

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

Los juegos tradicionales para la educación inicial

TRABAJO MONOGRÁFICO PARA OBTENER EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN;
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

Modalidad: Examen de suficiencia profesional

AUTORA:

Bach. Carrasco Cabanillas, Milagros Del Rocío

ASESORA:

Dra. Chu Amaranto, Úrsula Milagros

ORCID: 0000-0003-4884-2904

Nuevo Chimbote - Perú
2022

Los juegos tradicionales para la educación inicial

HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El presente informe monográfico denominado “LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA EDUCACIÓN INICIAL”, se ha efectuado según el reglamento para obtener el título profesional de licenciado en educación mediante la modalidad de Examen de Suficiencia Profesional Por tal motivo firmo el trabajo la asesora.



Dra. Chu Amaranto Úrsula Milagros

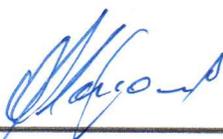
Asesora

DNI 32907054

Código ORCID: 0000-0003-4884-2904

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO

El trabajo de suficiencia profesional “LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA EDUCACIÓN INICIAL, EN EL PERIODO 2022, NUEVO CHIMBOTE – ANCASH” tiene la aprobación del jurado quienes suscriben en señal de conformidad.



Dra. Alarcón Neira Mary Juana
Presidenta
DNI 33264549
ORCID: 0000-0003-3219-9475



Dra. Chu Amaranto Úrsula Milagros
Integrante
DNI 32907054
ORCID 0000-0003-4884-2904



Dra. Capillo Lucar Isabel Deycy
Integrante
DNI 40221623
ORCID: 0000-0002-9197-426X



ACTA DE CALIFICACIÓN DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Siendo las 8 am del día 19 de diciembre del 2022 se instaló en el Auditorio de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador designado mediante Resolución N° 666 - 2022-UNS-CFEH, integrado por los docentes:

- DRA. MARY JUANA ALARCON NEIRA (Presidente)
- DRA. URSULA MILAGROS CHU AMARANTO (Integrante)
- DRA. ISABEL DEYCY CAPILLO LUCAR (Integrante); para procesar el Examen de Suficiencia Profesional del (la) Bachiller en Educación detallado(a) a continuación, con la finalidad de Optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad: Educación Inicial. Terminado el Examen Escrito, el (la) bachiller obtuvo los siguientes resultados:

APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA	CONDICIÓN
CARRASCO CABANILLAS MILAGROS DEL ROCIO	14	aprobado

Por lo que según el Art. 62° del Reglamento General para obtener el Grado Académico de Bachiller y el Título Profesional de la UNS (Resolución N° 471-2002-CU-R-UNS), quedó expedito(a) para la sustentación de la Monografía.

Terminada la sustentación de la Monografía el(la) bachiller respondió a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, obteniendo la **NOTA 18**

Concluido el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, se obtuvo el siguiente resultado:

APELLIDOS Y NOMBRES	EXAMEN ESCRITO	SUSTENT. MONOGRAF.	PROM.	CONDICIÓN
CARRASCO CABANILLAS MILAGROS DEL ROCIO	14	18	16	aprobado

Siendo las 9.50 am del mismo día, se dio por terminado el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 20 de. diciembre del 2022


.....
DRA. MARY JUANA ALARCON NEIRA
Presidente Jurado


.....
DRA. URSULA MILAGROS CHU AMARANTO
Secretario(a)


.....
DRA. ISABEL DEYCY CAPILLO LUCAR
Integrante

DEDICATORIAS

A:

Los seres más maravillosos del mundo con el efecto más grande de madre por ser motivo de mi existencia: Génesis y Thiago

Mis padres Zoila y Oscar, hermanos Cesar y Sharym, por ser complemento de mi existencia y tener su apoyo desinteresado,

MI compañero de toda mi vida, mi amado esposo, por ser cómplice de mis actividades académicas, con mucho amor a Jesús.

Milagros del Rocío

AGRADECIMIENTO

Expongo mi infinito agradecimiento a todos mis familiares que de una u otra manera han apoyado para ver cristalizado el sueño académico de la licenciatura.

Con la misma intensidad agradezco a los docentes de la Universidad que durante mis estudios supieron orientar por el camino del bien académico.

A mi asesora por su paciencia y comprensión en todo momento.

Milagros del Rocío

PRESENTACIÓN

Docentes miembros del equipo especial que constituyen el jurado evaluador de la presente investigación efectuado dentro del marco de la normatividad vigente de esta primera casa de estudios, Facultad de Educación y Escuela Profesional de Educación Inicial, pongo a vuestra disposición el trabajo monográfico titulado: Estrategias para el trabajo con padres de familia en educación inicial, el que ha contado con el asesoramiento y aval del asesor.

Milagros del Rocío

ÍNDICE

DEDICATORIAS.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
PRESENTACIÓN	viii
RESUMEN	xi
ABSTRAC.....	
INTRODUCCIÓN.....	xii
I. CAPÍTULO: La Educación Inicial.....	15
1.1. Definición.....	15
1.2. Importancia de la educación inicial.....	15
1.3. La educación en el Perú.....	16
II. CAPÍTULO: Expresiones lúdicas y los juegos tradicionales	18
2.1. Definición de juegos	18
2.2. Génesis de juego.....	18
2.3. Lo lúdico y los juegos tradicionales.....	19
2.4. Los juegos tradicionales	19
2.5. Los juegos tradicionales y la educación.....	20
2.6. Los juegos populares.....	21
2.7. Los juegos didácticos.....	22
2.8. Clasificación de juegos didácticos.....	22
III. CAPÍTULO: Los juegos tradicionales	25
3.1. Juegos tradicionales en el desarrollo motor.....	25
3.2. Juegos tradicionales en el desarrollo cognitivo.....	27
3.3. Juegos tradicionales para precisar la motricidad.....	36
a) La ronda.....	38
b) Los rompecabezas	39
c) La ruleta.....	41
d) Empleo de dados.....	43
IV. CAPÍTULO: Conclusiones y Sugerencias	44
4.1. Conclusiones.....	44

4.2. Sugerencias	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46

RESUMEN

La educación inicial es de suma importancia para el desarrollo de todo ser humano por ser el primer escalón de la educación formal que reciben los niños. En este sentido, se establecen las bases para su aprendizaje y desarrollo futuros. La educación inicial se distribuye en 2 etapas: la educación infantil y preescolar. En este sentido, el objetivo de la presente investigación es entender la teoría que sustenta la educación inicial y su vínculo con los juegos tradicionales. En esta misma dirección, se ha tenido que desarrollar también las ventajas del juego lúdico y entender a los mismos como aquellos elementos que van a constituir estrategias para el progreso integral de aprendizaje en los niños que tienen una edad de 3 a 5 años. Por ello, ha sido necesario describir algunos juegos que han permitido entender a cabalidad la importancia de estos en la educación inicial.

Palabras clave: Juegos tradicionales, educación, estrategias.

ABSTRACT

Preschooler education is of utmost importance for the development of every human being as it is the first step in formal education received by children. In this sense, the foundations for their future learning and development are established. Early childhood education is divided into two stages: early childhood and preschool. The aim of this research is to understand the theory that supports early childhood education and its relationship with traditional games. In this same direction, it has been necessary to also develop the advantages of these games and understand them as elements that will constitute strategies for the overall progress of learning in children aged 3 to 5 years. Therefore, it has been necessary to describe some games that have allowed us to fully understand their importance in early childhood education.

Keywords: Traditional games, education, strategies.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo monográfico está constituido por cuatro capítulos aquí la investigadora ha desarrollado una explicación descriptiva teórica; por tanto el primer capítulo aborda la explicación teórica de la educación inicial expésala definición, argumenta la relevancia de la educación inicial, haciendo un recuento de lo que implica el sistema educativo en el Perú así como las ventajas que tiene el juego al desarrollar la enseñanza aprendizaje en la educación inicial.

El capítulo dos sustenta lo referente a las expresiones lúdicas sintetizando la definición el origen del juego diferenciando lo que es lo lúdico y el juego describiendo algunos juegos adicionales relacionando la educación inicial con el juego m caracterizando a los juegos populares, a los juegos didácticos y la clasificación de los juegos didácticos.

El tercer capítulo se dedica explícitamente a hablar de los juegos la importancia de los mismos los juegos que se orientan a desarrollar el aspecto motor, el aspecto mental, a precisar la personalidad del estudiante a fin de entender que las acciones lúdicas son innatas al ser humano; el IV capítulo, aborda la educación inicial y el juego destacando fundamentalmente la importancia de esa actividad lúdica al desarrollar las líneas de aprendizaje con niños de educación inicial.

Por lo nombrado, la monografía se circunscribe a desarrollar los siguientes objetivos:

- a) Explicar y describir teóricamente la relevancia de la educación inicial como base fundamental del desarrollo integral del menor.

