista de la convivencia. En la medida en que los tutores y los niños se desenvuelven como una estrategia bio-psico-social que pretende reforzar y reaccionar a las solicitudes sociales para conformar una familia, dada la necesidad humana de seguridad con los demás, lo que, en razón de los tutores a los jóvenes, sugiere la necesidad de asegurar, alimentar y expresarles amor. En este sentido, se ve que, en muchos órdenes sociales, los tutores están debidamente relegados en el ciclo de socialización. Por otra parte, es fundamental destacar que los encuentros familiares muestran y transmiten las cualidades disponibles y utilizables en el modo de vida.

Grusec y Davidov (2010) identificaron cinco dominios de socialización en el interior de la familia: a) protección, b) reciprocidad mutua, c) control, d) aprendizaje guiado y e) participación en el grupo.

- a) **Protección:** los tutores fructíferos proporcionan un clima de protección, así como una ayuda ventajosa y una tranquilidad diaria para la desobediencia de la tensión del joven.
- b) **Correspondencia mutua:** este orden requiere que los sujetos de socialización se expongan adecuadamente, o con delicadeza, a las solicitudes razonables del chico.
- c) **Control:** los tutores y los jóvenes no suelen caminar en el reconocimiento de la correspondencia común, y sus objetivos pueden ser diferidos, sobre todo cuando los niños se abrazan para adquirir una independencia cada vez mayor.
- d) **Aprendizaje guiado:** incorpora el pensamiento dentro de la zona de proximidad del joven, dando el aprendizaje, ya que permite a los tutores y a

los niños llegar a una comprensión típica de la empresa, avanzando la actividad libre del niño.

- e) **Interés grupal:** en este caso, los tutores, como parte de la interacción de socialización, instan a los niños a participar en las costumbres y los horarios, tratando la circunstancia actual de sus hijos para que se les presenten los impactos que consideren adecuados.

Grupo de pares

Un "grupo de iguales" es una reunión que ofrece incesantes clasificaciones sociales y ciertas áreas de asociación colectiva. En este sentido, durante la juventud, los grupos de iguales están formados en su mayoría por cohortes, mientras que en la preadolescencia y la juventud están formados por individuos que comparten ejercicios, intereses o una situación económica similar.

La escuela

La educación simboliza una autoridad importante en el proceso de socialización, sin embargo sus rasgos particulares y grado de influencia logra transformar de acuerdo a cada sociedad y cultura (Arnett, 1995): en el marco de una socialización "estrecha", los educandos se hallan más obligados para la sumisión a los expertos y la aprobación a los estándares correctos, mientras que las sapiencias con socialización "amplia" suelen promover conductas independientes y prestar mayor atención al desarrollo de cada estudiante individual, en lugar de pensar a la clase como una totalidad.

Medios de comunicación

Los órdenes sociales difieren en función de la cantidad y el acceso a los medios de comunicación a los que tienen acceso sus individuos. En la actualidad,

en la mayoría de los órdenes sociales occidentales existe una gran variedad de medios de comunicación que afectan a la interacción de la socialización. Hay algunas investigaciones que estudian la conexión entre los jóvenes, los jóvenes y los medios de comunicación, especialmente en lo que respecta a sus capacidades de socialización. La televisión como especialista en el ciclo de socialización. Quienes examinan la conexión entre la televisión y las tertulias (tanto en lo que respecta a la socialización de cualidades, perspectivas y convicciones, como en lo que respecta a las diferentes conceptualizaciones), en su mayoría señalan que el visionado de la televisión es una acción social que incluye diversas condiciones, objetivos, sustancia diferencial y diversos escenarios en los que colabora con diferentes especialistas. En este sentido, Aasebo (2005) plantea la hipótesis de que los chicos desarrollan un pensamiento de "juventud" reconociéndolo de "más juvenil" a través de la traducción que hacen de las imágenes accesibles en la televisión.

