



FACULTAD DE EDUCACIÓN

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO
GRADO DE PRIMARIA I.E.P "BUENAS NUEVAS" SAN MIGUEL – LIMA -2023

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar por el Título Profesional de
Licenciado en Educación Física

Autor

Abregú Palomino, Marco Antonio

Asesor

Zorrilla Díaz, José Eduardo

ORCID: 0000-0002-0674-8373

Jurado

Olarte Ortiz, Maria Nela

Svetlana De Pino

Mañaccasa Vasquez, Maria Soledad

Lima - Perú

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.buenasnuevas.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	repositorio.unillanos.edu.co Fuente de Internet	3%
3	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	1%
4	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	issuu.com Fuente de Internet	1%
6	juko.castrocarazo.ac.cr Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	



FACULTAD DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO
GRADO DE PRIMARIA I.E.P “BUENAS NUEVAS” SAN MIGUEL – LIMA -2023**

Línea de Investigación

Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar por el Título Profesional de Licenciado en
Educación Física

Autor

Abregú Palomino, Marco Antonio

Asesor

Zorrilla Díaz, José Eduardo

Código ORCID:0000-0002-0674-8373

Jurado

Olarte Ortiz, Maria Nela

Svetlana De Pino

Mañaccasa Vasquez, Maria Soledad

Lima - Perú

2024

Índice

Resumen (Palabra clave).....	2
Abstrac (keys words)	3
I. Introducción	4
1.1. Trayectoria del autor	4
1.2. Descripción de la empresa / institución	6
1.3. Organigrama de la institución	10
1.4. Áreas y funciones desempeñadas	12
II. Descripción de una actividad específica.....	14
2.1. Origen del término juego y su conceptualización	14
2.2. Características del juego.....	16
2.3. Definición conceptual de los juegos tradicionales.....	17
2.4. Características de los juegos tradicionales.....	17
2.5. Clasificación de los juegos tradicionales	18
2.6. Los juegos tradicionales según la perspectiva educativa.....	19
2.7. Juegos tradicionales en la región Lima.....	20
2.8. Importancia de los juegos tradicionales.....	32
III. Aportes más destacables a la Empresa / institución.....	41
IV. Conclusiones	43
V. Recomendaciones.....	44
VI. Referencias.....	45
VII. Anexos	48

Resumen

La actual investigación se centra en los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación física de los estudiantes de cuarto grado de primaria en la I.E.P. 'Buenas Nuevas', San Miguel – Lima - 2023. Su objetivo es reincorporar los juegos tradicionales en el proceso educativo de los estudiantes de cuarto grado, para optimizar el uso del tiempo libre de los estudiantes, fomentar una interacción adecuada entre compañeros y fortalecer el componente social que estos juegos implican. Se realizó una encuesta como parte de la metodología a los estudiantes (30 estudiantes) de la I.E.P para saber cuánto conocen sobre los juegos, luego de tener una idea con los resultados de la encuesta se empieza a programar las unidades y las sesiones de aprendizaje. Se determinó que el 95% de los estudiantes encuestados expresaron su deseo de practicar juegos tradicionales en las clases de educación física, lo que resalta la importancia de esta investigación. La incorporación de estos juegos se presenta como una herramienta clave para fortalecer los valores y mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes. Llegando a la conclusión que, la incorporación de los juegos tradicionales en el contexto educativo, logró mejorar las relaciones interpersonales entre de los estudiantes generando satisfacción.

Palabra clave: *Aprendizaje, educación, enseñanza, juegos tradicionales.*

Abstrac

The current research focuses on traditional games in the teaching-learning process in physical education of fourth grade primary school students at the I.E.P. 'Buenas Nuevas', San Miguel – Lima - 2023. Its objective is to reincorporate traditional games in the educational process of fourth grade students, to optimize the use of students' free time, encourage appropriate interaction between classmates and strengthen the social component that these games imply. A survey was carried out as part of the methodology to the students (30 students) of the I.E.P to find out how much they know about the games. After having an idea with the results of the survey, the units and learning sessions begin to be programmed. It was determined that 95% of the students surveyed expressed their desire to play traditional games in physical education classes, which highlights the importance of this research. The incorporation of these games is presented as a key tool to strengthen values and improve interpersonal relationships between students. Coming to the conclusion that the incorporation of traditional games in the educational context managed to improve interpersonal relationships between students, generating satisfaction.

Keyword: *Learning, education, teaching, traditional games.*

I. Introducción

1.1. Trayectoria del autor

a. Formación Académica

Realizo el estudio de nivel primario en la institución “Nuestra Señora del Rosario” (1996-2001) en el distrito de Rosario, provincia Acobamba, departamento de Huancavelica, luego estudió el nivel secundario en el distrito de Chaclacayo (2002 – 2006), en la ciudad de Lima.

El suscrito siguió con los estudios superiores en Educación Física en la Universidad Nacional Federico Villarreal, Facultad de Educación, ingresó en el año 2009 y obtuvo el grado de Bachiller el 05 de marzo de 2014. Asimismo, realizo una segunda especialidad en la carrera de Terapia Física y Rehabilitación en la universidad San Juan Bautista (2014 – 2019), además ha realizado diferentes capacitaciones en instituciones privadas, públicas y cursos, entre los cuales se encuentra, el Certificado del idioma de Portugués Básico, emitido el 2021, por el Centro de Idiomas de la Universidad Nacional Federico Villarreal.

Actualmente, cuento con 07 años de experiencia en el diseño, preparación y diversificación de las sesiones relacionadas al curso de Educación Física a nivel primaria y secundaria.

b. Trayectoria laboral

La experiencia profesional se ha desarrollado en el sector privado y publica de acuerdo al siguiente detalle:

- Institución educativa particular Buenas Nuevas: el suscrito labora en esta institución desde el 01 de marzo de 2017 hasta la actualidad, en el cargo de profesor de psicomotricidad, educación física y taller de futbol (inicial, primaria, secundaria)

- Academia Deportiva Cantolao: el suscrito laboró en esta academia privada desde el 16 de junio de 2011 hasta el 22 de febrero de 2022, a cargo de las categorías formativas y competitivas.
- Academia Oscar Ibáñez: el suscrito laboró en esta institución privada desde el 04 de enero de 2011 hasta el 22 de diciembre de 2013, a cargo de las categorías formativas y competitivas.
- Academia Sporting Cristal: el suscrito laboró en esta institución privada desde el 04 de enero de 2014 hasta el 22 de diciembre de 2017, a cargo de las categorías formativas y competitivas.
- Academia Deportiva Abregú: el suscrito laboró en esta institución privada desde el 01 de enero de 2022 hasta la actualidad, como coordinador y técnico de todas las categorías formativas y competitivas.
- I.E “Sagrado Corazón de Jesús”, departamento de Huancavelica: el suscrito laboró en esta institución pública desde el 01 de marzo de 2021 hasta el 30 de diciembre de 2021, en el cargo de docente de educación física nivel primario.

C. Emprendimiento

- El suscrito actualmente está emprendiendo con una academia de futbol, ubicado en el distrito de Jesús María (Club Lawn Tennis), brindando una alternativa en la enseñanza de futbol con una metodología diferente a todas las academias que hay en el distrito, dirigido a niños y niñas de 4 a 13 años. La academia lleva por nombre "ACADEMIA DEPORTIVA ABREGÚ"

1.2. Descripción de la empresa / institución

INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA BUENAS NUEVAS

a). Bases Doctrinales y Axiológicas de la Institución Educativa:

La Institución Educativa Privada Buenas Nuevas ofrece un servicio educativo centrado en valores cristianos a los residentes del distrito de San Miguel y sus alrededores. Los estudiantes, cuya lengua materna es el castellano, provienen de familias de diversas características

De acuerdo con su historia, principios fundamentales, declaración de fe, valores institucionales y prácticas pedagógicas, es una institución educativa cristiana evangélica comprometida con la defensa de la vida, la familia y los valores.

Actualmente, la I.E.P. Buenas Nuevas tiene 36 años de experiencia ofreciendo sus servicios a las familias del distrito de San Miguel y zonas cercanas.

FINES DEL COLEGIO

Es una institución privada con una axiología cristiana evangélica que ofrece servicios educativos en los niveles de Inicial, Primaria y Secundaria dentro de la educación básica regular.

Son fines del colegio “Buenas Nuevas”:

a) Educar de manera integral y equilibrada a los estudiantes, proporcionando una educación de alta calidad que fomente sólidos valores cristianos, así como valores cívicos, patrióticos, sociales, éticos, físicos e intelectuales. El objetivo es apoyar su desarrollo personal y el de la sociedad en la que viven, dentro del marco del sistema constitucional y democrático.

- b) Fomentar en los estudiantes habilidades y competencias que se alineen con las demandas del mundo contemporáneo, respetando principios éticos y morales como valores fundamentales y herramientas esenciales para el progreso. Esto también les permitirá participar de manera efectiva en la construcción y sostenimiento continuo de la democracia.
- c) Establecer normas efectivas para el trabajo académico, el espíritu de solidaridad y el amor cristiano, en línea con la identidad promovida por la promotoría MICO.
- d) Fomentar la capacidad creativa, guiar el desarrollo vocacional y promover la adquisición de hábitos de seguridad, orden, higiene, urbanidad, y una relación social equilibrada entre el estudiante y su comunidad.
- e) Ofrecer al estudiante servicios de orientación y bienestar que faciliten el autoconocimiento y la comprensión personal, apoyando su desarrollo integral como ciudadano.
- f) Identificar, prevenir y abordar de manera oportuna los problemas bio-psico-sociales que puedan afectar el desarrollo del estudiante y poner en riesgo su integridad.