- b) Ilustrar teóricamente el significado amplio de las expresiones lúdicas vinculadas con los juegos tradicionales.
- c) Dar a conocer los juegos tradicionales que puedan desarrollar competencias en los menores en la educación inicial.

I. CAPÍTULO: LA EDUCACIÓN INICIAL

1.1. Definición

Para nadie es un secreto que la educación se produce a través de 2 enfoques estrictamente precisados el primero implica la educación informal y el segundo la educación formal; la educación informal es aquella que los seres humanos recibimos del medio donde nos encontramos es decir se inicia en la familia luego pasa al conjunto de personas o elementos que puedan tener contacto el niño la comunidad de manera genérica los medios de comunicación y todo aquello que influya o pueda incidir o condicionar el comportamiento de los seres humanos (Illera, 2018).

La educación formal es aquella que es organizada planificada y de manera deliberada orientada a cumplir con los fines objetivos y metas que se ha propuesto, en el Perú la responsabilidad de esta educación formal lo tiene el Ministerio de educación a través de diferentes dependencias, este organismo ha creado una macro organización que se denomina educación básica regular siendo la primera o el primer nivel la educación inicial, entendida como la primera estructura organizada para atender y contribuir al desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años por tanto implica el conjunto de acciones orientadas fundamentalmente a contribuir en la maduración de su motricidad fina motricidad gruesa y la transmisión de conocimientos por cada área con la finalidad de lograr sentar las bases de las futuras ciudadanas (Mujica et al., 2019).

1.2. Importancia de la educación inicial

El desarrollo integral de los niños es responsabilidad de la educación inicial causa por la que la normatividad vigente lo considera obligatoria e indispensable para el inicio en la educación primaria constituyéndose de esta manera en el primer nivel del sistema

educativo básico regular, la educación inicial va a influir de manera sustantiva en los diferentes aspectos de menores, de tal forma que, algunas situaciones relacionadas con aprendizajes realizados en el seno familiar en la institución educativa se pueden corregir con la intención de no perder la finalidad esencial de este proceso educativo.

Educación inicial constituye un eslabón en los aspectos psicomotor visual, auditivo y de manera especial de lenguaje sumándose a ello las lecciones de la ciencia y la tecnología siendo responsabilidad absoluta de este proceso los padres de familia y la y la maestra responsable desestructurar y desarrollar la programación curricular la misma que se efectúa según edades es decir de 3, 4 y 5 años (Criollo & Vizuete, 2018).

Es también fundamental entender que la educación inicial constituye el primer eslabón para el respeto que se le debe tener a la naturaleza por eso el niño es el primer preocupado por el medio ambiente y la protección de los recursos naturales. Muestra respeto y consideración hacia su entorno y los demás, lo que demuestra la aplicación de valores en un contexto de libertad y dignidad humana.

1.3. La educación en el Perú

Comprender la educación en Perú requiere conocer los tres tipos principales: educación básica regular, educación superior no universitaria y educación superior universitaria, así como también tener en cuenta la existencia de opciones educativas alternativas.

La educación básica regular comprende los niveles de educación preescolar, primaria y secundaria. La educación inicial tiene una variante denominada programas no escolarizados de educación inicial donde acuden los niños que no han podido tener una matrícula formal en una institución educativa (Sucari et al., 2019).

La educación primaria está destinada a los menores mayores de 5 años y que hayan logrado asistir o una institución educativa privada o pública; seguidamente se desarrolla la educación secundaria y posteriormente la educación superior; la educación secundaria, dota al estudiante de conocimientos que por lo general son los requisitos para entrar a la siguiente etapa educativa. Tanto la etapa inicial como la primaria y educación secundaria, tiene como objetivo fundamental la formación integral y la dotación de conocimientos para que el niño, el adolescente tengan las condiciones mínimas para iniciar el proceso de Formación Profesional a nivel técnico o universitario (Pérez-Morán et al., 2021).

Los lineamientos de política y desarrollo académico están delineados por el máximo organismo que es el Ministerio de educación el mismo que cuenta con una serie de dependencias a fin de que se realice y se cumplan con los fines, objetivos y metas de cada nivel educativo.

II. CAPÍTULO: EXPRESIONES LÚDICAS Y LOS JUEGOS TRADICIONALES

2.1. Definición de juegos

Las actividades lúdicas son propias de los niños más aún si estos ya están en la edad de asistir a la Institución Educativa en Educación Inicial entenderán que el juego es una actividad fundamental de su propia edad, hallando a esta acción como el conjunto de actividades vinculadas a las acciones pedagógicas cuya orientación y potencialidad implica buscar el desarrollo pleno de los niños, por caracterizarse de actividades dinámicas y de entretenimiento como distracción para los menores (Achavar, 2019).

2.2. Génesis de juego

El proceso evolutivo de los seres humanos ha sido explicado prioritariamente por la ciencia antropológica allí se afirma que la primera actividad en realizar cualquier ser humano es una acción o actividad que realice el niño con la finalidad de distraerse, en tanto se convierte en la actividad destructiva y de autocontrol, esto implica que el juego se convierte en una situación inherente al desarrollo y el proceso de socialización, esta actividad por lo general lo inicia la persona más cercana al bebé con la finalidad de darle distracción o entretenimiento es decir allí es el origen del juego (Jiménez, 2019).

Por otro lado, Gallardo-López y Gallardo-Vázquez (2018), afirman que a medida que el niño va desarrollando bajo buscando distintas actividades las mismas que son juegos. Los que se convierten en la única actividad efectuada por el niño, situación que es repetitiva que a la vez tiene diferentes magnitudes y manifestaciones cuando ya asiste a la institución educativa es allí donde los matices y actividades son diferentes y tienen una

orientación específica pero siempre en el marco de entretener y enseñar las actividades que se ha propuesto la maestra.

El juego en el niño es de suma importancia porque no solo aprende sino también se ejercita para convertirse en los seres que la sociedad espera en el futuro.

2.3. Lo lúdico y los juegos tradicionales

Lo lúdico y el juego son dos categorías que en algunas oportunidades tienden a validarse como sinónimos, pero en esencia, se conoce qué lo lúdico incluye al juego, es decir lo lúdico está relacionado con el juego, pero no es lo mismo que decir juegos. Es en esta orientación que en lo lúdico se incluye a la recreación alcanzando a la actividad de viajar, ir a la playa, nadar o asistir a eventos sociales (B. Álvarez & Ramírez, 2020).

En el desarrollo de la educación inicial los lúdicos y el juegos se producen de manera simultánea a causa que el niño puede distraerse en una caminata, la misma que no es un juego, pero sí corresponde a la categoría lúdico; en consecuencia es válido afirmar que son dos actividades que se realiza de manera organizada y planificada en la educación inicial buscando el desarrollo pleno del niño (Álvarez et al., 2020).

2.4. Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una forma de entretenimiento que se han transmitido a lo largo de las generaciones y tienen un papel importante en el desarrollo integral de los menores, siempre que sean orientados y dirigidos por los padres de familia o maestros.

Los juegos tradicionales por lo general tienen que ver con el uso de ciertos objetos y el empleo de habilidades y destrezas que van a lograr que los niños no solo se entretengan, sino que éstos en la medida que sean orientados por la maestra permitirán el

aprendizaje en algunas de las áreas de la ciencia o la tecnología efectivizada por la maestra de educación inicial (Ortiz & Suarez, 2019).

Los juegos tradicionales son una forma de entretenimiento y poseen una gran importancia cultural en muchas sociedades. En la educación preescolar, estos juegos pueden ser utilizados como una herramienta pedagógica para fomentar el desarrollo físico, cognitivo y social de los niños. Algunos ejemplos de juegos tradicionales que se pueden utilizar en la educación inicial incluyen "a la víbora de la mar", "al escondite", "a las rayuelas", "a las canicas" y "al trompo" (Castro & Robles, 2018)

2.5. Los juegos tradicionales y la educación

El avance de la ciencia y la tecnología ha indudablemente transformado la forma en que los seres humanos perciben el mundo y esto también ha alcanzado a la educación formal de manera especial a los niños que en la actualidad encuentran como único entretenimiento los dispositivos electrónicos que tienen como base fundamental el uso de internet; estos juegos por lo general son individuales y tienden a resumirse al utilizar algunas teclas de las muchas que aparecen en el teclado con esta actitud dejando que los juegos tradicionales queden al margen de la actividad educativa formal (Pérez-Herráez & Valencia-Peris, 2019).

Es responsabilidad de los padres como de la maestra de que se impulse y se desarrollen los juegos tradicionales en el marco del desarrollo académico de los la maduración sensorial motriz sensorial y motriz del estudiante. También es necesario destacar que los juegos tradicionales tienden a hacer que los niños sean mucho más dinámicos y contribuyen indudablemente a la maduración motriz, a la vez que combaten la condición sedentaria.