Internet como agente en el proceso de socialización

Las nuevas edades de los niños están encontrando una socialización que no es la misma que las pasadas, conectada con una extraordinaria utilización de la innovación a través de la cual se les desafía con nuevos universos de implicación que ajustan cómo se construyen las relaciones amistosas y qué tipo de habilidades amistosas se fusionan.

Teoría del desarrollo psicosocial de Erikson.

La hipótesis de Erikson sobre la mejora psicosocial propone ocho estadios psicosociales, a los que se hace referencia a continuación:

- (a) confianza frente a duda.

- b) independencia frente a desgracia e incertidumbre.
- c) impulso frente a responsabilidad.
- d) productividad frente a mediocridad.
- e) investigación del carácter frente a dispersión de la personalidad.
- f) cercanía frente a desvinculación.
- g) generatividad frente a estancamiento.
- h) confianza en uno mismo frente a frenesí.

De estas ocho fases la que se relaciona con lo que concierne exactamente a la instrucción temprana es la que alude a: pulsión versus culpabilidad, la propia que contiene desde los tres años hasta los cinco, en este periodo: Alisa (2016) afirma "que el niño comienza a crecer excepcionalmente rápido, tanto real como mentalmente. Su ventaja en la conexión con diferentes niños se desarrolla, poniendo a prueba sus habilidades y capacidades". Se puede percibir muy bien que aquí los niños fomentan su socialización, el niño busca relacionarse con sus amigos, comienzan a fomentar su visión en el clima donde están creando.

Características de la socialización

La socialización, según Acaro (2016), hace referencia a los atributos que la acompañan:

La socialización es una habilidad para relacionarse, ya que no se realiza en solitario, sino en contacto y en conjunto con otros.

La socialización es un método de variación a los establecimientos, ya que no es indistinto en todas las reuniones, se arregla por peticiones amistosas.

La socialización favorece la adición social, ya que ayuda a la persona a coordinarse y a convertirse en un individuo de esa reunión.

La socialización ayuda en la conjunción con los demás, ya que avanza que el individuo sea feliz con el cariño, el seguro y la ayuda.

La socialización permite disfrazar normas, costumbres, cualidades y reglas, ya que dirige a la persona a actuar de forma altruista.

La socialización es instructiva, ya que a través de ella se adquiere la relación con los demás y de esta manera el individuo domina las habilidades sociales.

Los juegos infantiles realizados como estructura para mejorar el ciclo de socialización.

El juego como desarrollo infantil fundamental durante la temporada de actitud del individuo, tanto para el avance de las aptitudes individuales como para los puntos de vista hacia la fiesta donde se realiza. Diversos autores han puesto el ojo en la valoración del juego para el perfeccionamiento del individuo, explicando los beneficios que aporta para el avance mental, psicomotor y socioemocional; a decir verdad, los proyectos educativos en los periodos subyacentes de la planificación sistemática piensan en el prerrequisito de las actividades lúdicas como estrategias adecuadas para la obtención/avance del aprendizaje. (Paredes Ortiz, 2002) En este sentido, la realidad directa de que las teorías del aprendizaje consideran el juego como un marco o parte del aprendizaje es ahora una señal de que es un instrumento de enculturación, y que por lo tanto se suma al avance del aprendizaje.

La realidad es que el juego es un instrumento de enculturación y que, por lo tanto, aporta beneficios tanto a nivel individual como de reunión, ya que se

suma a las nuevas edades garantizando los planes de socialización que conforman la tradición social de la reunión a la que se incorporan. Por lo tanto, el supuesto de la afirmación el juego es una actividad en la que se revitalizan las relaciones sociales, sin acabados utilitarios directos, y aborda el juego como una combinación de trabajo social apreciando la redundancia, en la actualidad, en su mayor parte o en su totalidad, de cualquier maravilla de la vida dando poca consideración a su auténtica justificación siendo: el significado social del juego es por su capacidad de preparar al hombre en los períodos inferiores de su desarrollo y en su trabajo colectivizador (Paredes, 2002: 34).