Visión, Misión y Valores

a). Visión:

Ser reconocidos como una Institución Educativa que ofrece una educación integral para preparar a hombres y mujeres para enfrentar los retos de la sociedad actual; manteniendo la vida y la familia como pilares fundamentales de la comunidad; y formando líderes innovadores a través de un enfoque educativo basado en una visión cristiana de la vida.

b). Misión:

Lograr que todos los estudiantes reciban una formación integral basada en una propuesta pedagógica que los prepare para ser hombres y mujeres competentes, capaces de enfrentar los desafíos de un mundo globalizado, con fundamentos en la Biblia, la ciencia y la tecnología. Este impacto se reflejará en su participación activa como ciudadanos en la defensa de la vida, la familia, los valores y la democracia, en beneficio de nuestro querido país.

c). VALORES:

La línea axiológica de nuestra IEP está claramente alineada con una visión cristiana del mundo. Entre los principios axiológicos que orientan las acciones se encuentran:

ÉTICA: Promueve una educación que fomente los valores de paz, solidaridad, justicia, libertad, honestidad, tolerancia, responsabilidad, trabajo, verdad y respeto pleno a las normas de convivencia. Este enfoque fortalece la conciencia moral individual y contribuye a la construcción de una sociedad basada en la responsabilidad ciudadana continua. En la IEP, creemos que la conducta moral y ética están estrechamente relacionadas. Sostienen que el ser humano, por sí mismo, no puede vivir una conducta moral y ética sin basarse en los principios bíblicos, que consideran eternos. Todos necesitamos ser redimidos del pecado para vivir de acuerdo con los propósitos de Dios en Cristo Jesús (Ro. 1:10; Jn. 3:16-17; Ro. 5:8).

EQUIDAD: Asegura que todos tengan las mismas oportunidades de acceso, permanencia y trato dentro de un sistema educativo de calidad. En la IEP, entienden que “equidad” y “justicia” son conceptos interrelacionados (ser equitativo implica ser justo). En la práctica, esto se refleja en el cumplimiento y respeto de las normas de convivencia escolar (Sal. 9:8; Sal. 45:6; Prov. 1:3)

INCLUSIÓN: Promueve la eliminación de cualquier forma de discriminación. Está estrechamente vinculado a los conceptos de equidad y justicia (Sal. 89:14)

CALIDAD: Garantiza condiciones óptimas para una educación integral, relevante, abierta, flexible y continua. En la IEP, persiguen constantemente la calidad a través de una visión formativa de la evaluación en los procesos de gestión (Col. 3:23-24)

DEMOCRACIA: Fomenta el respeto absoluto a los derechos humanos, la libertad de conciencia, pensamiento y expresión, el ejercicio completo de la ciudadanía y la aceptación de la voluntad popular. Además, contribuye a la tolerancia mutua en las relaciones entre personas y al fortalecimiento del Estado de Derecho (Prov. 20:24).

INTERCULTURALIDAD: Valora la diversidad cultural, étnica y lingüística del país como una riqueza. Se basa en el reconocimiento y respeto de las diferencias, así como en el entendimiento mutuo y la disposición a aprender del otro, para promover una convivencia armoniosa y el intercambio entre las distintas culturas del mundo (Sal. 24:1).

CONCIENCIA AMBIENTAL: Promueve el respeto, la protección y la conservación del entorno natural como garantía para el desarrollo sostenible de la vida (Sal. 24:1;1 Cor.10:26).

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: Fomenta la generación de nuevos conocimientos en los campos del saber, el arte y la cultura, incluyendo el área deportiva. La adecuada utilización de nuevas tecnologías en el ámbito educativo guía nuestras acciones (Prov. 2:6- 7)

1.3. ORGANIGRAMA DE LA INSTITUCION

1.3.1. Organigrama estructural de la I. E. P “BUENAS NUEVAS”

Buenas Nuevas presenta una estructura organizacional dirigida por su promotoría MICO, luego por la gerencia, seguidamente por la dirección y por las áreas académicas, área de convivencia escolar y el área administrativa (BN, 2024)

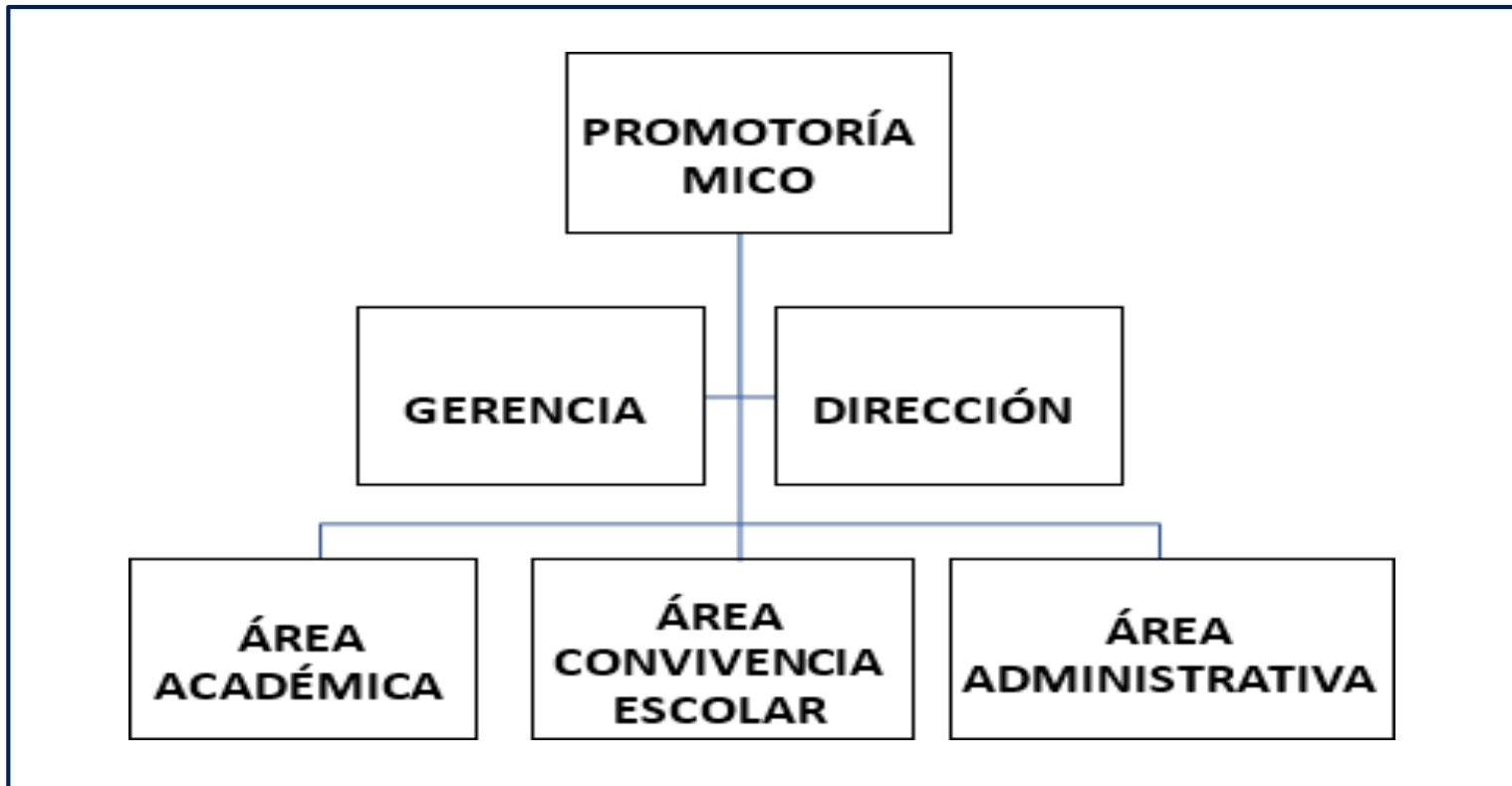


Figura a: Brindada por el colegio BN

1.3.2 Organigrama funcional de la I. E. P “BUENAS NUEVAS”

Continuando con la línea mencionada, dentro de la Gerencia de Planificación y Gestión Educativa de Buenas Nuevas, se conforma – entre otros- por los coordinadores académicos de inicial y primaria, como también por los coordinadores académicos de secundaria y Profesores. Tal y como se desprende el Organigrama funcional brindado por la institución educativa (BN 2024)