Según Córdova (2018), los juegos tradicionales son una herramienta valiosa en la educación inicial para el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales de los niños y niñas de manera lúdica. Ejemplos de habilidades que se pueden mejorar incluyen:

- **Habilidades físicas:** Las actividades lúdicas tradicionales ayudan a desarrollar la coordinación mano-ojo, la agilidad, la fuerza y la resistencia física.
- **Habilidades cognitivas:** Estimulan la atención, memoria, pensamiento y solución de problemas.
- **Habilidades sociales:** Contribuir al desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas, tales como el trabajo en equipo, la cooperación, la empatía y la alternancia en la toma de turnos.

Además, los juegos tradicionales pueden ser una herramienta valiosa para fomentar la identidad cultural y el conocimiento de las tradiciones de la sociedad. Al involucrarse en juegos tradicionales, los niños y niñas pueden aprender sobre su cultura y comprender su lugar en el mundo (Bula et al., 2019).

Es importante tener en cuenta que, aunque los juegos tradicionales son una forma divertida y efectiva de aprendizaje, es necesario adaptarlos a las necesidades y habilidades de los menores y asegurarse de que se jueguen de manera segura y respetuosa.

2.6. Los juegos populares

Los juegos populares tienen una estrecha relación con los juegos tradicionales, son populares porque sean transmitido de generación en generación y pueden ser adaptados y modificados de las mismas circunstancias o medio ambiente donde existe la posibilidad de practicarlos, estas actividades son reflejo de una determinada cultura constituyendo parte

del patrimonio de una determinada sociedad, por ello se entiende que los juegos populares se pueden realizar en cualquier lugar y bajo cualquier circunstancia (López et al., 2019).

Los juegos populares son producto de la acción de los niños con la realidad circundante la misma que por su naturaleza impulsa el desarrollo psicológico motor y la capacidad de percepción y reconocimiento.

2.7. Los juegos didácticos

Los juegos didácticos son actividades que orientan a los niños a un determinado aprendizaje se desarrollan de manera entretenida y que están buscando que los participantes puedan obtener algún beneficio el mismo que puede ser académico en el marco de los conocimientos de la ciencia y la tecnología o simplemente actividades que le permitan al estudiante aprender algunas situaciones que estén orientadas al desarrollo integral como seres humanos de una sociedad que busque su transformación (Violante, 2018).

Las maestras por lo general utilizan los juegos didácticos según las áreas y la temática que se ha planteado para cumplir con los objetivos que demanda la superioridad y que estas situaciones permitan al estudiante a tener mayor concentración y así se pueda aprovechar.

2.8. Clasificación de juegos didácticos

Con mucha justicia se puede decir que la clasificación de los juegos didácticos aún no ha sido establecida con claridad, existen una serie de intentos con la finalidad de definir el grupo al que perteneciera tal o cual juegos pero las maestras y los teóricos de esta parte de la ciencia no han llegado a una conclusión a pesar de existir una serie de avances en el

marco de la ciencia y la tecnología. Para la investigación, partiendo de la experiencia se proponen la clasificación que se describe en las siguientes líneas:

- **Juegos para desarrollar habilidades**

El desarrollo de la enseñanza aprendizaje constituye una tarea donde se involucra a la maestra y a los estudiantes, esto va a permitir a los niños bajo la orientación de la maestra la toma de decisiones adecuadas frente a un problema y que esto no solo sean para una situación momentánea este aprendizaje debe orientarse para el futuro, por lo que el aprendizaje será permanente y cuando encuentren una interrogante o problema que resolver y que está obstaculizando el desarrollo normal de su vida, esta decisión se convertirá en un elemento fundamental Para un desarrollo adecuado en la vida social (Liberio, 2019a).

- **Juegos para obtener conocimientos**

Los estudiantes de educación inicial como cualquier otro estudiante, es decir de cualquier nivel educativo, la maestra los prepara no solo para el momento sí no, siembra las bases y prepara el terreno para que permitan a los niños prepararse adecuadamente para el futuro a través de actividades lúdicas y educativas orientados a obtener conocimientos van a contribuir a que estén listos y pueden resolver cualquier obstáculo con los conocimientos que han obtenido al desarrollar este tipo de actividades lúdicas (Márquez, 2018).

- **Juegos para concretar los valores**

Se aprende a caminar una sola vez de igual manera se aprende el lenguaje y estas dos actividades son imposibles de que el ser humano pueda olvidarlos por más dificultades

que haya tenido, es decir el aprendizaje es para siempre, de esta manera funcionan los juegos didácticos para concretar los valores se constituye en el sello que va a resolver las dificultades de la existencia teniendo en cuenta los diferentes valores dentro del entorno social en el que el niño crece y se desenvuelve (Sinisterra, 2019).

III. CAPÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES

3.1. Juegos tradicionales en el desarrollo motor

Como es de dominio público existe una serie de juegos que van a contribuir de una u otra manera al desarrollo integral de los niños, pero es necesario hacer notar que existen juegos estrictamente dirigidos para estimular el desarrollo motor y fundamentalmente el desarrollo motor grueso cuya intención es que los niños puedan madurar con eficiencia todo el aspecto físico, como el de coordinación y a mejorar la coordinación de brazos, piernas y tronco. (Pol-Rondón et al., 2021).

Se entiende que la capacidad de movimiento coordinado de brazos y piernas como el del tronco en los niños implica la capacidad que tiene para controlar el movimiento de sus músculos y así mantener el equilibrio demostrando la agilidad velocidad y fuerza en el momento que sea necesario y según las condiciones donde se encuentre el niño.

El trabajo de las maestras al realizar los juegos orientados a mejorar la motricidad gruesa en los niños eso deben hacerlo de manera divertida, y de esta forma potenciar las capacidades e iniciativas de los niños, el entretenimiento hará que el menor de edad se sienta complacido buscando demostrar su equilibrio, su agilidad y su fuerza, indudablemente estas experiencias harán que el niño se sienta mejor y que si lo practica de manera permanente a medida que vaya teniendo experiencia irá alcanzando mejores niveles de motricidad (Cueto & Fernández, 2020).

Las actividades lúdicas también están orientadas a buscar la coordinación y el equilibrio del niño que está en proceso de maduración, estas características harán que el

niño tenga mayor seguridad no solo al caminar sino también al realizar actividades vinculadas con su madurez psicomotora, allí el niño no solo va a mejorar su condición de coordinación como también el equilibrio, el niño demostrará que está preparado para realizar ciertas actividades con mayor precisión, en tanto el niño podrá también recrear y crear nuevos juegos vinculados a ejercitar el equilibrio y la coordinación, dudablemente esas características se van a desarrollar según la edad de los niños (Zapata & Jumbo, 2022).

Existen algunos juegos que van a permitir mejorar la motricidad gruesa, 1 de ellos es el denominado el juegos de la carretilla, el mismo que consiste que un compañero pueda alzar de las piernas al niño y éste pueda dar pasos con los brazos, aparte de ser divertido el desplazamiento va a demostrar la capacidad y fortaleza del niño que hace de carretilla, como también del niño que ayuda al desplazamiento cogiendo de los pies, según la distancia que haya considerado la maestra, situación que podrá tener vínculo directo con la edad del menor (Arevalo et al., 2020).

Uno de los juegos que 1 de los juegos que va a fortificar los brazos y las piernas como también la coordinación de los movimientos en los niños es el juego de bolos, el mismo que consiste en agrupar una determinada cantidad de botellas con arena o con agua y ponerlas juntas en un determinado lugar y distancia para que empleando una pelota pueda derribarlas. Esta actividad requiere de una serie de acciones precisión y concentración por parte del niño, mientras más botellas haya derribado tendrá la capacidad de coordinación y precisión (Pardos, 2019).

3.2. Juegos tradicionales en el desarrollo cognitivo

- **Físico-motor**

El fortalecimiento de los músculos en la lista miento de la vista del oído en el niño tiene como aspecto fundamental impulsar y colaborar en su desarrollo integral, la situación se evidencia cuando la maestra utiliza el juegos como un aspecto primordial para realizar la enseñanza aprendizaje, la característica se hace más importante cuando hay actividades propias de movimiento de las extremidades las mismas que van a contribuir al fortalecimiento y desarrollo del aspecto psicomotor y fundamentalmente el físico motor (Tufinio, 2020), los juegos que encaminan a lo fundamentado están basados en movimientos y acciones dónde el cuerpo de los niños realizan movimientos que comprometan al estado físico de los niños, indudablemente esto se realiza según la edad y el sexo, una de las actividades de mayor empleo para cumplir con esta situación es el juegos con pelota el que puede ser fulbito para los niños y vóley para las niñas.