El juego es una actividad que ocurre en un espacio indeciso entre la posibilidad de elección (de las nuevas edades) y el control social (de las edades adultas). Aunque en los ámbitos anteriores se ha sostenido que el juego construye un instrumento de enculturación, es obvio que su desarrollo está coordinado socialmente por las edades adultas; en todo caso, una de las características esenciales que pocos hacedores otorgan al juego es ciertamente la posibilidad de acción y los puntos de vista de la mente creativa.

Conexión con el programa educativo

Obtiene su masa corporal: o sea, camufla su cuerpo en un estado estático o de creación según el espacio, el tiempo, los objetos y otros en su situación actual.

Imparte significativamente: Utiliza la correspondencia no verbal para transmitir sensaciones, sentimientos y exámenes. Incorpora utilizando el tono, las señales, las suplantaciones, las posturas y las mejoras para impartir, haciendo creatividad utilizando todos los recursos que le ofrece el cuerpo y el avance.

Interactúa a través de sus capacidades socio motrices soportando al otro como asociado en el juego y busca la concesión del enfoque más idóneo para jugar a lograr la ayuda ordinaria del gobierno y transmite una conducta de respeto evadiendo actividades infantiles despiadadas y humillantes; transmite su circunstancia en un desafío con el objetivo de decodificarlo y comprueba la circunstancia de sus colegas en distintas actividades infantiles. Se mueve hacia las condiciones del motor a través de la metodología total y es entusiasta de la mejora de los principios del juego cambiados de acuerdo con la situación y el entorno para lograr un objetivo común en la demostración de las actividades del juego.

Estrategias Para Rescatar Los Juegos Tradicionales

(Barroso y Cervantes, 2014), comprueban que los juegos modernizados separan el acto de los ejercicios deportivos de cada barrio, gustando de pasar unos buenos ratos ante un marco innovador, que ha dejado descuidados nuestros juegos genealógicos, donde se reflejan las tradiciones y costumbres de la región, según las estaciones, donde se desarrolla la mejora de perspectivas, aptitudes, propensiones motrices, habilidades y capacidades del individuo. Los cambios perpetuos que atraviesan los órdenes sociales se han sumado a la forma en que los juegos, enormes o pequeños, famosos y consuetudinarios, afectan a los giros sociales, monetarios y sociales, lo que ha hecho que se alejen. Los adultos han disminuido el tiempo dedicado a los juegos tribales debido a la mayor dependencia de los medios innovadores. Los expertos en la materia y los terapeutas expresan que la cantidad de niños con problemas bipolares se está expandiendo, cuestión que influye en la finura y la mejora ordinaria de su capacidad para ser utilitarios en los ejercicios cotidianos, de alguna manera,

debido a la escasez de ejercicios físicos y motores del bebé, es de extrema importancia el acto de rondas habituales y principales de cada distrito. Sin duda, los medios de comunicación variados abordan un peligro perpetuo dentro del clima social, con un sinnúmero de carencias, particularmente en el clima familiar, que hace criaturas individualizadas, con retos de consideración y otras habilidades motrices.

(Padilla, García, y Chávez, 2012), señalan que los procedimientos para salvar los juegos convencionales y famosos, requieren de una percepción directa para decidir las habilidades y capacidades del niño, que permitan elegir el juego, tiempo para la elaboración del material a utilizar en su ejecución, inventiva, dinamismo y mente creativa y para involucrar al niño recién nacido en el avance del juego, es imprescindible la utilización de planes de ejercicios con técnica dinámica que permita coordinar un aprendizaje significativo constructivista.

Los tutores asumen un gran papel en la inspiración, la salvación y la protección de los juegos habituales, haciendo que sus hijos sean conscientes del trabajo duradero, alejándose de la utilización de juegos mecánicos. Los niños son los más influenciados por los diferentes medios de comunicación como la televisión, el PC y los juegos de ordenador.