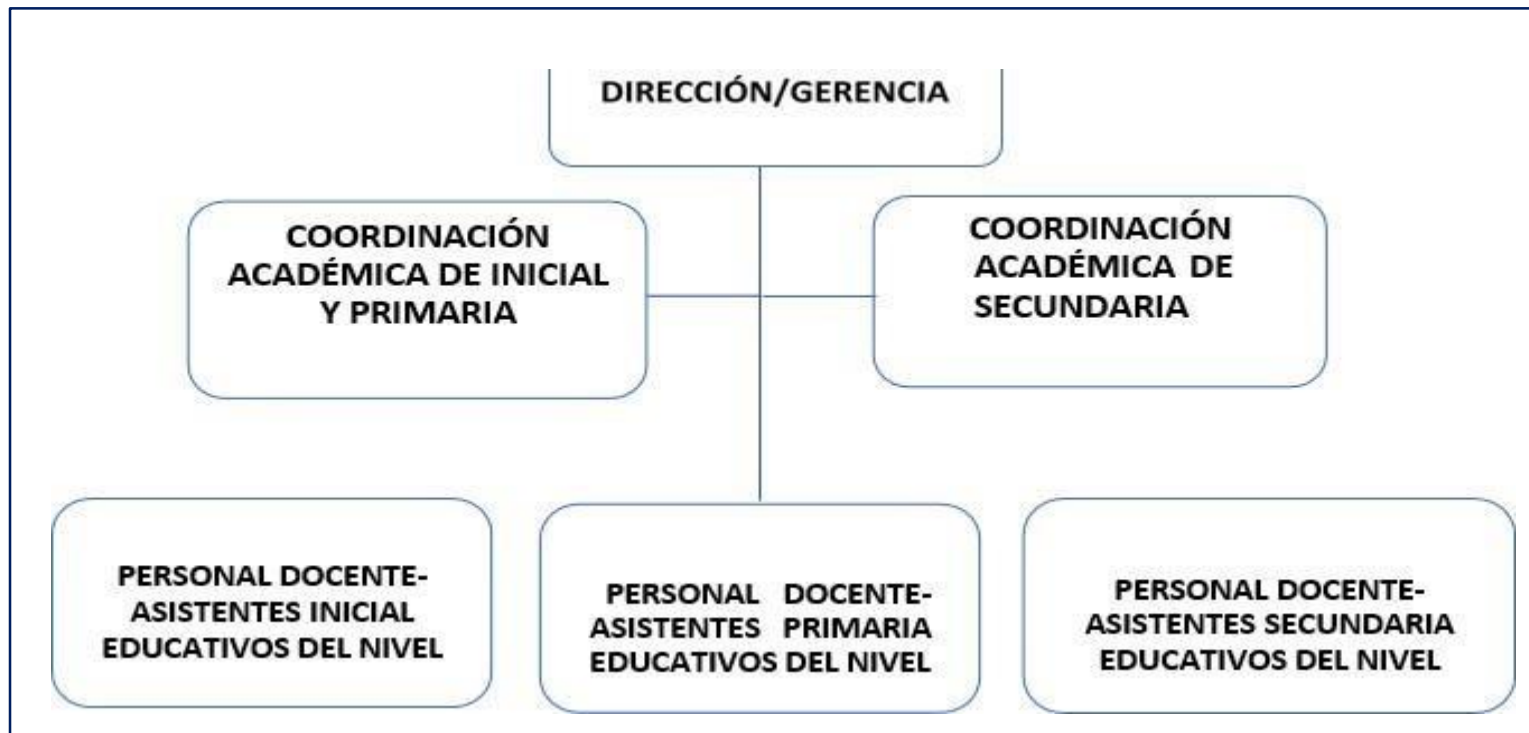


Figura b: Brindada por el colegio BN

1.4. AREAS Y FUNCIONES DESEMPEÑADAS

Docente de Educación Física nivel primaria y secundaria

El área desempeñada en dicha institución por el suscrito fue principalmente de Docente en Educación Física desde el 2017 hasta la actualidad.

Las funciones se detallan a continuación:

En cuanto a la Docencia de Educación Física, es importante señalar que forma parte del Personal Docente del Colegio. Él debe alinearse con los principios de la institución y llevar a cabo su labor pedagógica con el objetivo de que los estudiantes desarrollen y alcancen las competencias relacionadas con la Educación Física.

Una de sus funciones es asegurar que los estudiantes alcancen el perfil de egreso en cada ciclo. En particular, el área de Educación Física se encarga de promover y facilitar, a lo largo de la Educación Básica Regular, el desarrollo de las siguientes competencias en los estudiantes.



Figura c: Extraído de las fuentes de MINEDU

Cada competencia está acompañada de sus estándares de aprendizaje, los cuales se utilizan para la evaluación formativa de las competencias. Estos estándares describen los niveles de desarrollo de cada competencia desde el comienzo hasta el final del año escolar y establecen el nivel esperado al concluir un ciclo escolar

A la vez se desempeña en el área del entrenamiento deportivo, específicamente en el fútbol desde el año 2018 hasta la actualidad, generando hábitos de vida saludable a través del entrenamiento formativo. Poniendo en práctica la línea de valores de la institución.

Función de tutor en el nivel primaria, que consiste en Promover el crecimiento de valores y actitudes sociales tanto a nivel individual como grupal, además de buscar la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

II. Descripción de una actividad específica

Juegos Tradicionales

2.1. Origen del término juego y su conceptualización

La educación como proceso de formación del ser humano, históricamente desde su aparición formal, ha sido objeto de constantes críticas y foco de distintos debates por ser un proceso complejo, razón por la cual la sociedad mira a la escuela como el medio donde se dará respuesta a todos los acontecimientos que ocurre en su contexto, puesto que se encuentra entrelazada con la comunidad y es el medio para lograr tal fin.

Frente a estas reflexiones, es menester saber el origen del juego, el cual se ubica en los orígenes de las civilizaciones, siempre ha estado ligado al nacimiento del individuo, pues es la interacción social más antigua y de carácter universal, debido a que es una actividad tan espontánea y natural en el ser humano, en tal sentido, así como la sociedad ha ido evolucionando el término de juego, también ha evolucionado junto a la humanidad, con sus orígenes más antiguos en Roma, donde "ludus" significaba broma, alegría o diversión, y en Grecia, donde "lyo" se asociaba con la libertad o la despreocupación. Por tanto, el juego como componente del proceso de enseñanza-aprendizaje, pretende inculcar en los estudiantes alegría, entusiasmo, pasión, estímulo, paz, solidaridad y, sobre todo, respeto por los demás. Todo ello con el fin de que adquieran un aprendizaje útil y significativo que contribuya a su formación integral.

Es por ello que existen diferentes teorías que explican cómo se originó el juego tales como: teorías sobre el exceso de energía, teoría teleológica del ejercicio preparatorio, teoría de la recapitulación, teorías fisiológicas, teorías psicoanalíticas, teorías antropológicas, culturales y sociales, teoría cognitiva y la teoría ecológica.

Claramente estas teorías dan a conocer, cuán complejo es su estudio, pero todos apuntan a una misma dirección, que la conducta lúdica es la que permite al hombre expresar libremente su personalidad, a pesar de estar sujetas a muchas normas.

En este sentido, la Real Academia Española (2001) define el juego como una actividad recreativa o competitiva regida por reglas, en la que se puede ganar o perder, desde esta perspectiva, en el proceso educativo, jugar debe tener un lugar destacado, ya que facilita que la activación física y mental trabajen en conjunto, permitiendo que el niño o adolescente aprenda a partir de su propia experiencia.

Como señala Fernández Martínez (1965): "el juego es la actividad más significativa de la infancia; para el niño, el juego es lo que el trabajo representa para el adulto" (p. 127). En concordancia con esta idea, la escuela es el lugar donde los estudiantes desarrollan hábitos a través de acciones prácticas, que están vinculadas con la convivencia en valores como la cooperación, el trabajo en equipo, el respeto hacia los demás, y la capacidad de aceptar tanto las victorias como las derrotas. Todos esos factores están ligado a los juegos. Por esta razón es un pilar fundamental en el proceso de aprendizaje de cada estudiante, debido que en su quehacer diario realiza movimientos globalizados que necesita de la intuición, destreza y el equilibrio, por eso, podemos afirmar que el juego es el eje central donde gira las acciones y vivencias infantiles.

En este contexto, es importante que los docentes de educación física, como mediador, deben implementar conjuntos de metodologías fundamentadas en actividades con vivencias reales de cada estudiante, buscando facilitar y potenciar los procesos cognoscitivos, como el desarrollo de la creatividad, habilidades del pensamiento, capacidad de análisis, deducción, interpretación, entre otros.

Asimismo, se debe considerar el juego como medio de educación y el docente en este proceso de enseñanza - aprendizaje debe tener la capacidad de orientarlos, pues de lo contrario, los estudiantes podrían tomar el juego como algo impuesto y llegar al rechazo, es muy importante conocer a los estudiantes con la finalidad de que ellos disfruten y gocen al mismo tiempo que aprenden.