Los juegos tradicionales pueden ser muy beneficiosos para el desarrollo físico y motor de los menores en la educación inicial pues pueden ayudar a desarrollar habilidades como la coordinación mano-ojo, la agilidad, la fuerza y la resistencia física. Algunos ejemplos de juegos tradicionales para trabajar el aspecto físico motor incluyen (Paredes, 2018):

- "A la víbora de la mar":

Este juego consiste en dibujar un camino con tiza o cinta adhesiva en el suelo y hacer que los niños y niñas lo siguen saltando de un pie a otro sin tocar el camino. Este juego puede ayudar a mejorar la coordinación mano-pie y la agilidad.

- "Al escondite":

Este juego consiste en elegir a un niño o niña como "buscador" y los demás se esconden en diferentes lugares. El buscador trata de encontrarlos y el último que es encontrado se convierte en el siguiente buscador. Este juego puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales como la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo.

- A las rayuelas:

Este juego consiste en dibujar una rayuela en el suelo y hacer que los niños y niñas salten sobre ella siguiendo un orden determinado. Este juego puede ayudar a mejorar la coordinación mano-pie, la agilidad y la concentración.

- "A las canicas":

Este juego consiste en lanzar una canica con un dedo y tratar de hacer que entre en un círculo dibujado en el suelo. Este juego puede ayudar a mejorar la precisión, la coordinación mano-ojo, la concentración y el razonamiento lógico.

- "Al trompo":

Este juego consiste en hacer girar un trompo con un hilo y tratar de hacer que se mantenga en movimiento el mayor tiempo posible. Este juego puede ayudar a mejorar la coordinación mano-ojo y la agilidad.

- **Intelectual**

El desarrollo de los juegos debe estar concatenado con la programación curricular según la edad de los niños, esta situación se evidencia en la participación permanente de los estudiantes en las actividades propuestas por la maestra todos los juegos necesitan la participación y la actividad de la inteligencia humana, es natural que algunos juegos tienen mayor relevancia al influir en el desarrollo del aspecto intelectual, 1 de ellos es el conocido juegos de ajedrez que no solamente lo hace el alumno más hábil sino que lo entrena para el desarrollo intelectual (E. López et al., 2020).

Los juegos tradicionales pueden ser un factor clave para el desarrollo intelectual de los niños en la educación temprana, ya que pueden fomentar habilidades cognitivas como la atención, la memoria, la capacidad de razonamiento y la solución de problemas. Según Acuña (2020), algunos de los juegos tradicionales que pueden ser empleados para este propósito incluyen:

- "A las rayuelas":

Este juego consiste en dibujar una rayuela en el suelo y hacer que los niños y niñas salten sobre ella siguiendo un orden determinado. Este juego puede ayudar a mejorar la atención y la memoria ya que los niños y niñas deben recordar el orden en el que deben saltar.

- "Al escondite":

Implica que un niño o niña cuente hasta un número específico mientras los demás se ocultan. El objetivo de la persona que está contando es encontrar a los demás jugadores y capturarlos. Este juego puede ser benéfico como una herramienta eficaz

en el fortalecimiento del razonamiento ya que los niños y niñas deben reflexionar sobre dónde esconderse y cómo evitar ser capturados.

- "Al ahorcado":

Este juego consiste en adivinar una palabra oculta tratando de acertar sus letras una a una. Este juego puede ayudar a mejorar la memoria y la resolución de problemas ya que los niños y niñas deben recordar las letras que han adivinado y utilizar la lógica para descubrir la palabra.

- "A las canicas":

Este juego consiste en lanzar una canica con un dedo y tratar de hacer que entre en un círculo dibujado en el suelo. Este juego puede ayudar a mejorar la atención y la precisión ya que los niños y niñas deben prestar atención a la dirección y fuerza del lanzamiento y tratar de acertar el círculo.

- Creativo

Es fundamental tener presente que, a pesar de ser los juegos tradicionales una manera entretenida y eficaz de estimular la creatividad, es necesario personalizarlos a las capacidades y requisitos de los niños y niñas, y garantizar su desarrollo de manera segura y respetuosa.

Existen juegos que necesitan la participación directa donde el niño tiene la necesidad de improvisar algunas escenas estas indudablemente van a contribuir al desarrollo integral del niño, por ello las maestras tienen especial formación para incentivar a los niños en todas las áreas y fundamentalmente en el aspecto de creación así por ejemplo incluso de retahílas demuestra la capacidad creativa de los

niños, a la vez estos pueden encontrar escenas que se convierten en variantes del juego principal que ha sido puesto en escena en algunas circunstancias (Albornoz, 2019).

Los juegos tradicionales pueden ser una excelente herramienta para fomentar la creatividad de los niños y niñas en la educación inicial ya que les permiten explorar, experimentar y resolver problemas de manera lúdica y divertida. Algunos ejemplos de juegos tradicionales que pueden ser utilizados para fomentar la creatividad incluyen (Arias, 2020):

- "A las rayuelas":

Este juego consiste en dibujar una rayuela en el suelo y hacer que los niños y niñas salten sobre ella siguiendo un orden determinado. Los niños y niñas pueden ser creativos al inventar nuevos patrones para saltar o al crear su propia rayuela con diferentes formas y tamaños.

- "Al escondite":

Este juego consiste en que un menor cuenta hasta un número definido mientras otros se esconden. Los niños y niñas pueden ser creativos al buscar nuevos escondites o al inventar señales o códigos para indicar dónde están escondidos.

- "A la víbora de la mar":

Este juego consiste en dibujar un camino con tiza o cinta adhesiva en el suelo y hacer que los niños y niñas lo sigan saltando de un pie a otro sin tocar el camino. Los niños y niñas pueden ser creativos al inventar nuevos diseños de camino o al crear obstáculos para saltar.

- "Al trompo":

Este juego consiste en hacer girar un trompo con un hilo y tratar de hacer que se mantenga en movimiento el mayor tiempo posible. Los niños y niñas pueden ser creativos al inventar nuevas formas de hacer girar el trompo o al crear su propio trompo con diferentes materiales.

- **Emocional**

Ineludiblemente todos los juegos van a influir de manera positiva en los estudiantes por lo que van a mostrar un nivel emocional prioritario el mismo que es consecuencia de la participación directa en los juegos como parte de la enseñanza aprendizaje, van a existir diferentes formas de cómo el niño puede emocionarse no solamente con juegos tradicional dónde aparezcan el desplazamiento del movimiento red extremidades o del cuerpo del niño sino también algunos que a lo mejor pueden estar vinculados a dispositivos electrónicos que de una u otra forma también van a hacer que el niño reaccione al nivel emocional (Acosta & Lara, 2022).

Los juegos tradicionales pueden ser muy beneficiosos para el aspecto emocional de los niños y niñas en la educación inicial ya que pueden ayudar a desarrollar habilidades como la confianza, la autoestima, la empatía y la resolución de conflictos. Algunos ejemplos de cómo los juegos tradicionales pueden ser útiles en el aspecto emocional incluyen:

- Fomentar la confianza

Al participar en juegos tradicionales, los niños y niñas pueden sentirse seguros y confiados al adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

- Mejorar la autoestima

Al tener éxito en los juegos tradicionales, los niños y niñas pueden sentirse valorados y reconocidos por sus compañeros, lo que puede mejorar su autoestima.

- Desarrollar la empatía

A través de la participación en juegos tradicionales, los niños y niñas pueden aprender a comprender las necesidades y emociones de los demás y colaborar juntos, lo que contribuye a desarrollar habilidades empáticas.

- Resolver conflictos

Al participar en juegos tradicionales, los menores pueden aprender a resolver conflictos de manera pacífica y a respetar las reglas y normas del juego.

Es importante tener en cuenta que, aunque los nombrados juegos son una actividad divertida y efectiva de trabajar el aspecto emocional, es necesario adaptarlos a las necesidades y habilidades de los menores y asegurarse de que se jueguen de manera segura y respetuosa. Además, es crucial recordar que cada niño y niña es singular y puede poseer requerimientos emocionales distintos, por lo que es importante estar atentos a sus necesidades y ofrecer el apoyo adecuado. Los juegos tradicionales pueden ser muy beneficiosos para el aspecto emocional de los menores en la educación inicial ya que pueden ayudar a desarrollar habilidades como la confianza, la autoestima, la empatía y la resolución de conflictos (Lavega et al., 2018). Algunos ejemplos de cómo los juegos tradicionales pueden ser útiles en el aspecto emocional incluyen:

Fomentar la confianza: Al participar en juegos tradicionales, los niños y niñas pueden sentirse seguros y confiados al adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

Mejorar la autoestima: Al tener éxito en los juegos tradicionales, los niños y niñas pueden sentirse valorados y reconocidos por sus compañeros, lo que puede mejorar su autoestima.