El mejor procedimiento es hacer que los tutores sean conscientes de la necesidad de utilizar el final de la semana para mostrar al niño recién nacido diferentes juegos o ejercicios deportivos, la práctica singular, durante 30 minutos para relegar los recados o las dificultades del juego. El juego es la actividad habitual que el niño necesita conocer y aprender, por lo que no es importante adelantarlo, es significativo que el adulto trabaje con él, recuerde que el niño es alegre mientras juega. Retomar nuestros juegos es salvar nuestra forma de vida,

tal vez reexaminarlos con variaciones específicas, las cualidades humanas, las costumbres y la diversión sana serán el objetivo esencial en nuestra nueva era. Cada vez los instructores, padres, madres y delegados, deben producir nuevos procedimientos de aprendizaje, al igual que promulgar la inventiva para ser comparables al alumno. Según (Sánchez Escobedo, 2014)

Los tutores deben recordar su adolescencia y darles la bienvenida para que jueguen con sus hijos y sientan los distintos grados de alto y bajo efecto real.

h. Conclusiones

El presente trabajo académico, fue creado a partir de la búsqueda de datos de la escritura e investigación razonamos que: los juegos consuetudinarios impactan en el avance de la socialización en los niños de 4 años del establecimiento instructivo Jean Piaget, ya que el juego asume una parte vital como persona intermedia del mejoramiento de la socialización, en vista de que a través de la asociación amistosa el joven se coordina con los demás, interactúa y habla con sus compañeros en la reunión donde se encuentra. De esta manera, el juego es una de las técnicas que mejor impacto tiene en los niños para tender nuevas habilidades y pensamientos a través de su práctica ideal. El juego se convierte en una motivación emocionante. Mientras juegan, los niños pueden exteriorizar y camuflar sus sentimientos, sensaciones y mente creativa.

Los juegos habituales se agrupan para fomentar la socialización de los niños de 4 años a través de diferentes juegos, por ejemplo

Encontrar el polizón, El avioncito, Saltar a la cuerda, La gallinita ciega, El pañuelo, La ronda de asientos. El ratón y el felino, juegos con los centros de

las manos, las cuatro esquinas, la carrera de sacos y el juego de la cuchara, el carrito con ruedas y el carrito de mano.

La persona adquiere todo el avance filogenético, sin embargo el resultado final de su perfeccionamiento no se resuelve del todo por las cualidades del clima social donde reside". El juego es una necesidad de saber, conocer y dominar los objetos; en este sentido confirma que el juego no es el componente abrumador en la adolescencia, sino un elemento fundamental que se desarrolla. (Vygotsky, 1979, p.38).

Cualidades de los juegos habituales que fomentan la socialización Que, el juego es una necesidad esencial en la juventud.

El juego ha demostrado ser un importante encuentro de socialización, actualmente se ha visto como un increíble incentivo para el sólido avance del carácter juvenil.

A nivel individual favorece la confianza, la intrepidez, la navegación, el compromiso, desde la familia, la capacidad de comunicar sus necesidades e intereses o más todo para sentirse adorado, realmente enfocado, reconocido socialmente y asociarse con otros, compartir y coincidir. Los juegos vigorizan las facultades, hacen avanzar la inventiva, la mente creativa, ayudan a involucrar las energías físicas y mentales de manera útil y atractiva.

El juego es una parte del aprendizaje. Si estos avances de interés se utilizan no sólo para vivirlo, sino también para aprender, su progresión puede ser animada constantemente transformador en el que el joven pistas de sí mismo.

Los juegos convencionales son típicamente agregados, auténticos, expresan un trozo de un encuentro, los individuos que juegan esperan trabajos, algunos tienen reglas, otros no, son ilimitados en su giro de eventos, son creados

con los activos del clima y sorprendentemente ajustados a los estados monetarios de la familia, un niño que no tiene dinero en efectivo hace su vehículo con barro, una joven que no tiene una muñeca comprada planea y hace una pequeña con sus vestidos de segunda mano.