2.2. Características del juego

Para comprender mejor el concepto de juego, podemos considerar sus características generales según Sandoval (2010):

- ✓ El juego es una actividad libre y voluntaria.
- ✓ Es completamente independiente del mundo externo y posee una naturaleza altamente subjetiva.
- ✓ Transforma la realidad exterior, creando un mundo imaginario propio.
- ✓ Se realiza por el mero placer que proporciona, sin fines utilitarios.
- ✓ Se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, destacándose por su carácter limitado.
- ✓ El juego impone un orden propio; cualquier desviación mínima puede desvirtuarlo, haciéndole perder su esencia y anulándolo.
- ✓ Puede ser una fuente de opresión o liberación, de fascinación y encanto, y está lleno de ritmo y armonía, dos de las cualidades más elevadas que el ser humano puede experimentar y expresar (p. 105)

2.3. Definición conceptual de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales, son actividades lúdicas que desde hace muchos años atrás hasta el día de hoy siguen perdurando, su característica principal es que pasan de generación en generación, entonces entendemos como actividades típicas o con arraigo de una región o país. Son actividades que, sin la intervención de materiales o aparatos complejos para su realización o por su raíz muchas veces solo se necesita el mismo cuerpo como material o también se puede utilizar recursos que se encuentran en la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc) u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros.

Según Méndez y Fernández (2011), los juegos tradicionales "reflejan los valores sociales cambiantes de cada época, ya que representan un espejo de la sociedad en la que se desarrollan" (pág. 123).

En este contexto, es crucial integrar los juegos tradicionales en la escuela, ya que permite al estudiante conocer aspectos de su entorno, su idiosincrasia y la relevancia histórica de estos juegos. Por lo tanto, es necesario abordarlos como una herramienta de aprendizaje en el aula.

2.4. Características de los juegos tradicionales

Según Ramos y Ramos (2007), las características del juego tradicional son las siguientes:

Tradicional: Se transmite de generación en generación.

Anónimo: No tiene un autor conocido; es fruto de la necesidad e interés de las comunidades, por lo que no tiene vigencia local ni provincial específica.

Colectivo y comunicativo: Es conocido y practicado por un amplio grupo de personas, no solo por familiares o pequeños círculos.

Cambiante y plástico: Evoluciona y se modifica con el tiempo, siendo susceptible de desarrollo.

Practicado principalmente por niños: Ofrece placer y diversión saludable, permitiendo a los niños decidir cuándo, dónde y cómo jugar.

Materiales simples: Los materiales suelen ser escasos, económicos o inexistentes, y a menudo los jugadores los fabrican con recursos naturales o elementos cotidianos.

Multifacético: Relaciona diversos aspectos de la vida social, y el estudio de estos juegos es una excelente forma de comprender los valores profundos de la cultura popular.

En resumen, los juegos tradicionales no tienen un autor específico, fortalecen los lazos sociales, se transmiten de generación en generación y forman parte integral de la idiosincrasia de una nación.

2.5. Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales ofrecen diversos aspectos que justifican su influencia como herramienta de aprendizaje en el aula. Según Méndez y Fernández (2011), "a través de los juegos tradicionales, los niños no solo se divierten, sino que también practican habilidades, socializan y tienen la oportunidad de explorar formas de vida diferentes y conocer más a fondo las experiencias de generaciones anteriores"(pag.230).

De allí la necesidad de ejecutar gran trabajo intelectual y humanístico desde las escuelas, a través de estrategias innovadoras que estimulen el interés y raciocinio, como elemento fundamental para el desarrollo del individuo y la formación completa del ser social, donde el estudiante sea más humano, desarrolle habilidades y destrezas, que le permitan adquirir conocimientos, para luego procesarlo y transformarlo.

Asimismo, los niños desarrollan habilidades físicas, psicológicas y sociales, y se acercan a diferentes ámbitos culturales y a la interacción con los demás.

Basándonos en lo que indican Jiménez y Fernández (2009), las características de

los juegos tradicionales son:

- ✓ Se juegan con el propósito de divertirse.
- ✓ Las reglas son simples y motivadoras.
- ✓ Existe una intensa interacción entre los participantes, ya que los

juegos son acordados por los mismos niños.

El juego es una herramienta excelente para conocer a los demás, ya que revela su verdadera naturaleza y desafía estereotipos y prejuicios, actuando como un reflejo de la cultura y las tradiciones. Según Vigne (2011), "representa el reflejo social, los rasgos identitarios y culturales del ocio tradicional de la sociedad" (pág. 231). De allí, lo que se trata es, de buscar nuevas formas de enseñanza partiendo de hechos cotidianos que permitan al estudiante mantenerse en contacto con su propio medio, región o país y al mismo tiempo en contacto consigo mismo. De esta manera, despertará en él la curiosidad por conocer aspectos que le conciernen y sobre todo analizará acerca de su relación y su función dentro del mundo y que sean practicados de generación en generación.

2.6. Los juegos tradicionales según la perspectiva educativa

Los juegos tradicionales constituyen un elemento fundamental en la formación de los estudiantes, por lo que deben ser una prioridad en los diseños curriculares como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos juegos facilitan el desarrollo integral del ser humano en sus diversas áreas:

Social y afectivo:

Jugar le ayuda en la convivencia y la interacción con sus pares y consigo mismo, le ayuda a canalizar las emociones de ira o enfado, las frustraciones, permite la integración al grupo creando una sana competencia donde sobresalga los valores como el respeto, la cooperación.

Motor:

Desarrollar y consolidar habilidades psicomotoras fundamentales de diversos tipos. Gatear, caminar, agacharse, correr, esconderse, girar, lanzar y trepar contribuyen a que los niños adquieran un mejor autocontrol, lo que les permite interactuar con sus compañeros y aumentar su confianza en cada acción que realicen. Además, facilita el conocimiento del esquema corporal y del entorno que los rodea. Estas actividades también refuerzan capacidades motoras esenciales como la postura, el equilibrio, la lateralidad y la tonicidad, entre otras.

Lenguaje y Cognitivo:

Ayuda a que el niño pueda asimilar el conocimiento de la realidad para poder afrontar y si es necesario buscar la solución, mejorar las habilidades comunicativas con sus pares, se fomenta el aprendizaje significativo, mejora la exposición de ideas.

2.7. Juegos tradicionales en la región lima

Se describe los juegos de mayor preponderancia practicados en las generaciones pasadas dentro de la comunidad educativa y que hemos puesto en práctica a nuestro trabajo docente en el área de educación física.


LOS AVIONES	
Ubicación: Patio	
Material requerido: Papel	
Organización: De manera individual	
Participantes: Todos los niños y las niñas	
Objetivo: Motricidad fina, óculo – manual	
Proceso del juego	
<p>Consiste en crear aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuvieran motor. Existen muchas formas, tamaños y modelos diferentes. Estos aviones solo vuelan gracias al impulso que se les da con las manos hacia adelante.</p>	
	

Figura 1: Elaboración propio


LAS CANICAS
Ubicación: Patio
Material requerido: Bolas o canicas
Organización: De manera individual
Objetivo: Mejorar la coordinación ojo - mano y fomentar el desarrollo de la motricidad fina
Proceso del juego: Consiste en hacer un agujero del tamaño de una canica en el área de juego. Luego, desde una distancia acordada por los participantes, lanzarán las canicas hacia el agujero. Comienza el jugador cuya canica esté más cerca del agujero. Luego, debe golpear con su canica la de otro jugador, intentando que esta última entre en el agujero para ganar.
 A photograph showing two children's hands playing with marbles on a dirt surface. One child is holding a green marble, and the other is holding a blue marble. There are several other marbles scattered on the ground.

Figura 2: Elaboración propio


RON RON	
Ubicación: Patio	
Material requerido: chapa e hilo.	
Organización: De manera individual o grupal.	
Objetivo: Fomentar la coordinación entre la vista y el movimiento.	
Proceso del juego:	
<p>Para jugar, se debe pasar el hilo a través de los dos agujeros del círculo, asegurando que quede en el centro. Luego, se deben sostener los extremos del hilo para que se enrosque.</p> <p>Una vez hecho esto, estira el hilo y enróllalo al extender y acercar los brazos, produciendo un sonido de "ron ron", de ahí su nombre.</p>	
	

Figura 3: Elaboración propio

TROMPO
Ubicación: Patio
Material requerido: Trompo y cuerda.
Organización: De manera individual o grupal.
Objetivo: Mejora la habilidad para lanzar, fomenta la coordinación entre la vista y el movimiento, y estimula la creatividad.
<p>Proceso del juego:</p> <p>Primero, antes de empezar a jugar, es esencial hacer que el trompo gire. Para ello, hay que enrollar completamente la cuerda alrededor del trompo, comenzando desde el eje del clavo. Una vez enrollada, se debe colocar el dedo pulgar en el eje y los dedos índice y medio en la parte superior del trompo. Es crucial que la cuerda esté enganchada entre estos dos dedos para evitar que se escape al lanzarla. Con el trompo listo, lánzalo contra el suelo y tira de la cuerda hacia atrás con un movimiento rápido y seco; la fricción de la cuerda hará que el trompo gire en el suelo. Además de simplemente hacer girar el trompo, se pueden realizar varios juegos, como malabares con el trompo o una "guerra de trompos". En la "guerra de trompos", se dibuja un círculo en el suelo y se lanzan varios trompos dentro de él. El trompo que permanezca girando más tiempo dentro del círculo es el ganador. Si alguno de los jugadores no logra hacer girar su trompo, los demás pueden "picarlo" con su eje.</p>

Figura 4: Elaboración propio

TUMBA LATA

Participantes: Dos equipos de 5 o 6 personas cada uno.