Desarrollar la empatía: Medio efectivo para mejorar la capacidad de los niños y niñas para comprender las perspectivas y emociones de otros, y para promover la colaboración y la cooperación, lo que, a su vez, puede fomentar la empatía.

Resolver conflictos: Al participar en juegos tradicionales, los menores pueden comprender resolver conflictos de forma pacífica y a respetar las reglas y normas del juego.

Es importante tener en cuenta que, aunque los juegos tradicionales son una actividad divertida y efectiva de trabajar el aspecto emocional, es necesario adaptarlos a las necesidades y habilidades de los niños y niñas y asegurarse de que se jueguen de manera segura y respetuosa. Además, los menores cuentan con necesidades emocionales diferentes, por lo que es importante estar atentos a sus necesidades y ofrecer el apoyo adecuado (Yllanes-Manyá, 2019).

- **Social**

En la educación inicial todos los juegos están vinculados al trabajo en grupo por las mismas características y edades de los estudiantes, se suma a ello las actividades académicas que el profesor o maestra haya planificado, en consecuencia impulsa el

desarrollo social, ayudando a que el alumno pueda ser partícipe de la socialización y que así refuerce su desarrollo integral más aún si el trabajo de equipo implica concatenación horizontal entre los niños, los que pueden estar orientados a la creatividad o, a otras actividades propias de su edad y sexo (Carrera, 2022).

Los juegos tradicionales pueden ser una forma muy valiosa para el desarrollo social de los niños. Al jugar con otros niños, los niños aprenden a interactuar con los demás, a compartir, a respetar las reglas y a resolver conflictos de manera pacífica. Además, los juegos tradicionales a menudo involucran elementos de la cultura local, lo que puede ayudar a los niños a entender y valorar su propia cultura y la de los demás.

Los juegos tradicionales también pueden ser una forma divertida y saludable de ejercitar el cuerpo y la mente, y pueden proporcionar a los niños una oportunidad para desarrollar habilidades físicas y mentales.

Es importante tener en cuenta, sin embargo, que no todos los juegos son adecuados para todos los niños. Algunos juegos pueden ser demasiado físicos o violentos para ciertos niños, mientras que otros pueden no ser desafiantes suficiente para otros. Es importante supervisar a los niños mientras juegan y asegurarse de que están participando en juegos seguros y adecuados para su edad y habilidades.

- **Cultural**

Toda actividad de los seres humanos y fundamentalmente los niños va a contribuir al desarrollo cultural como consecuencia de la práctica la convivencia y la participación directa de los niños esas acciones van asimilándose y guardándose en la capacidad psicológica del niño a la vez que va contribuyendo a la mejora de la percepción de la realidad y formas de comportamientos características que van a conformar la anatomía

cultural de los menores como consecuencia de su desarrollo integral como seres sociales (Peña-Rodríguez, 2018).

Los juegos tradicionales pueden ser una forma muy valiosa para el desarrollo cultural de los niños. Al jugar con sus iguales, aprenden sobre las tradiciones y la cultura de su propio grupo étnico y también pueden aprender sobre otras culturas al jugar con niños de diferentes orígenes culturales.

Los juegos tradicionales también pueden ser una forma divertida y significativa de conectarse con la historia y la cultura de una comunidad. Al jugar juegos que han sido transmitidos de generación en generación, los niños pueden sentir una conexión con sus antepasados y comprender cómo han influido en su propia vida y cultura.

Es importante tener en cuenta, sin embargo, que algunos juegos tradicionales pueden estar asociados con estereotipos culturales o pueden ser inapropiados para ciertos grupos de niños. Es importante asegurarse de que se promueve el respeto y la inclusión al elegir y jugar juegos tradicionales con niños (Barrios-Gómez, 2018).

3.3. Juegos tradicionales para precisar la motricidad

La creatividad humana ha alcanzado todas las esferas del conocimiento la educación inicial no es la excepción de tal forma que las maestras de este nivel educativo emplean diferentes actividades orientadas a reforzar la personalidad, a la través de la motricidad, de los niños; estas acciones de diversión se han convertido en elementos esenciales para condicionar las actividades de los niños a medida en que va construyendo sus haberes y recibiendo las motivaciones, tanto de la maestra, de los familiares o de la misma sociedad y en la actualidad de las redes sociales y los juegos cibernéticos que van a influir por todos los lados a incitar positivamente la personalidad, en otras oportunidades

esos juegos van a afianzar la manera de pensar de los menores y a entrenarlos para que puedan tener algunas formas específicas de cómo presentarse ante los demás como explorar sus sentimientos y dejarlos fluir con la finalidad de ir construyendo una forma de entender y comprender al mundo (I. García et al., 2021).

Este tipo de juegos también tienen la intención de desarrollar mayor confianza al extender las relaciones sociales y humanas ante los demás, así, el niño empieza a experimentar y a explotar las respuestas como las motivaciones de los compañeros mostrando la felicidad los que se pueden evidenciar en el orden la limpieza y la forma como se presentan ante los demás; el niño que ha experimentado algún juego vinculado al fortalecimiento de su motricidad, no solo va a influir en el mismo sino en la familia y en los compañeros o coetáneos con los que comparte el espacio (Vásquez, 2019).

En el campo de los juegos y que estos estén vinculados al desarrollo de la motricidad, también aparecen los que van a permitir interpretar los roles del niño a causa de que están descubriendo el mundo, por ello, los niños siempre están realizando preguntas y tienden a hacer diálogos con la persona que esté más cercana a ellos, esta situación indudablemente va a ser que su imaginación crezca y aprendan a desarrollar pensamientos y reflexiones según las condiciones materiales en que se desarrollen, vinculadas a la familia, a la sociedad y a toda influencia, en este caso particular de los medios comunicativos y los contenidos virtuales (Álvarez, 2020).

El desarrollo pleno de los menores está supeditado no solo a la calidad y cantidad de alimento que reciban sí no a toda la influencia que puedan recibir de la familia de los coetáneos de la cultura o de la institución educativa, esta última es la responsable de hacer que estas actividades sean producto de una determinada planificación, eso implica que la

maestra debe generar acciones para que los niños puedan tener confianza en ellos mismos dejar la timidez y opten por comportamientos vigorosos que les permitan entender, comprender y aprender cómo enfrentar a la realidad y fundamentalmente en lo referente a lo académico (Violante, 2018).

Lo antes afirmado está vinculado con las actividades lúdicas evidenciadas en los juegos, muchos de estos van a afianzar y construir los niveles de confianza que el niño, ya sí pueda ir adaptando, esto implica un autocontrol, para poder ser partícipe de cualquier actividad social la que puede tener como génesis algún juego orientado a la construcción de la confianza.

En el rubro de los juegos orientados a precisar la personalidad de los niños, aparecen los denominados juegos creativos los que tiene como misión hacer pensar al niño, esta actividad puede extenderse a la pintura al dibujo y poco a poco ir construyendo la respuesta será interrogantes que pueda encontrar en el desarrollo de una actividad, está vinculado a esta actividad con la lectura la posibilidad de ver una película o la navegación que podría hacer buscando información en la internet. Con ello, se puede afirmar que los juegos tradicionales y el uso de tecnologías de información y comunicación son dos formas en las que los niños pueden participar en procesos creativos (Albornoz, 2019).

- **La ronda**

A los niños se les puede ver jugando en cualquier momento, pero es un poco singular que la maestra impulse los juegos dentro o fuera del aula con la única finalidad de que éstos puedan interactuar y luego influir en la personalidad de los niños 1 de estos es lo que se denomina el juegos de la ronda, esta actividad lúdica se desarrolla en cualquier espacio grande o pequeño la misma que se desarrolla con el uso de una pelota, se le puede

añadir matices que estén relacionados con alguna materia eso va a depender de la habilidad de la maestra pero se ha convertido este juegos en un elemento especial para aumentar el interés por consolidar la personalidad del niño en forma creativa (Marroquín, 2022).

- **Los rompecabezas**

1 de los aspectos lúdicos que puede ser empleado no solo en las instituciones educativas sino en cualquier lugar y en cualquier circunstancia como distracción y juegos que los niños son los rompecabezas, esta actividad es sumamente importante y sorprendente, es considerado como un aspecto fundamental y ejercicio completo de la capacidad cerebral, la inteligencia y la capacidad de coordinación, identificación y consolidación mental (Rios., 2018).

Los rompecabezas constituyen un ejercicio ideal porque van a contribuir y ejercitar al desarrollo del lóbulo izquierdo como el lóbulo derecho, como se conoce el derecho se orienta a buscar y a producir creatividad y emociones como también el pensamiento intuitivo y el lado izquierdo es aquel que coordina la lógica, los objetivos y la metodología del trabajo.