Los juegos convencionales son vitales en el ciclo de socialización ya que mantienen vivo nuestro modo de vida, es vital que los niños, desde el principio, se incorporen a este tipo de juegos y participen en ellos de forma efectiva, a través de los juegos se conectan con artículos, palabras y personajes de su modo de vida, de su parentela, de su familia y de su modo de vida.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, M. y Paz J. (2019) Juegos Tradicionales para Fortalecer el Desarrollo de la Dimensión Emocional en Niños y Niñas de 5 a 6 Años en Situación de Vulnerabilidad en la Institución Educativa ciudad Córdoba ubicado en la Ciudad de Santiago de Cali.
- Ariño, A. (2005). Cultura y socialización. En Manuel García (Coord.), Pensar nuestra sociedad global. Fundamentos de sociología (pp. 113-118). Valencia, España: Tirant Lo Blanch.
- Azas, E. (2014). Las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso docente. Ecuador.
- Bauzer, E. (1997). Juegos Educativos. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Betancur, T. (2010). La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización. (Tesis de pregrado.) Recuperado de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5_anos_procesos_de_socializacion.pdf
- Calderón, A., y Del Pilar, V. (2016). Efectividad de los juegos recreativos tradicionales en la prevención de la violencia escolar en niños de 9 a 12 años de la Institución Educativa Particular Santa Magdalena Sofía. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/5619/60.1367.E.N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calero, M. (2003). El juego. En Educar Jugando. (pp.21 – 22) México: Alfa omega.

- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años. (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Camacho, N. (2014). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil. (Tesis de pregrado, licenciatura). Universidad de Valladolid, España.
- Carballo, B y Zárraga S. (2004) El Juego Didáctico. Una Herramienta para la Estimulación del Aprendizaje del Niño – Niña de las Familias de la Comunidad “Ezequiel Zamora” Punto Fijo. Venezuela.
- Cárdenas, A., & Claudia, G. (2015). El juego en la educación infantil. Bogotá: Rey Naranjo Editores.
- Castillo, M. (2009). La atención: marco conceptual. En La atención. (p.34). Madrid: Pirámide.
- Castrillón S. (2017) El desarrollo de habilidades emocionales de niños y niñas de 5 y 8 años en situación de vulnerabilidad a través de una propuesta creativa.
- Catherine, G. (1985). El Juego Infantil. Fuenlabrada, Madrid: Morata.
- DESP, (2016) Oportunidades de juego, aprovechando juntarse con otros niños; siendo ratificado este estudio por el Ministerio de Educación
- García, E. (2013). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Edeportes, 89-92
- Gil, S. y Inga, S. (2019) Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- López, E. y Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. Revista

- Criterios, 20(1), 203-218. Recuperado de <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/view/1863>
- Márquez, N. (2014). La respuesta a las necesidades educativas especiales.
- Mejía, C., & Grisales, J. (2013). Los estilos de aprendizaje y el tiempo empleado por el maestro dentro del aula de clase en la conducta del niño de preescolar. Manizales.
- Pérez, R., & Idania, D. (2013). Los juegos como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo, estado Carabobo. Efdeportes. - 188 - Juegos tradicionales y populares del Ecuador
- Piaget, J. (1982). La formación del símbolo en el niño (7° ed.). México.
- Ramírez, M. (2011). Objetivos del juego [Mensaje de blog] Buenos Aires <http://adivertirsejugando.blogspot.com>.
- Ramos. L. octubre (2012) Artículo de la socialización del niño-niña, revista española. Terra Mujer, publicado en www.mujer.terra.es/muj/articulo/html/mu212362.htm
- Real Academia Española. (2015). Diccionario. Obtenido de <http://www.rae.es>
- Rodríguez, O. et al (2013) Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del Colegio I.E.D Marco Tulio Fernández Sede D jornada mañana. Universidad Libre. Bogotá – Colombia.
- Sailema, A, y Sailema, M. (2018) Juegos tradicionales y populares del Ecuador- Universidad Técnica de Ambato
- Sonlleve, M. (2016). “¿Con qué jugamos si no hay juguetes? La infancia y el juego en la posguerra española (1939 – 1951) desde el relato de vida” en Revista Lúdicamente, Vol. 5, N°9, Año 2016 mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

ANEXOS

JUEGOS TRADICIONALES. -