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

Objetivos: Precisión

Proceso del juego:

El primer equipo lanza el balón al centro del cuadrado donde se han dispuesto las latas en forma de torre, con el objetivo de derribarlas. Tras lanzar, los miembros del primer equipo deben correr, ya que el segundo equipo puede eliminarlos lanzando el balón. El jugador que es alcanzado queda fuera del juego. El primer equipo debe volver a colocar las latas en el cuadrado para ganar puntos y seguir en el juego. Luego, el juego se reinicia, y si el primer equipo pierde, el segundo equipo tomará su turno para lanzar las latas.



. Figura 5: Elaboración propio

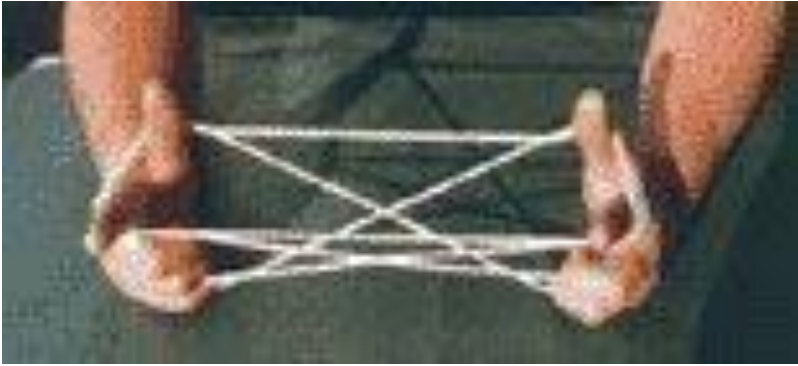
juego del hilo
Participantes: De manera individual, pareja y grupal
Material requerido: Hilo o cordón
Objetivos: fomentar la concentración, estimular la imaginación y mejorar la coordinación.
Proceso del juego: <p>Consiste en crear diversas figuras llamados como la cuna, el espejo, los peces, la araña, las velas, las tijeras, entre otros. Dependiendo de la habilidad, se puede generar movimiento en las figuras. Una vez formada la primera figura básica, el siguiente jugador o jugadora toma el hilo en ciertos puntos, pasándolo a sus manos para crear una figura diferente, y así sucesivamente. La precisión al manipular el hilo es crucial; si no se hace correctamente, el hilo se enredará y será imposible continuar, lo que llevará a que el jugador que falló quede descalificado.</p> 

Figura 6: Elaboración propio

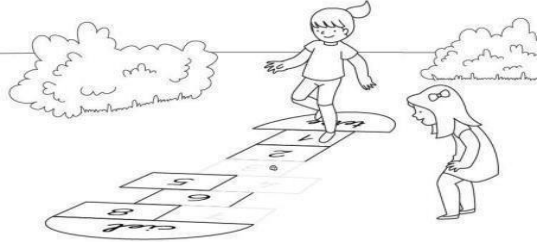
El Mundo
Participantes: individual, parejas, colectivos
Material: Tiza o piedra para dibujar
Objetivos: Optimizar el equilibrio y la coordinación de movimientos esenciales para el desarrollo de la motricidad gruesa.
<p>Proceso del juego:</p> <p>Tradicionalmente, el juego se realiza dibujando un esquema en el suelo con tiza o piedra, por lo que es común jugar al aire libre. El juego comienza al lanzar una pequeña piedra, conocida como “tejo”, en el cuadrado número 1, tratando de que la piedra quede dentro del cuadrado sin tocar las líneas externas. Luego, se avanza sobre un solo pie, sin pisar las líneas, hasta llegar al cuarto cuadrado, donde se pueden apoyar ambos pies. Se continúa con el número 6, en un solo pie, y se apoyan ambos pies nuevamente en los números 7 y 8. A continuación, se regresa al número 1, saltando y dando la vuelta sin pisar las líneas, y se deshace el camino hasta el número 1, donde se debe agacharse para recoger la piedra sin apoyar el otro pie. Si no se pisa ninguna línea, se sigue el juego lanzando la piedra en el cuadrado número 2 y repitiendo el proceso. Si la piedra no cae dentro del cuadrado número 2 o toca una línea, se pierde el turno.</p>


Figura 7: Elaboración propio

Yaces
Participantes: Individual, parejas, colectivos
Material: yaces
Objetivos: Desarrollo de motricidad fina y coordinación óculo - manual
Proceso del juego: El juego es simple: primero, coloca los lazos en el suelo y luego haz rebotar la pelota elástica en el piso. Mientras la pelota rebota a su alrededor, debes recoger todos los yaces que puedas antes de atrapar la pelota nuevamente. Algunos desafíos adicionales pueden incluir obstáculos como aplaudir mientras la pelota rebota, lo que hace el juego más complicado. 

Figura 8: Elaboración propio


Escondidas
Participantes: Grupal
Material: Sin material
<p>Objetivos:</p> <p>Estimula el desarrollo motor, promueve la interacción social entre los niños, mejora la comunicación, y enseña a comprender y respetar las reglas del juego. También apoya la toma de decisiones, mejora la capacidad del niño para manejar riesgos, estimula la inteligencia, la creatividad y la imaginación, y facilita la creación de expectativas y la planificación.</p>
<p>Proceso del juego: El juego es muy simple y se desarrolla de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un grupo de jugadores selecciona a una persona para que sea el "policía". 2. El policía debe contar con los ojos cerrados hasta un número acordado por todos, como 10, 20 o 30. 3. Al finalizar la cuenta, el policía dice "voy" en voz alta y comienza a buscar a los demás jugadores. 4. Cuando el policía encuentra a un jugador, debe tocarlo para eliminarlo y seguir buscando. 5. Los jugadores que están escondidos deben correr hacia el lugar donde el policía estaba contando y tocarlo antes de ser atrapados para salvarse y ganar el juego.


Figura 9: *Elaboración propio*

la rueda

Participantes: Individual

Material: ula, ula o aro de bicicleta

Objetivos: Fomentar el equilibrio y mejorar las habilidades motrices.

Proceso del juego:

En el pasado, para cumplir rápidamente con un encargo, los niños utilizaban un aro de bicicleta, que hacían girar mientras corrían hacia su destino. Para mantener el aro en movimiento, usaban un agarrador con forma de U.

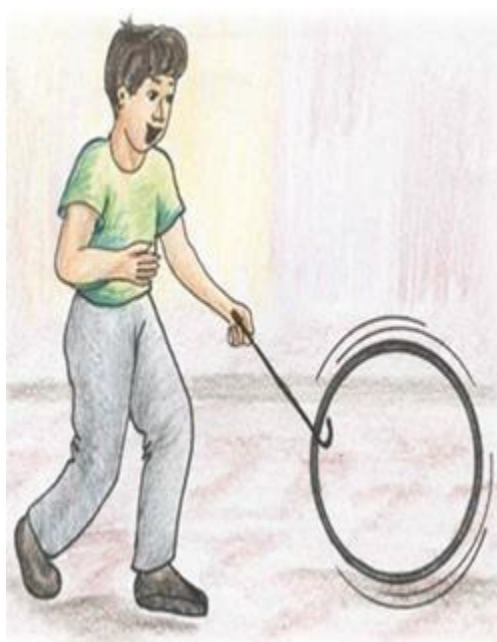


Figura 10: Elaboración propio


Mata gente
Participantes: grupos
Material: pelota
Objetivos: habilidades básicas y coordinativas
Proceso del juego: Se necesita una pelota y un grupo de personas dispuestas a divertirse. En el centro se encuentra un grupo de jugadores, mientras que dos niños están en los extremos. Estos dos niños deben lanzar la pelota continuamente hacia el grupo central. Los jugadores en el centro tienen que esquivar la pelota para no ser tocados. Quien sea alcanzado por la pelota debe salir del juego y ubicarse a un costado. El último niño que quede en el centro es el ganador.  An illustration showing a group of children playing a game in a park. The children are arranged in a circle on a paved area, with some holding a ball. In the background, there are trees, a blue car, and a person standing. The scene is set outdoors with a bright, sunny atmosphere.

Figura 11: Elaboración propio

2.8. Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos en general son los vehículos para que los estudiantes puedan expresar libremente sus emociones, pensamientos, fortalecer las capacidades básicas y mejorar su desenvolvimiento con su entorno y sus semejantes. Además, por ser una actividad de práctica masificada ayuda a prevenir muchas enfermedades como el sedentarismo, la obesidad infantil, el apego a juegos tecnológicos, para aliviar el estrés causado por la situación post-pandemia.

Mediante los juegos tradicionales, los estudiantes conocen su cultura, la sociedad, aprenden sus roles y valores. Con ello se mantiene en vigencia la cultura, las tradiciones, es fundamental que desde edades tempranas hagamos partícipes de manera activa para que puedan revalorar su identidad.

Fomentar en los estudiantes de manera activa que los juegos de su zona, de su localidad para poder fortalecer sus destrezas, habilidades y resolución de problemas.

2.9. Los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la educación física, en los estudiantes de cuarto grado de primaria I.E.P “Buenas Nuevas” San Miguel – lima- 2023

El propósito es reincorporar el uso de los juegos tradicionales en el proceso enseñanza - aprendizaje en los estudiantes del cuarto grado de primaria I.E.P “Buenas Nuevas” San Miguel – lima- 2023, para optimizar el uso del tiempo libre de los estudiantes, fomentar una interacción efectiva entre compañeros y fortalecer el aspecto social que estos juegos promueven.