La estructuración y la forma de completar un rompecabezas implica que los dos lóbulos deben trabajar de manera coordinada, con ello desarrollando la función cognitiva sumándose a que ello hace trabajar al lóbulo occipital del cerebro, a causa que en esa zona se reconocen los colores como también las formas en consecuencia es un ejercicio completo que sin lugar a dudas va a prevenir el deterioro cognitivo y con ello la mayor capacidad de resolución de problemas (S. Castillo, 2022).

Cuando el niño trabaja Armando los rompecabezas indudablemente va a tener mayor razonamiento visual como espacial a causa de que tienen que encontrar la pieza

adecuada que pueda concatenar y ser lógicamente ubicada en el lugar que le corresponda no solo tiene que ver con los importes o las formas de los bordes sino fundamentalmente con los colores y la estructura organizativa que debe tener el dibujo o fondo del rompecabezas esta situación implica que existiera un razonamiento espacial con alta capacidad y dosis de organizador lógico (D. Mayorga & Sánchez, 2022).

Otra especial característica de los rompecabezas es que a capacidad de conocimiento visual y el aprendizaje del mismo va a ayudar a encontrar los detalles más sofisticados que hayan sido elaboradas en el dibujo o los colores que representa el rompecabezas, esta característica hace que el niño desarrolle sus habilidades en todos los sentidos teniendo como aspecto principal el reconocimiento lógico causal de la estructura y los elementos del rompecabezas con ello se destaca la capacidad de ubicación y captación de detalles especiales, sin duda esta característica va a ser muy positiva para el desarrollo integral del niño y la maduración neuropsicológica (Pérez, 2020).

Montar o armar un rompecabezas no solo es la identificación de los colores de las formas sino también la capacidad de retención que ha podido tener el estudiante es decir con estos ejercicios va a mejorar su capacidad de memoria, eso implica una serie de conexiones entre neuronas, por ello se produce una mejor velocidad mental impulsando el desarrollo de pensamientos con mayor lógica y muy cercana a la realidad específica, los rompecabezas van a entrenar la capacidad visual la mente y el proceso de organización el mismo que debe trabajar con una lógica que se estructura en los intentos que va realizando (Castillo, 2020).

La mayoría de estudiosos afirma que uno de los mecanismos para aumentar el coeficiente intelectual es el aspecto de los rompecabezas, es decir, la condición lúdica del

rompecabezas constituye un ejercicio que entrena el desarrollo de la capacidad intelectual que va a permitir que los niños de manera especial puedan tener coeficientes que le den resultados adecuados en las áreas de los conocimientos; lo he firmado está netamente vinculado también a la mejora de las habilidades porque el entrenamiento y la capacidad visual concatenada con las formas los colores y la estructura del componente o centro del rompecabezas implica dar solución a los problemas, más aún cuando se tiene que formular propuestas de cómo sería o cuál sería la pieza que le corresponde a la forma o al área con qué se debe completar el rompecabezas (Rodríguez, 2022).

Está verificado que armar rompecabezas implica que la concentración va a hacerse más aguda por lo tanto tendrá una mejora en la capacidad productiva, los niños que resuelven o Armando rompecabezas son los que van a tener mejores calificativos porque van a renovar su capacidad neurológica de pensamiento, a la vez estarán mejorando su capacidad de trabajo en equipo al tener mejores vínculos con los compañeros más aún si desarrolla trabajos en equipo, la actividad de los rompecabezas va a hacer que el niño tenga mejor ánimo y para disminuir el estrés.

Los científicos están convencidos que los rompecabezas van a mejorar en el niño sus habilidades especiales debido a que pueden ubicar el lugar exacto de la pieza que va Armando la figura en el rompecabezas, el ejercicio permitirá que hay más capacidad cognitiva desarrollo de la cuestión psicomotora obteniendo ese mayor posibilidad en que el niño pueda mejorar sus emociones en tanto que está educando a su cerebro (Peralta, 2020).

- **La ruleta**

Para el incremento de la enseñanza aprendizaje en educación inicial la ruleta como aspecto lúdico es considerado como un instrumento sencillo y original a causa de que se

puede utilizar de manera innovadora, creativa y sobre todo diferente, a la par constituye una característica que permite realizar la motivación para el desarrollo de la enseñanza, convirtiéndose en la ruleta en una herramienta que permite el desarrollo integral de los estudiantes a causa de está relacionado con la motricidad gruesa la motricidad fina el aspecto cognitivo el área social las condiciones afectivas el estudiante el desarrollo autónomo la comprensión de problemas y la solución a las dificultades que encuentre en su devenir (Harnisth & Calderón, 2020).

La ruleta como instrumento se puede utilizar para hacer preguntas, dejar tareas o mejorar la atención y la expresión de los niños, por ser un instrumento versátil se pueden utilizar en cualquier área del conocimiento y adaptar la finalidad a los intereses gracias estudiantes o del programa estructurado por la maestra.

El empleo de la ruleta común elemento que ayude al aprendizaje y el mejoramiento en la formación integral de los niños, se convierte en un reforzador de la capacidad visual y análisis del estudiante, a causa de que puede orientarse a incentivar la escritura como la lectura, también va a impulsar el desarrollo de la conciencia el aspecto fonológico el mayor reconocimiento de los grafemas y por supuesto el desarrollo de la lógica del estudiante, en esa orientación mejorará su desplazamiento sus movimientos contribuyendo a mejorar cualitativamente el desarrollo psicomotor (Bonilla & Ballén, 2020).

Por lo expresado líneas arriba se entiende que las posibilidades del uso de la ruleta hace que el niño pueda tener mayor capacidad de análisis aumentar la capacidad de asociación en el proceso de reconocimiento y adaptación de las piezas del rompecabezas en esencia esta herramienta se convierte un aspecto dinámico divertido y que rompe con la

curiosidad de los niños porque van a desarrollar ejercicios que los hará más maduros en todas las áreas de manera especial en el aspecto psicomotor, visual y de reconocimiento

- **Empleo de dados**

En opinión de los padres como de las maestras consideran que el juego de dados es un aporte muy importante y versátil, puede ser empleado en cualquier lugar el entretenimiento puede tener fines estrictamente recreativos o pueden estar ubicados como aspectos didácticos o para la enseñanza aprendizaje, como es de conocimiento estos pueden ser transportados a cualquier lugar por las características de las unidades. Los dados pueden ser utilizados para realizar un avance en unos determinados juegos o puede indicar la participación del niño, según el número que señale, esa característica permite el desplazamiento de la capacidad de comprensión y entendimiento (Lanata, 2020).

IV. CAPÍTULO: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

4.1. Conclusiones

Finalmente, de acuerdo a la investigación desarrollada, se permite realizar las siguientes conclusiones:

- ✓ La educación inicial es de vital importancia para el desarrollo integral de un niño.
- ✓ La educación inicial es importante en la adquisición de habilidades fundamentales como el lenguaje, la motricidad, la socialización y el pensamiento lógico.
- ✓ La incorporación de actividades lúdicas en la educación temprana es fundamental debido a su capacidad para fomentar la comunicación entre los estudiantes y fortalecer los vínculos afectivos, lo que tendrá un impacto positivo en su desarrollo social.
- ✓ Los juegos tradicionales son un recurso valioso para transmitir la cultura, fomentar la educación, mejorar la salud física, fomentar la socialización y proporcionar entretenimiento.
- ✓ Es digno de mención que los juegos tradicionales brindan una oportunidad para una buena interacción con el entorno, reconociendo sus costumbres y conocimientos y fomentando la interacción con otros miembros de la comunidad

4.2. Sugerencias

- ✓ Es relevante promover el desarrollo de los menores de manera divertida y significativa, para ello los docentes de educación inicial pueden hacer uso de las actividades lúdicas tradicionales.
- ✓ Los juegos tradicionales son la forma en que van a canalizar y permitir el desarrollo y madurez del menor, ya que se involucrarán con su medio ambiente; y no deben ser reemplazados por la tecnología.
- ✓ Por medio de los juegos tradicionales se preserva el entorno cultural y la identidad, en nuestra comunidad por lo que sería una forma de transmitir de generación en generación la promoción de la salud y el bienestar en los menores.
- ✓ Mediante los juegos los niños pueden canalizar, reducir el estrés su ansiedad; y podrían mejorar su autoestima y confianza.
- ✓ Gracias a las actividades lúdicas tradicionales podemos fomentar los valores en los menores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Achavar, C. (2019). *Beneficios del juego en la acción pedagógica*. Foro Educativo.

bit.ly/3kYZq8I

Acosta, S., & Lara, A. (2022). *Juegos experimentales y el desarrollo de experiencias de aprendizaje en el nivel inicial* [Tesis de licenciatura, Carrera de Educación Inicial]

Universidad Técnica De Ambato.

repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/35675

Acuña, R. (2020). *Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5*

años—I.E.I. N° 535, Bambamarca. Universidad San Pedro. bit.ly/3jo19UG

Aguilar, M. (2019). *Los pasatiempos como recurso didáctico en el aula de E/LE (1):*