La pandemia ha evidenciado las enormes brechas sociales y la desigualdad en el país.

En el ámbito educativo ha desnudado las falencias en el plan curricular, por eso la educación en el país debe transformarse de manera rigurosa, donde la educación física debe ser materia importante para incluir en el proceso educativo.

Se llevó a cabo una encuesta entre 30 estudiantes de cuarto grado de la I.E.P. para evaluar su conocimiento sobre los juegos tradicionales. Las preguntas incluyeron:

¿Conoces los juegos tradicionales?, ¿Tu familia te ha enseñado algún juego tradicional?, ¿Qué juegos tradicionales te gustaría jugar? (marcar con una X), ¿Te gustaría incluir los juegos tradicionales en las clases de educación física? y ¿Crees que participar en juegos tradicionales podría mejorar tu relación con tus compañeros? (ver anexo).

Los resultados de la encuesta fueron como se explican a continuación:

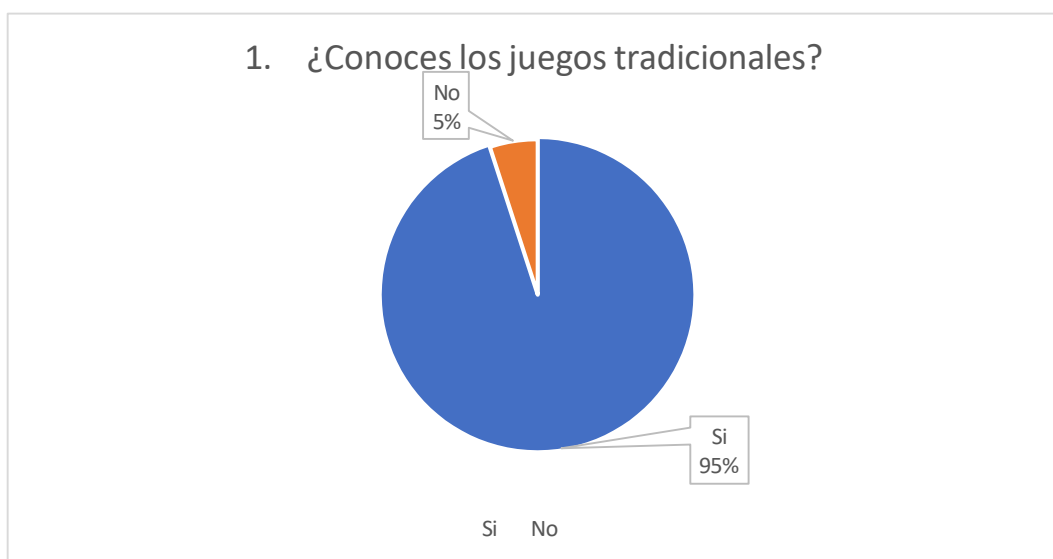


Figura 1. ¿Conoces los juegos tradicionales?

SI - 95% NO - 5%

El 95% de los estudiantes afirmaron conocer los juegos tradicionales, mientras que el 5% restante no está familiarizado con ellos. Es notable que la mayoría de los estudiantes tienen una noción clara sobre los juegos tradicionales, ya que los han disfrutado en su infancia o los

siguen jugando en su tiempo libre. La encuesta reveló que los estudiantes de la I.E.P. "Buenas Nuevas" continúan practicando estos juegos fuera de la escuela, durante las horas de descanso y en su tiempo libre.

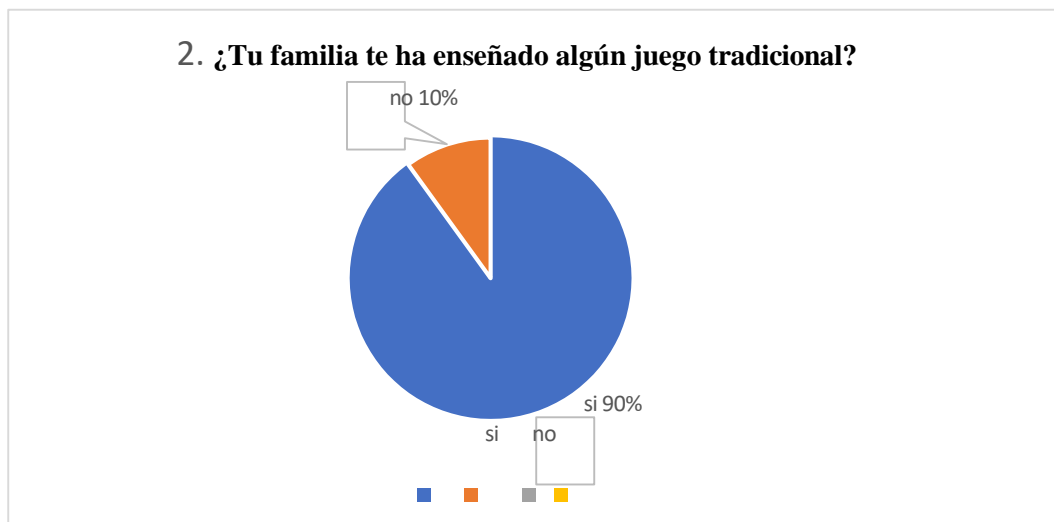


Figura 2. ¿Tu familia te ha enseñado algún juego tradicional?

SI - 90%

NO - 10%

El 90% de los estudiantes encuestados indicaron que sus familias les enseñaron algún juego tradicional, mientras que el 10% afirmó que nunca les enseñaron ni les dieron a conocer estos juegos. La mayoría de los estudiantes estaban familiarizados con varios juegos tradicionales porque sus familiares los practicaban con frecuencia durante su infancia y adolescencia, y transmitieron estas experiencias a sus hijos, sobrinos o nietos como parte de su tiempo libre en familia.

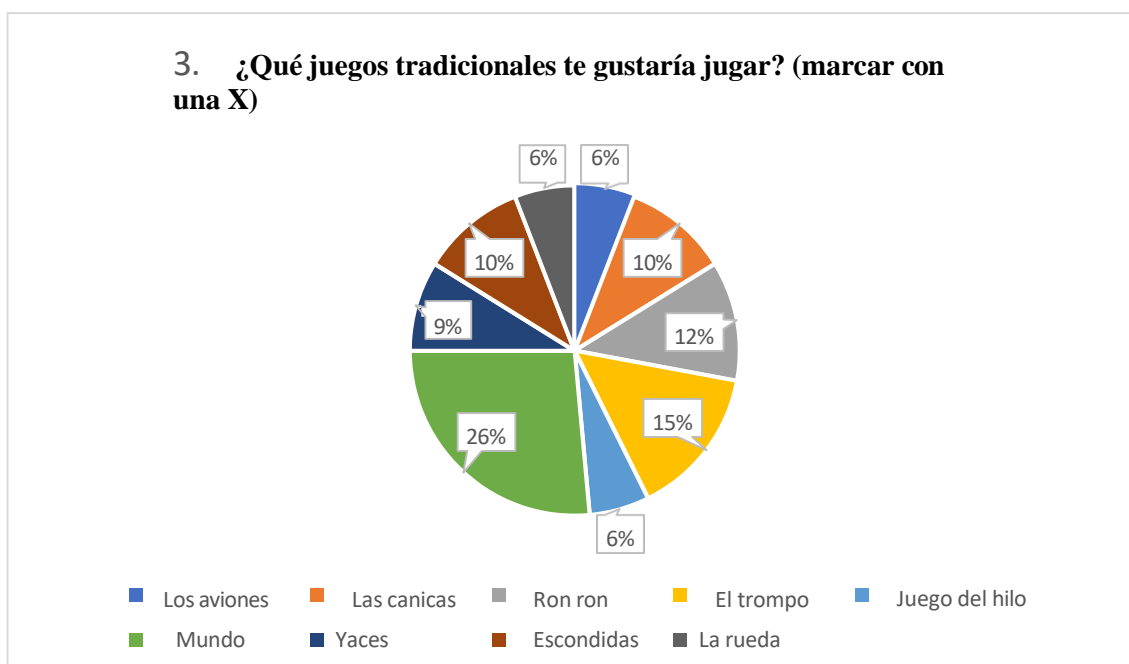


Figura 3. Indique los juegos que más le gustaría jugar

¿Qué juegos tradicionales te gustaría jugar? (marcar con una X)

Los aviones – 6%

Las canicas – 10%

Ron ron – 12%

El trompo – 15%

Juego del hilo – 6%

Mundo – 26%

Yaces – 9%

Escondidas – 10%

La rueda – 6%

El análisis de las preferencias de los estudiantes encuestados revela que el 26% de ellos eligieron el juego del mundo como su favorito. Otros juegos populares incluyen el trompo, con un 15%, el ron ron con un 12%, y las escondidas con un 10%. Los juegos restantes mostraron menores porcentajes: los yaces y la rueda, ambos con un 6%, el juego del hilo con un 6%, y los aviones también con un 6%. La mayoría de los estudiantes prefieren el juego del mundo, ya que lo practican con frecuencia durante sus descansos o fuera de la escuela. Además, se preguntó si les gustaría incluir los juegos tradicionales en las clases de educación física.

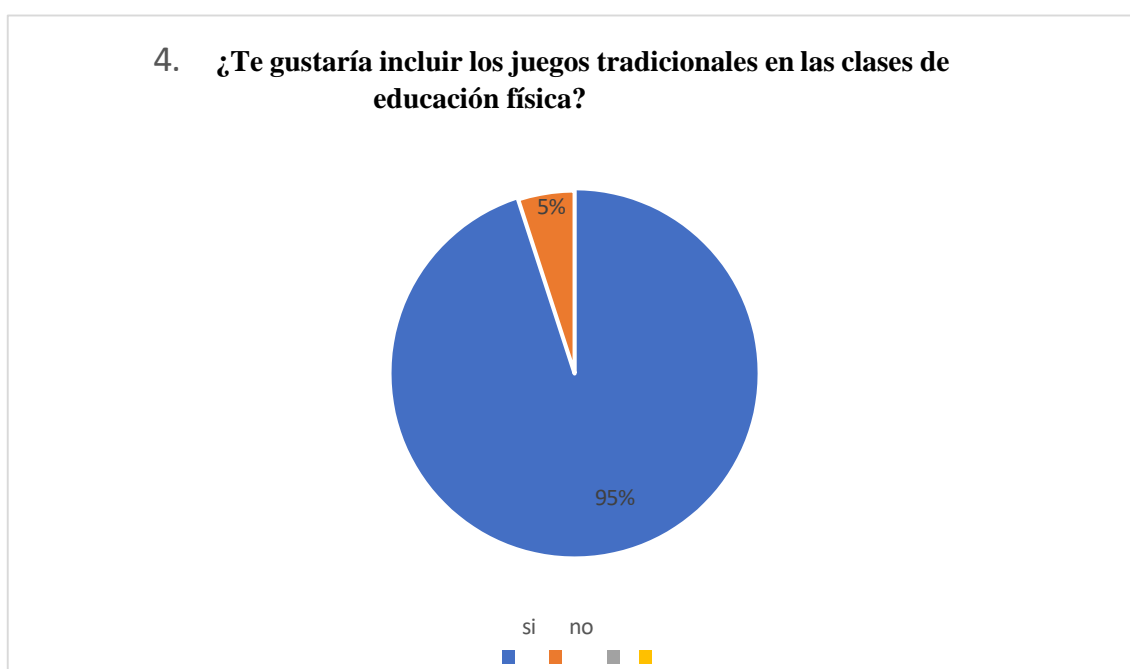


Figura 4 ¿Te gustaría incluir los juegos tradicionales en las clases de educación física?

SI - 95% NO - 5%

El 95% de los estudiantes encuestados expresaron su interés en que se incorporen juegos tradicionales en las clases de educación física, mientras que solo el 5% no está a favor de su inclusión. Esto demuestra que la mayoría de los estudiantes favorecen la integración de estos juegos en las clases de educación física. Por lo tanto, es crucial para esta

investigación considerar la incorporación de juegos tradicionales como una herramienta para fortalecer los valores y las relaciones interpersonales.



Figura 5 ¿Crees que participar en juegos tradicionales podría mejorar tu relación con tus compañeros?

SI - 95% NO - 5%

La última pregunta se dirigió a averiguar si los juegos tradicionales podrían contribuir a mejorar las relaciones entre los estudiantes. El 95% de los encuestados coincidieron en que estos juegos sí facilitarían una mejora tanto en el aula como fuera de ella. Indicaron que, al participar en actividades grupales o juegos colectivos, fortalecen sus vínculos interpersonales.

9.1. Descripción de las sesiones realizadas

Luego de tener una idea con los resultados de la encuesta se empieza a programar las unidades y las sesiones de aprendizaje.

En la primera unidad (10 de octubre – 2023) se les dio a conocer (a través de fichas) a los estudiantes sobre la relevancia de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante las clases de educación física.

En la unidad posterior (noviembre – 2023), el docente con la participación de los estudiantes describe los diferentes juegos tradicionales que se solían practicar en la comunidad educativa.

En la primera clase de esta unidad, el docente les plantea a los estudiantes las reglas de convivencias, acuerdos y las medidas de precauciones, para prevenir algún accidente.

Luego en la sesión el docente plantea los diferentes juegos tradicionales y desarrolla uno específicamente, que se explica a continuación.

Juego tradicional llamado “Mundo” (ver anexo)

Los estudiantes coordinan con sus compañeros, teniendo en cuenta sus diversas características (físicas, motrices, de género, etc.), para garantizar que todos tengan igualdad de oportunidades para alcanzar el éxito.

Se pide a los estudiantes que, junto con sus compañeros, jueguen a este juego, ajustando las reglas y el diseño del mundo de acuerdo con los siguientes criterios:

- ✓ Variantes acordadas por todos los compañeros.
- ✓ Adecuando para todas las características físicas, motrices y de género.

El mundo: Implica lanzar una ficha o "teja" (cualquier objeto que se use para lanzar a los casilleros, como un palito, una piedra, una moneda, o lo que los estudiantes elijan) y luego saltar de casillero en casillero, de ida y vuelta, para recoger la ficha. Esta actividad exige avanzar de forma progresiva.

Al finalizar del mes los estudiantes presentan un juego tradicional de su preferencia. La estrategia para reincorporar los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza - aprendizaje para los estudiantes de cuarto grado de primaria en la I.E.P. "Buenas Nuevas", San Miguel - Lima - 2023.

Se tuvieron en cuenta como actividades centrales de la clase el juego, para favorecer las habilidades básicas, la convivencia, la práctica de valores y la integración de las maestras en el proceso.

Actitudes de convivencia:

- ✓ Se propicia la toma de decisión de los estudiantes en los juegos a realizar. Se enfatiza en que los niños den las gracias.

Muchos docentes de educación física siguen usando métodos tradicionales y pasivos en sus clases, basándose en contenidos establecidos hace años que les han dado buenos resultados. En este contexto, es crucial que los profesores incluyan en sus planes de enseñanza una variedad de actividades que capten el interés de los estudiantes y los motiven a practicar estos juegos, especialmente en la actualidad.

Los juegos tradicionales pueden proporcionar una gama de situaciones atractivas para los estudiantes, lo que está estrechamente relacionado con la Educación Física.

Estos juegos fomentan el desarrollo de habilidades motrices básicas, capacidades físicas fundamentales, la transmisión de valores, el desarrollo integral del estudiante, la socialización con sus compañeros y el trabajo en equipo, entre otros aspectos.

Por lo tanto, es crucial promover los juegos tradicionales en las escuelas mediante una estrategia participativa y dinámica, permitiendo que los estudiantes expresen sus opiniones y creencias, y asegurando la participación de todos en los distintos juegos. Si logramos que los estudiantes se familiaricen con estos juegos, es probable que los practiquen en su tiempo libre, reforzando así los valores que estos juegos transmiten, los cuales a menudo coinciden con los valores enseñados en el área de Educación Física.

III. Aportes más destacables a la Empresa / institución

Uno de los aportes más significativos en la institución Buenas Nuevas está relacionado con la actividad específica del informe: la reincorporación de los juegos tradicionales como herramienta en la enseñanza de la educación física.

Los juegos en general son los vehículos para que los estudiantes puedan expresar libremente sus emociones, pensamientos, fortalecer las capacidades básicas y mejorar su desenvolvimiento con su entorno y sus semejantes. Además, por ser una actividad de práctica masificada ayuda a prevenir muchas enfermedades como el sedentarismo, la obesidad infantil, el apego a juegos tecnológicos, etc.

A través de la implementación de la estrategia de los juegos tradicionales en las clases de educación física ha tenido un significativo avance en las relaciones de grupo entre los estudiantes.

También se ha destacado en la dirección de talleres deportivos (fútbol, voleibol, baloncesto, danza) y en la participación masiva de los estudiantes, logrando una exitosa participación en todos los eventos del distrito de San Miguel. Por primera vez en la historia de la institución, se logró participar en los Juegos Escolares Deportivos y Paradeportivos.

A la vez se logró cambiar la perspectiva del concepto del área de educación física en toda la comunidad educativa Buenas Nuevas.



I.E.P “BUENAS NUEVAS”

UGEL N° 03 –RESOLUCIÓN 2327

R.U.C. 20111709433

INFORME DE DESEMPEÑO PROFESIONAL

La Dirección de la IEP Buenas Nuevas de San Miguel hace constar que el docente **MARCO ANTONIO ABREGÚ PALOMINO**; identificado con DNI 46324731 brinda los siguientes aportes a nuestra institución:

-

Enseñanza del área curricular de Educación Física desde primero hasta sexto grado de primaria, siendo el responsable directo de la planificación, ejecución y evaluación del desempeño de los estudiantes en dicha área. Además, impartición de clases en Educación Física desde primero hasta quinto de secundaria, también asumiendo la responsabilidad de la planificación, ejecución y evaluación del rendimiento de los estudiantes en el área correspondiente.

Impartición de clases en los talleres deportivos para los niveles de 1° a 6° de primaria y secundaria. El docente es responsable de la planificación, ejecución y evaluación del rendimiento de los estudiantes en su área. Además, debe asegurar el cumplimiento de las normas de convivencia establecidas en el Reglamento Interno (RI) para garantizar una sana convivencia escolar.