Planteamientos generales. Los mensajes cifrados. Foro de profesores de E/LE, 15.

bit.ly/3kSki1x

Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel

inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213. bit.ly/3RfDYbP

Álvarez, B., & Ramírez, C. (2020). *Programa lúdico basado en juegos cooperativos para el desarrollo de la competencia ciudadana de convivencia y paz; en estudiantes del*

grado 6° del colegio Municipal del Deporte Comude del municipio de Buga en el

2020. repositorio.uceva.edu.co:8080/handle/20.500.12993/918

Álvarez, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria

de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios pedagógicos Valdivia*, 46(2),

97-121. doi.org/10.4067/S0718-07052020000200097

- Álvarez, S., Salazar, O., & Ovalle, D. (2020). Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje. *Formación Universitaria*, 13(5), 87-102. bit.ly/3Dnibcs
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. bit.ly/3jlluc7
- Arevalo, E., Barragan, G., & Penso, M. (2020). *Los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica para el rescate de los valores en estudiante de 5 grado*. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/33749>
- Arias, W. (2020). *Psicología y Familia. Cinco enfoques sobre familia y sus implicancias psicológicas*. Adrus Editores
- Barría, J. (2018). *Valoración y preservación de los juegos adicionales en la clase de educación física*. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/370837/NMM_1de2.pdf?sequence=1
- Barrios-Gómez, N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9 (3), 775-782. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7823513>
- Bonilla, Y., & Ballén, Lady. (2020). *Aprendiendo a convivir entre una ruleta de emociones, trabajo con los niños y niñas del colegio Florentino González, localidad San Cristóbal sur*. <http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/25035>

- Bula, X., De La Espriella, A., Guerra, M., & Vergara, B. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes de grado 4o de la Institución Educativa Los Galanes*. bit.ly/3DqSnMI
- Cajusol, J. (2019). *Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años de una institución educativa*.
bit.ly/3jcqT6H
- Calderón, F., Rodríguez, J., & Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala*. bit.ly/3WIWhaw
- Carrera, L. (2022). *Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022*. Repositorio Institucional - UCV. bit.ly/3XPLm06
- Castillo, J. I. (2020). *La gimnasia cerebral: Una actividad para el Aprendizaje*.
<https://acervodigitaleducativo.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/27808>
- Castillo, S. (2022). Audiología pediátrica: El arte de armar rompecabezas. *Revista de Investigación e Innovación en Ciencias de la Salud*, 4(1), Art. 1.
doi.org/10.46634/riics.129
- Castro, L., & Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender* [Tesis de Licenciatura en Educación Infantil]. En Reponame: Colecciones Digitales Uniminuto. bit.ly/3HFzM1Y

- Córdova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima*.
bit.ly/3Yanbcw
- Criollo, J., & Vizúete, G. (2018). El cuidado del medio ambiente y su importancia en la educación inicial. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 9(4), 1-10. bit.ly/3kUXTAP
- Cueto, M., & Fernández, A. (2020). *Compilation of Motor Games according to interests and motor development*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/59984>
- Cumpa, E. (2021). *Propuesta de juegos afectivos en el estudio de la inteligencia emocional en niños de cinco años*. bit.ly/3jkl0Er
- Duran, S., & Pulido, J. (2018). Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación. *Pedagogía y Saberes*, 49, 225-233.
bit.ly/3RfpR6p
- Egoavil, M. (2021). *Crucigrama para desarrollar la conciencia fonológica en estudiantes del primer grado de la Institución educativa N°31834 San Francisco de la provincia de Satipo, 2020*. [Tesis para obtener licenciatura]. Universidad Los Ángeles De Chimbote. bit.ly/3Dts08W
- Fernández, D. (2019). *Actividades rectoras de la infancia, como estrategias pedagógicas para el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial en el Centro de Desarrollo Infantil-CDI, La Casita de los Sueños*. bit.ly/3wDM4Sb
- Figuroa, D. (2022). *Influencia del teatro en la expresión artística de los niños de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, La Libertad]. Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022. bit.ly/3wECuOH

- Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 24, 41-51. bit.ly/3YaiBLq
- García, D., Cartuche, B., & Valle, J. (2017). *Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional, en estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Dr. Wenceslao Pareja de la ciudad de Santo Domingo en el año 2016-2017* [Tesis de licenciatura, Quito] Universidad Central de Ecuador. bit.ly/3RhAWnk
- García, I., Macías, A., & Bernal, R. (2021). La pintura como actividad de expresión artística para el trabajo docente en niños con TDAH de la educación inicial. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 4(3), Art. 3. bit.ly/3YdACZj
- García-Ruiz, M., Gutiérrez-Olivar, V., Rayas-Prince, J., Vázquez-Alonso, Á., & Gutiérrez-Olivar, V. (2020). Los efectos de la temática socioambiental en las habilidades de pensamiento crítico del futuro profesorado de primaria. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 48, 75-90. bit.ly/3Y3LvFS
- Guevara, G., Jordan, F., Huilcapi, M., & Sánchez, P. (2020). Importancia de la usabilidad y accesibilidad en los juegos digitales y su contribución en la mejora de la calidad de vida en los adultos mayores. *Journal of Science and Research*, 5(1). bit.ly/3wIoiUU
- Harnish, S., & Calderón, L. (2020). *Diseño de un juego de ruleta para aprender sobre los diseñadores destacados del diseño gráfico* [Tesis de licenciatura, Quito] Universidad Tecnológica Israel. bit.ly/3kScNHW

- Illera, J. (2018). Educación informal, vida cotidiana y aprendizaje tácito. *Educación Informal, Vida Cotidiana y Aprendizaje Tácito*, 259-272.
doi.org/10.14201/teoredu301259272
- Jaramillo, B., & Guzmán, N. (2019). Las habilidades sociales en los ambientes escolares. *Revista Universidad Católica Luis Amigó (histórico)*, 3 (3).
<https://doi.org/10.21501/25907565.3263>
- Jaramillo, K. (2019). *Detrás del telón: Propuesta pedagógica para alcanzar un manejo adecuado de las emociones en el niño de educación inicial II de la Unidad Educativa “La Salle” – Conocoto, año lectivo 2018 – 2019, desde la integración del teatro en el proceso formativo* [Tesis de licenciatura, PUCE-Quito] Pontificia Universidad Católica del Ecuador. bit.ly/3RfFyuh
- Jiménez, E. (2019). Retrospectiva histórica del juego y deporte tradicional a través de la cultura segoviana. *Historia de la Educación*, 38, 127-154. bit.ly/3kTlstL
- Lanata, E. (2020). *El uso de juegos de mesa para apoyar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en la implementación de las prácticas educativas a nivel formativo inicial*.
https://www.academia.edu/43197080/Juegos_de_mesa_para_apoyar_el_desarrollo_de_habilidades_cognitivas_y_sociales
- Lavega, P., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Serna, J., & Muñoz-Arroyave, V. (2018). Reflection-on-action learning through traditional games. The case of la pelota sentada (sitting ball). *Culture and Education*, 30(1), 142-176. bit.ly/3HkOI9H

- Lenes, A., & Granados, D. (2022). *El podcast, como una propuesta pedagógica para comprender la interculturalidad y la historia oral de las comunidades afros e indígenas en las infancias de la Escuela Normal Superior Distrital María Montessori*. bit.ly/3DrwDAP
- Liberio, X. (2019a). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. bit.ly/3DmaC5V
- Liberio, X. (2019b). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. bit.ly/3DmaC5V
- López, E., Pozo, A., Boderó, Y., & Lóor, N. (2020). El Juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 1(1), Art. 1. bit.ly/3WIXDIC
- López, J., Pozo, S., Fuentes, A., & Vicente, M. (2019). *Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/59471>
- Márquez, J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 448-461. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.388>
- Marroquín, A. (2022). *Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la lateralidad en educación inicial de niños de 3 a 4 años en el año lectivo 2020-2021* [Tesis de maestría] Universidad Técnica Del Norte. bit.ly/3HjFHZc