Se expide el presente informe a solicitud del docente para los fines establecidos en la normativa vigente.



IV. Conclusiones

a. Los juegos tradicionales en la institución educativa “Buenas nuevas”, están presentes durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, que se concibe como espacio comunicacional, donde los juegos tradicionales tienen un carácter integrador en el contexto familiar, debido que propicia un diálogo entre padre e hijos.

b. Los juegos tradicionales en la práctica pedagógica, permite al educando la interacción con los otros, pueden conocer cosas de éstos que antes no habían conocido, el desarrollo de crear y pensar, que despierte el interés, la curiosidad y el gusto por las tradiciones de manera que éste tenga una formación integral en todos los ámbitos del ser, conocer, hacer y convivir.

c. Se logró fomentar actitudes positivas en los estudiantes, promoviendo la reflexión sobre aspectos como el trabajo en equipo, el respeto hacia los compañeros sin discriminación y el compromiso con el desarrollo de todas las actividades.

V. Recomendaciones

a. Se recomienda a los docentes utilizar estrategias innovadoras que estimulen el interés y raciocinio, como elemento fundamental para el desarrollo del ser humano y la formación integral del sujeto social, donde el estudiante sea más humano, desarrolle habilidades y destrezas, que le permitan adquirir conocimientos, para luego procesarlo y transformarlo

b. Se recomienda rescatar y utilizar los juegos tradicionales, que son fundamentales para los estudiantes, como una estrategia clave en los diseños curriculares. Esta práctica debe ser prioritaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que contribuye al desarrollo integral del ser humano en múltiples áreas.

c. Se deben fomentar los juegos tradicionales en las escuelas mediante una estrategia participativa y dinámica, permitiendo que los estudiantes compartan sus opiniones y creencias, y fomentando la participación de todos en los distintos juegos. Al lograr que los estudiantes se adentren en estos juegos, es probable que los practiquen en su tiempo libre, lo que ayudará a reforzar los valores que estos juegos transmiten y que están alineados con los objetivos del área de Educación Física.

VI. Referencias

- Acuña, O. Gutiérrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la institución educativa inicial n° 744 garbanzo pucro - Huancavelica*. 30–39. Recuperado de [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_ACU%C3%91A%20y%20GUTIERREZ%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_ACU%C3%91A%20y%20GUTIERREZ%20(2).pdf)
- Bolívar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo socio motriz en estudiantes del grado tercero de la institución educativa Anza*. Universidad católica del oriente. Recuperado de <http://repositorio.uco.edu.co/handle/123456789/201>
- Balbuena, H. (2020). ¿cuál es el estado actual de la educación física en el Perú? Recuperado de <http://hugocarlos.com/blog/55-cual-es-el-estado-actual-de-la-educacion-fisica-en-el-peru>
- Cañón, R., Zapata, A. (2018). *La Educación Física, a Través de los Juegos Tradicionales como Medio para Fortalecer los Valores del Respeto y la Tolerancia Dentro del Aula en los Estudiantes del Grado Séptimo de la Jornada Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio*. Universidad de llanos. 30 – 35. Recuperado de <https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/1523>

Castro, F., Maygua, V. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno*. Universidad nacional del altiplano. 1928.

Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15466>

García, M. (2019). Enseñanza – Aprendizaje en la clase de Educación Física.

Vol. 7 Núm. 3 (2018), Artículos, Páginas 14 – 33. Recuperado de

<https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/5537>

Gil, P. Contreras, R. (2018), enfoques actuales de la educación física y el deporte. retos e interrogantes: el manifiesto de antigua, Guatemala. Recuperado de

[https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/22051/1/1.%20Concepto%20EF.](https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/22051/1/1.%20Concepto%20EF.pdf)

[pdf](https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/22051/1/1.%20Concepto%20EF.pdf)

Marzo, I. (2019). El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria. Universidad de la Rioja. Recuperado de

[https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-](https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20(2).pdf)

[33GD/j%20tradicional%20\(2\).pdf](https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20(2).pdf)

Mendoza, M.; Analuiza, E.; Lara, L. (2017). Los juegos populares y su

aporte didáctico en las clases de Educación física. revista digital de

educación física, ISSN 1989-8304, N°. 44, 2017, págs. 79-93.

Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>

Minedu (2020). Reglamento de la ley n° 30432, ley que promueve y garantiza la práctica del deporte y la educación física en los diferentes niveles de la educación básica pública.

Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/consulta-publica-educacion-fisica/pdf/reglamento-de-la-ley-n-30432.pdf>

Minedu (2018). Programa nivel primaria Educación básica regular. Recuperado de

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

Muriel, J. Rengifo, J. (2017). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar el comportamiento inadecuado en los niños de la básica primaria, de la Escuela normal superior María auxiliadora sede centro, en el grado 302*. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/00458239728dfade76c6c>

Sandoval, R. (2020). la educación física y el juego. Vol. 14 N.º 26, 105-112 Julio- diciembre

2020, ISSN 1728-5852.Revista. Recuperado

https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf

VII. ANEXOS

a. Anexo A

Institución Educativa Particular

“Buenas Nuevas” GRADO: Cuarto

Grado

ENCUESTA SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES

1. *¿Conoces los juegos tradicionales?*

- a) Si b) no
 - c) Cuales
-

2. *¿Tu familia te ha enseñado algún juego tradicional?*

- a) Si b) no
 - b) cuales
-

3. *¿Qué juegos tradicionales te gustaría jugar? (marcar con una X)*

- a) Los aviones
- b) Las canicas
- c) Ron ron
- d) El trompo
- e) Juego del hilo
- f) Mundo
- g) Yaces
- h) Escondidas
- i) La rueda

4. ¿Te gustaría incluir los juegos tradicionales en las clases de educación física?

a) Si b) no

c) Porque

5. ¿Crees que participar en juegos tradicionales podría mejorar tu relación con tus compañeros?

a) Si b) no

d) porque

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Docente:** Abregú Palomino, Marco Antonio
- 1.2. Grado:** Cuarto Grado
- 1.3. Duración:** 60 minutos
- 1.4. I.E.P:** Buenas Nuevas
- 1.5. Fecha:** Octubre – 2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

“Conocemos los juegos tradicionales”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INST. DE EVALUACIÓN
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Participa en actividades recreativas donde interactúa con sus compañeros y adversarios como socios de juego, respeta las diferencias individuales y acepta tanto los roles como los cambios de roles. Junto a sus compañeros, sugiere soluciones estratégicas adecuadas, considerando las contribuciones y características de cada miembro del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y actividades en la naturaleza.	Lista de cotejo Rubrica

IV. CAMPO TEMÁTICO, VALORES Y ACTITUDES:

CAMPO TEMÁTICO	VALOR PRIORIZADO	ACTITUD PRIORIZADA
Juegos tradicionales	Respeto por las diferencias Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

I	<p>Orientarlo a que los estudiantes identifiquen qué otras manifestaciones culturales tenemos aparte de la danza, por ejemplo, las comidas típicas etc., pregúntales: “¿Qué juegos tradicionales conocen?”</p> <p>Promueve el diálogo e intercambio de opiniones y luego presenta el propósito de la sesión:</p> <p>“Aplicamos soluciones estratégicas para mejorar resultados durante la práctica de los juegos tradicionales, tomando en cuenta las diferentes características y opiniones del grupo”.</p>		
P	<p>Menciónales las actividades:</p> <p style="text-align: center;"><i>juego tradicional llamado “Mundo”</i></p> <p>Se organiza a los estudiantes junto con sus compañeros, teniendo en cuenta sus distintas características (físicas, motrices y de género, entre otras) para asegurar que todos tengan la misma oportunidad de éxito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los estudiantes que jueguen, proponiendo modificaciones en las reglas y en el diseño del juego según los siguientes criterios: <p>Variantes acordadas por todos los estudiantes.</p> <p>Adecuado para todas las características físicas, motrices y de género.</p>	<p>35 minutos</p>	<p>Docente:</p> <p>Fichas, laptop, tizas</p> <p>Estudiante:</p> <p>Tejo, tizas o piedra</p>

	<p>Al finalizar, pregunta: “¿Qué variantes propusieron para este juego? ¿Cómo respondieron estas variantes a las características de los estudiantes? ¿Cómo se organizaron para incluir las aportaciones y opiniones de todos? ¿Todos los miembros de la familia pudieron participar en el juego?”</p> <p>El propósito de esta actividad es que los niños modifiquen el juego del “Mundo” y desarrollen estrategias en equipo, asegurando que todos se sientan respetados y valorados por sus características y propuestas.</p> <p>Luego pedir que realicen otro juego tradicional de su agrado con sus variantes. Al finalizar en la clase, deben anotar sus experiencias en la hoja de guía proporcionada en la ficha.</p>		
C	<p>Finalmente, invítalos a reflexionar con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué se logran mejores resultados al proponer soluciones estratégicas en equipo? • ¿Cómo mejoraron sus relaciones al compartir diferentes opiniones? • ¿En qué otro momento de tu vida podrías aplicar lo aprendido hoy? <p>El docente proporcionará retroalimentación y concluirá la sesión ofreciendo orientación sobre la adecuada higiene personal y el uso responsable del agua.</p>	<p>10 minutos</p>	