- Mayorga, D., & Sánchez, W. (2022). *La gimnasia cerebral (Brain Gym) en la psicomotricidad de los estudiantes de la Unidad Educativa Horizontes* [Tesis de licenciatura, Carrera de Cultura Física] Universidad Técnica de Ambato. bit.ly/3Hne5IM
- Mayorga, M., Madrid, D., & De ÑLa Rosa, L. (2021). La formación inicial docente desde la responsabilidad social universitaria: Satisfacción del alumnado en relación a una experiencia de aprendizaje-servicio. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 35-50. bit.ly/3RmlDKm
- Montero, M., & Vilca, M. (2022). *La importancia del juego en el nivel inicial. Repositorio Institucional - UCV*. bit.ly/3Dt6Rvk
- Mujica, F., Orellna, N., & Luis-Pascual, J. (2019). Perspectiva moral de las emociones en los contextos de educación formal. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), Art. 1. bit.ly/40bXJoF
- Navarro, N. (2020). *Importancia del juego libre para la creatividad de los niños en educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes. bit.ly/3Y8pIE1
- Ortiz, D., & Suarez, L. (2019). *Los juegos tradicionales infantiles, una estrategia pedagógica para la construcción del concepto de número de los niños y niñas*. bit.ly/3XO6XWN
- Pardos, A. (2019). *Los juegos de tradición como instrumento en la Educación Primaria*. Los Bolos de Used. 62.
- Paredes, M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa*

particular Abraham Lincoln International School—Cercado. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. bit.ly/3kSdnp6

Parraga-Salvatierra, N., Vera-Arcatales, F., Bazurto-Briones, N., Mendoza-Castro, A., & Barcía-Briones, M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 903-919. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385886>

Peña-Rodríguez, M. (2018). Las inteligencias múltiples y su desarrollo en tres contextos de educación inicial. *Aletheia, Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo*, 10(2), 128-147. bit.ly/40rFc8f

Peralta, J. (2020). *Aprendizaje cooperativo en ciclos de formación profesional a través del método del rompecabezas*. <http://repositorio.ual.es/handle/10835/10100>

Pérez, M. A. (2020). *El espacio de la neurodidáctica*. <https://acervodigitaleducativo.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/37410>

Pérez-Herráez, I., & Valencia-Peris, A. (2019). Una experiencia de evaluación alternativa en un proyecto interdisciplinar de juegos tradicionales en Educación Primaria. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.22370/ieya.2019.5.2.1669>

Pérez-Morán, G., Bazalar-Palacios, J., Arhuis-Inca, W., Pérez-Morán, G., Bazalar-Palacios, J., & Arhuis-Inca, W. (2021). Diagnóstico del pensamiento crítico de estudiantes de educación primaria de Chimbote, Perú. *Revista Electrónica Educare*, 25(1), 289-299. <https://doi.org/10.15359/ree.25-1.15>

- Pol-Rondón, Y., Durruthy-Rivera, R., & Robert-Gómez, D. A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista científica especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*, 18(49), 143-151. bit.ly/3ReXSUt
- Ríos., A. (2018). *El juego de los rompecabezas como medio didáctico en educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes. bit.ly/3XQ3c32
- Rodríguez, M. (2022). *Sistema de entrenamiento para la resolución de rompecabezas*. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/31272>
- Roig, F. (2020). *Desarrollo del juego sensorial: Mesa de luz como herramienta didáctica*. <http://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/152631>
- Sinisterra, D. (2019). *Influencia de apropiación de valores para la convivencia de niños dentro del aula de clases de la Escuela Normal Superior Federico Lleras, de Puerto carreño, Vichada*. bit.ly/3kXwuxV
- Sucari, W., Aza, P., Anaya, J., & García, J. (2019). *Participación familiar en la educación escolar peruana*. *Revista Innova Educación*, 1(1). <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.01.001>
- Tufinio, M. (2020). *Actividades lúdicas en la educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2002>
- Vásquez, S. (2019). *Desarrollo de la personalidad en niños y niñas de 0 a 5 años*. Repositorio Institucional - UNE. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/3556>

- Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017* [Tesis de licenciatura]. bit.ly/3WRqTXn
- Violante, R. (2018). Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas. *Revista Senderos Pedagógicos*, 9(9). bit.ly/3WLq1n3
- Yllanes-Manyá, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo -Ayacucho*. bit.ly/3Dni1lm
- Zamora, G. (2020). *Uso del rompecabezas en el aprendizaje de los niños de nivel inicial*. Universidad Nacional de Tumbes. bit.ly/3HnchJw
- Zapata, E., & Jumbo, J. (2022). *Los juegos recreativos en la expresión corporal en estudiantes de Educación Inicial* [Tesis de licenciatura, Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte]. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/34394>



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: C P
Título del ejercicio: WhatsApp +923340686840
Título de la entrega: 3001-a
Nombre del archivo: 3001_monog._Milicarrasco.docx
Tamaño del archivo: 137.76K
Total páginas: 43
Total de palabras: 10,530
Total de caracteres: 57,723
Fecha de entrega: 30-ene.-2023 12:53p. m. (UTC-0800)
Identificador de la entrega... 2000886127

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Los juegos tradicionales para la educación inicial

MONOGRAFÍA PARA OBTENER TÍTULO LICENCIADA EN EDUCACIÓN

AUTORA
BR. MILAGROS DEL ROCÍO CARRASCO CABANILLAS

ASESORA
Dra. Úrsula Milagros Chu Amaranto

NUEVO CHIMBOTE - PERÚ

2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	suplementocica.uleam.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
4	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1%
9	revistahorizontes.org Fuente de Internet	

<1 %

10

tesis.pucp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

11

prezi.com

Fuente de Internet

<1 %

12

irie.uib.cat

Fuente de Internet

<1 %

13

www.dspace.uce.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

14

es.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

15

repository.unad.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

16

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

17

Submitted to Universidad San Francisco de Quito

Trabajo del estudiante

<1 %

18

fca.uach.mx

Fuente de Internet

<1 %

19

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

20

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

21

repository.unab.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

22

[Submitted to Universidad de Málaga - Tii](#)

Trabajo del estudiante

<1 %

23

iace.uv.cl

Fuente de Internet

<1 %

24

revista.grupociieg.org

Fuente de Internet

<1 %

25

revistas.utb.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

26

www.igi-global.com

Fuente de Internet

<1 %

27

repository.libertadores.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

28

investiga.upo.es

Fuente de Internet

<1 %

29

core.ac.uk

Fuente de Internet

<1 %

30

scielo.sld.cu

Fuente de Internet

<1 %

31

repositorio.pedagogica.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

32	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
34	www.revistainnovaeducacion.com Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
36	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
38	repositorio.uniandes.edu.co Fuente de Internet	<1 %
39	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
40	Submitted to Universidad de las Islas Baleares Trabajo del estudiante	<1 %
41	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
42	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama	<1 %

43 renati.sunedu.gob.pe <1 %
Fuente de Internet

44 centrodeconocimiento.ccb.org.co <1 %
Fuente de Internet

45 revistascientificas.cuc.edu.co <1 %
Fuente de Internet

46 view.genial.ly <1 %
Fuente de Internet

47 repository.ut.edu.co <1 %
Fuente de Internet

48 riics.info <1 %
Fuente de Internet

49 Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE <1 %
Trabajo del estudiante

50 Submitted to Universidad Francisco de Vitoria <1 %
Trabajo del estudiante

51 Submitted to Universidad Loyola Andalucia <1 %
Trabajo del estudiante

52 Submitted to Universidad Nacional de Educación a Distancia <1 %
Trabajo del estudiante

53 Submitted to Universidad de Salamanca <1 %
Trabajo del estudiante

54	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
55	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
56	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
57	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
58	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
59	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
60	repositorio.uisrael.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
61	Submitted to Universidad Internacional del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
62	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
63	dokumen.pub Fuente de Internet	<1 %
64	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %

65	armonizacion.cndh.org.mx Fuente de Internet	<1 %
66	e-catalog.nlb.by Fuente de Internet	<1 %
67	www.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
68	blog.edx.org Fuente de Internet	<1 %
69	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
70	www.clarin.com Fuente de Internet	<1 %
71	www.doralfamilyjournal.com Fuente de Internet	<1 %
72	www.ugr.es Fuente de Internet	<1 %
73	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
74	www.smu.org.uy Fuente de Internet	<1 %
75	Estelle Brisard, Ian Menter, Ian Smith. "Discourses of partnership in initial teacher education in Scotland: current configurations"	<1 %

and tensions", European Journal of Teacher Education, 2006

Publicación

76	dspace.ucacue.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
77	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
78	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
79	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
80	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
81	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
82	Salazar-Alzate, Anabell. "Strategies and Educational Resources for Supporting Early Reading Intervention with ELLs Grades K-1", Greensboro College, 2020 Publicación	<1 %
83	americanae.aecid.es Fuente de Internet	<1 %
84	bibliometria.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
85	comerciallavilla.es Fuente de Internet	<1 %

<1 %

86

dspace.utb.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

87

www.agrecolandes.org

Fuente de Internet

<1 %

88

www.hertechnohobby.deusto.es

Fuente de Internet

<1 %

89

yasmindemirhan.com

Fuente de Internet

<1 %

90

idoc.pub

Fuente de Internet

<1 %

91

Mendivil Trelles de Pena, Luzmila. "Canciones y construccion Social De Identidades En educacion Inicial: Un analisis critico", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2021

Publicación

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado