



UNIVERSIDAD ANDRÉS BELLO
Facultad de Humanidades y Educación

**Juegos populares tradicionales en la hora de
patio en segundo ciclo de Educación Parvularia**

**Seminario para optar al Título de
Educatora de Párvulos y al Grado
Académico de Licenciado en Educación**

Nombre alumno(s):

Constanza Margarita Lizama Zúñiga

Catalina Elena Parra Brant

Sara Lisette Quezada De La Jara

Constanza Denise Silva Romero

Profesor Guía:

María Beatriz Vergara Montes

Santiago – Chile

Diciembre 2015

Índice

AGRADECIMIENTOS	IV
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN.....	XII
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO Y FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA, OBJETIVOS, SUPUESTO.....	16
1.1 PLANTEAMIENTO Y FUNDAMENTACIÓN.....	17
1.2 OBJETIVOS	23
1.2.1 <i>Objetivo General</i>	23
1.2.2 <i>Objetivos Específicos</i>	24
1.3 SUPUESTO.....	25
CAPÍTULO II., MARCO TEÓRICO, ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS, MARCO CONCEPTUAL.	26
2.1 MARCO TEÓRICO	27
2.1.1 <i>Cambio Cultural</i>	27
2.1.2 <i>Introducción al mundo del juego</i>	31
2.1.3 <i>Historia Juego Popular Tradicional</i>	32
2.1.4 <i>Juguetes y juegos tradicionales</i>	33
2.1.5 <i>Juego</i>	35
2.1.6 <i>Teoría Piagetiana</i>	36
2.1.5 <i>Teoría Vygotskyana</i>	40
2.1.6 <i>Valores del juego</i>	42
2.1.7 <i>Juego Didáctico</i>	46
2.1.8 <i>Desarrollo Infantil (5-6 años)</i>	51
2.2 ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	55
2.3 MARCO CONCEPTUAL	59
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	72
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	73
3.2 VARIABLE Y OPERACIONALIZACIÓN	75
3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	77
3.4 SUJETOS DE INVESTIGACIÓN	80
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	82
3.5.1 <i>Etapa de Observación</i>	82
3.5.2 <i>Etapa de propuesta</i>	84
3.5.3 <i>Etapa de implementación</i>	90
3.6 METODOLOGÍA DE ANÁLISIS.....	93

CAPÍTULO IV. APLICACIÓN DEL ESTUDIO.....	94
4.1 ETAPA I: ETAPA DE OBSERVACIÓN.....	95
4.2 ETAPA II: ETAPA DE PROPUESTA.....	97
4.2.1. <i>MANUAL DE APLICACIÓN</i>	100
4.3 ETAPA III: ETAPA DE IMPLEMENTACIÓN.....	125
CAPÍTULO V. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS GENERAL.....	127
5.1 DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE REGISTROS DE OBSERVACIÓN POR FOCOS ETAPA I: ETAPA DE OBSERVACIÓN – JUEGO LIBRE.....	128
5.2 DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE REGISTROS DE OBSERVACIÓN POR FOCOS ETAPA III: ETAPA DE IMPLEMENTACIÓN- JUEGO DIRIGIDO.....	130
5.3 ANÁLISIS GENERAL.....	132
CAPÍTULO VI. CONCLUSIÓN.....	136
CAPÍTULO VII. BIBLIOGRAFÍA.....	143
7.1 DESDE AUTORES.....	144
7.2 DESDE PÁGINA WEB.....	145
7.3 DESDE TESIS:.....	147
ANEXOS.....	148

Agradecimientos

Agradecemos de manera infinita a cada uno de los integrantes de nuestras familias que con su cariño y apoyo incondicional, hicieron posible nuestro crecimiento a lo largo de nuestra formación personal y profesional, entregándonos valores los cuales nos permitieron culminar este proceso con gran éxito.

Agradecemos a nuestra profesora María Beatriz Vergara Montes, por habernos guiado en nuestro proceso de seminario de grado, además a los docentes de la Universidad Andrés Bello, por habernos dado la oportunidad de crecer de forma profesional, entregándonos las herramientas necesarias para lograr nuestros objetivos como Educadoras de Párvulos.

Junto a esto, también queremos agradecer enormemente a nuestro profesor informante Roberto Fierro Bustos, por su gran disposición a ayudarnos y aconsejarnos siempre que lo precisamos en nuestro Seminario de grado, y así poder concluir esta etapa exitosamente.

Finalmente, agradecer al Colegio Parroquial Santa Rosa de Lo Barnechea, padres/apoderados y alumnos de kínder "A", por

permitirnos llevar a cabo nuestra investigación en su establecimiento
educacional.

Muchas gracias.

Resumen

La presente investigación pretende “Analizar la importancia e impacto de la realización y uso de juegos populares tradicionales y su incidencia en los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia, como momento lúdico y recurso recreativo en la hora de patio”.

El estudio es de tipo Cualitativo Explicativo. Su diseño metodológico se divide en dos instancias: la primera, está compuesta por una parte de “Observación” y la segunda parte que será de tipo “Experimental”, con una muestra de 35 alumnos de ambos sexos, pertenecientes al nivel de Kínder “A” del Colegio Parroquial Santa Rosa de Lo Barnechea, del rango etario 5 a 6 años de edad.

En la etapa de “Observación” el instrumento utilizado para la recolección de datos fue el Registro de Observación, en donde se describieron las conductas de los niños(as) durante el juego libre, para posteriormente realizar una descripción en base a seis focos de observación, los cuales son:

1. Ambiente- Espacio.
2. Participación: Interacción niño/níño, Interacción niño/adulto, Interacción niño/ambiente.
3. Intereses de los niños.

4. Conductas de los niños durante el juego libre.

En la etapa de “Implementación” el instrumento utilizado para la recolección de datos fue el Registro de Observación, en donde se describieron las conductas de los niños(as) durante el juego dirigido, para posteriormente realizar una descripción en base a los mismos seis focos de observación, de los cuales sólo se modificó el cuarto foco, que apunta al juego dirigido: “Conductas de los niños durante el juego dirigido”.

Posterior al desarrollo de ambas etapas, se realizó un análisis comparativo de acuerdo a las conductas presentadas por los niños(as) durante el juego libre versus juego dirigido, para establecer qué efectos provocó la implementación de los juegos populares tradicionales.

La descripción de los datos se realizó de modo “Cualitativo”, considerando a los mismos sujetos de estudio en ambas etapas. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos en el “Planteamiento y Fundamentación”.

Para la realización de este estudio, se utilizaron las teorías de Jean Piaget y Lev Semyónovich Vigotsky, además de la utilización de los Mapas de Progreso del Aprendizaje para el Nivel de Educación Parvularia, Bases Curriculares de la Educación Parvularia, y diversos autores con relación al estudio.

Los resultados obtenidos en base a la descripción y análisis de esta investigación pretenden aportar conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren a los juegos populares tradicionales, como una estrategia didáctica y lúdica para el traspaso y/o transmisión de cultura chilena.

Abstract

The present investigation tries to "Analyze the importance and impact of the accomplishment and use of popular traditional games and his incident in the children of the second cycle of Early Childhood Education, as playful moment and recreative resource during backyard time ".

The study is qualitative explanatory. Its methodological design is divided in two instances: the first, is composed of a part of "Observation" and the second part that will be of type "Experimental", with a sample of 35 students of both sexes, belonging to the level of Kínder "A" of the Parish School Santa Rosa de Lo Barnechea, the age range 5 to 6 years of age.

In the stage of "Observation" the instrument used for the compilation of information was the Registration of Observation, where the conducts of the children were described during the free game, realizing later a description on the basis of six areas of observation, which are:

1. Environment - Space.
2. Participation: Interaction child / child, Interaction between child / adult, Interaction between child / environment.
3. Interests of the children.
4. Conducts of the children during the free game.

In the stage of "implementation" the instrument used for the compilation of information was the registration of observation, where it is described the behavior of the children during the directed game, to then make a description based on the same six pockets of observation, in which it is only modified the fourth area, where implies points to the game directed: "Conducts of the childrens during the directed game".

Later to the development of both stages, a comparative analysis of agreement was realized to the conducts presented by the children during the game free versus directed game, establishing what effects it provoked the implementation of the popular traditional games.

The of Chilean culture. Description of the information was realized in a qualitative way, considering the same subjects of study in both stages. In the conclusions it can be seen the achievement of the aims proposed in the "Exposition and Foundation

For the realization of this study, we used the theories of Jean Piaget and Lev Vigotsky Semyónovich, in addition of Mapas de Progreso del Aprendizaje para el nivel de Educación Parvularial, Bases Curriculares de la Educación Parvularia and various authors in relation to the study.

The results obtained on the basis of the description and analysis of this research aims at providing conclusions and guidance to future proposals and

research that consider the traditional popular games, as a didactic strategy and playful for the transfer and/or transmission

INTRODUCCIÓN

Desde el comienzo de la vida humana, hemos estado inmersos en una constante interacción, siendo ésta parte fundamental para nuestro desarrollo en la vida, ya que desde el primer momento en el que interactuamos con el resto damos paso a la evolución de la especie; sin embargo todas estas experiencias van quedando guardadas en nuestra memoria, lo cual nos ha permitido traspasar diversas costumbres, creencias, religiones y culturas a las demás generaciones.

Dentro del llamado “traspaso cultural” más importante, se encuentran los juegos, los cuales han sido parte de nuestra vida desde el comienzo, otorgándonos múltiples beneficios, tales como socialización, cultura y el desarrollo del ser humano en diversas áreas. Sin embargo, con el pasar del tiempo a medida que la sociedad ha seguido evolucionando, se han ido perdiendo poco a poco, sin tomar en cuenta que también estamos perdiendo parte de la cultura de nuestros antepasados, la cual vale la pena mantener viva para poder caracterizarnos como sociedad chilena.

El desarrollo de este estudio, estará basado en los siguientes puntos: Introducción, Planteamiento y Fundamentación del tema, Marco conceptual, Marco metodológico, Antecedentes bibliográficos, Marco teórico, Aplicación de estudio, Análisis general de etapas, Análisis comparativo, Conclusión, Bibliografía y Anexos.

La presente investigación, pretende exponer el tema de “Los Juegos Populares Tradicionales a la hora de patio en los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia”, teniendo por objetivo rescatar éstos a través de la de implementación de juegos populares tradicionales, en la que se involucra a los niños(as) de manera directa para que tengan conocimiento y práctica de éstos.

El tema de este estudio surge a partir de la evolución social, que ha dado origen a diversos factores de riesgos presentes tanto en la ciudad como en la era tecnológica, los cuales han provocado cambios en las familias y los espacios urbanos que cada vez son más limitados, todo lo anterior da como resultado que los juegos populares tradicionales no se sigan inculcando de la misma manera que en años anteriores, incitando a que las generaciones actuales y futuras tengan un menor grado de conocimiento sobre éstos.

La investigación, se realizó tomando como objeto de estudio a niños y niñas de segundo ciclo de educación parvularia, pertenecientes al nivel Kínder “A” del establecimiento educacional Colegio Parroquial Santa Rosa de tipo particular subvencionado, perteneciente a la comuna de Lo Barnechea en la Región Metropolitana.

Este estudio es de tipo cualitativo explicativo, con variables dependiente, independiente y controlada. El cual se llevó a cabo a partir de tres etapas: *“Etapa de Observación”*, *“Etapa de Propuesta”*, y *“Etapa de Implementación”*,

las cuales fueron diseñadas por las investigadoras. A partir de éstas se observaron, registraron, describieron y analizaron los datos obtenidos en las instancias de Pre y Post Implementación de los Juegos Populares Tradicionales.

Los datos obtenidos en esta investigación, han sido recopilados a través del instrumento evaluativo llamado “Registro de Observación”, en el cual se analizan diversos Focos de Observación directamente relacionados con este estudio, tales como: Espacio - Ambiente, Participación: Interacción niño/níño, niño/adulto y niño ambiente, Intereses y Conductas de los niños(as) al momento del juego libre y dirigido.

Finalmente, ejecutadas cada una de las etapas ya mencionadas anteriormente, éstas se describieron de manera general y luego se realizó un análisis comparativo entre ambas etapas lo que permitió observar el cambio de conducta generado en los niños(as) por la implementación de los juegos populares tradicionales a la hora de patio, y así dar una respuesta al supuesto “La implementación de juegos populares tradicionales en la hora de patio, genera impacto positivo en el comportamiento integral de los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia” que guía esta investigación.

**CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO Y
FUNDAMENTACIÓN DEL
PROBLEMA, OBJETIVOS,
SUPUESTO.**

1.1 Planteamiento y Fundamentación

“ ... Sin saberlo, vivíamos en medio de tradiciones, compartiéndolas con otros y prolongando su vigencia, para que hoy nuestros hijos y nietos vuelvan a comenzarlos, en una larga cadena entregada por la vía del ejemplo que invita a ser seguido, porque son valiosos, porque son útiles y poseen rasgos que contribuyen a la formación y desarrollo de las personas”

(González Vargas et al., 1998)

“Es claro que la época de la que hablamos es también un pasado histórico, un pasado que se va desmoronando a medida que nos alejamos de él. Manifestaciones que en la consciencia de los jóvenes son <<Cosas de otros tiempos>> para los viejos son <<Nuestro tiempo>>, no por cuestión de recuerdo personal, sino porque su cultura participa todavía en ellas. Pero esto no depende sólo de la generación a que se pertenece, sino también de los conocimientos que se poseen”.

(Johan Huizinga, 2000)

Con el pasar de los tiempos, la sociedad ha ido cambiando en relación a la forma de jugar, y poco a poco se han ido olvidando los entretenidos y lúdicos juegos que en generaciones pasadas solían divertirnos y enriquecernos como personas en cuanto al desarrollo social, motriz y afectivo. Se puede observar en

las generaciones más pequeñas como estos juegos ya no se encuentran presentes, entre los factores que han ido influyendo en esta evolución, se encuentran los siguientes:

- **Sociedad:** No es la misma que hace años atrás, afectando en la libertad de juegos en las plazas, villas, entre otros lugares. Los habitantes han ido evolucionando al mismo tiempo que el espacio urbano, el cual ha sufrido diversas modificaciones, debido a que se encuentra más delimitado y con mayores factores de riesgo tales como la incrementación vehicular y delincuencia, entre otros que afectan la integridad de los niños.
- **Familia:** Las familias han ido cambiando por lo que no todas han seguido inculcando juegos populares tradicionales como modo de diversión, debido a la falta de tiempo, de instancias familiares además del aumento de las horas laborales.
- **Era Tecnológica:** Cada vez se hace más presente en los hogares, donde los niños al llegar a sus casas, generalmente ocupan sus tiempos libres para jugar: video juegos, consolas, celulares, computadores, tablet, iPad, etc. Dejando de lado los juegos creativos generados por ellos.

Por los factores anteriormente mencionados, la mayoría de los niños/as ocupan como recurso los patios de los establecimientos educacionales para

poder desarrollarse y dejar fluir su creatividad en torno al momento de recreo en el patio.

“Los patios de recreo son lugares destinados al esparcimiento, el descanso, al juego y a diversas actividades que trascienden el aula educativa, pero que por su carácter lúdico suelen ser aisladas del contexto educativo regular, es decir, el patio de recreo hace parte de un conjunto educativo denominado escuela, pero por ser un lugar de esparcimiento se delimita por parte de los docentes, los cuales desvinculan su función pedagógica en este contexto”

(Pérez Hurtado & Collazos Henao, 2007)

A raíz de esto, nace la idea de la implementación de juegos populares tradicionales en la hora de patio en los colegios, ya que es ahí el momento de poder volver a retomar parte de la cultura chilena, la cual con el paso del tiempo se ha ido olvidando, donde la tarea principal va de la mano con la educadora, puesto que es la principal responsable de promover estos juegos y que no se queden en el olvido de los niños/as, perdiendo su cultura.

Desde sus inicios, el ser humano es un ser sociable, donde desde niños el juego es utilizado como una manifestación sociocultural, es por esto que la importancia del juego se revoca en su libertad de expresión y creatividad como lo postula el autor Johan Huizinga en el libro *Homo ludens* diciendo *“El juego es libertad porque nos permite liberarnos de toda rigidez en nuestro*

comportamiento, ampliando así nuestra capacidad de expresarnos y comunicarnos...”

(Johan Huizinga, 2000)

“...Si los niños tienen la posibilidad de jugar, descubriendo y practicando diferentes movimientos, podrán progresivamente organizar su corporalidad. Esto le otorgaría a cada niño, mayor coordinación y manejo sobre su cuerpo, por lo tanto, un mayor conocimiento de sí mismo...”

(*Corporalidad y Movimiento en los Aprendizajes*, 2013)

Es por esto que, se busca incentivar el juego en los niños(as), ya que este otorga diversos beneficios, tales como: los relacionados con la salud, el fortalecimiento de la estructura ósea y el mejoramiento de la condición física cardiovascular.

Según lo planteado por Gepp, Léniz, Reyes y Sepúlveda, en el estudio “El juego como un factor que estimula la integración social del párvulo”, señala que: El juego también nos entrega herramientas culturales, populares tradicionales que nos ayudan a conocer y disfrutar nuestra vida en sociedad, estimulando la interacción con el entorno, y una participación de los niños/as en la construcción de una vida comunitaria en la cultura en la que se encuentran insertos.

Las tradiciones, entendidas como costumbres transmitidas de generación en generación, ayudan a generar socialización en distintos grupos de rangos etarios (niño- niño, niño-adulto, adulto- niño, adulto- adulto), la que se puede iniciar a través de los juegos populares tradicionales que se han ejecutado universalmente, los que son capaces de crear un ambiente agradable, lúdico y creativo.

El juego como un factor que estimula la integración social del párvulo, Gepp, Léniz, Reyes y Sepúlveda, Universidad Andres Bello, 2002.

Dentro de los juegos que abarca la investigación se busca implementar los juegos populares tradicionales como una sola categoría entendiendo que:

Juego popular es, *“Cuando localizamos un juego que está muy arraigado en una determinada zona y los ambientes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general (diversas edades y géneros) o en un sector de población concreto (por ejemplo personas ancianas, población escolar...), ese juego lo podemos denominar popular. En este caso, popular significa que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianidad”*.

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

Y juego tradicional, *“Aquellos juegos que los conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su*

infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones. De este modo son juegos tradicionales aquellos que han participado de un proceso de trasmisión y que han tenido continuidad durante un determinado periodo histórico, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia”.

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

El tema se abordará desde la obtención del conocimiento de los juegos populares tradicionales, qué aportan en el desarrollo de los niños y cómo estos pueden volver a retomarse en los centros educacionales a la hora de patio en niños/as de segundo ciclo de nivel inicial.

El tema a investigar, nace de la evolución que han tenido los juegos y ciertos objetos, como lo es la bicicleta, las consola de video juego, bolitas, patines, trompo, ajedrez, hula hula, las cometas, yo-yo, frisbee (disco aerodinámico), lotería, crucigramas, muñecas, etc. Y a través de ello la carencia que se ha observado en los últimos tiempos, dado que la socialización de las personas es menor, producto de factores influyentes tales como: la era tecnológica, la poca seguridad en las calles, siendo esta última un agente que produce desconfianza e inseguridad en los padres, frente a los factores de riesgo que se ven enfrentados los niños a diario; y a raíz de esto, se puede

inferir que gran parte de las familias han optado por, resguardar a sus hijos dejando de lado los juegos, entre estos, los juegos populares tradicionales.

(Juegos y pasatiempos.150 inventos y costumbres que revoluvionaron la historia. Yolanda Galaz Tobar, directora editorial, Alejandra Miranda, periodista, editorial televisa Chile, revista muy especial, 2013- n°06).

Dicho lo anterior, se puede mencionar y afirmar a través de la siguiente cita:

“...Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vidas y tradiciones...”

(González Vargas et al., 1998)

A partir de lo expuesto en lo anterior, se deduce la siguiente interrogante: ¿Aporta beneficios a los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia la implementación de juegos populares tradicionales en los establecimientos educacionales en el momento de patio?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Analizar la importancia e impacto de la realización y uso de juegos populares tradicionales y su incidencia en los niños de segundo ciclo de

Educación Parvularia, como momento lúdico y recurso recreativo en la hora de patio.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Exponer juegos populares tradicionales como recursos recreativos en la hora de patio para niños de segundo ciclo de Educación Parvularia.
- Analizar el juego y los beneficios que éste aporta a los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia.
- Fomentar cultura popular tradicional chilena mediante la implementación de los juegos populares tradicionales en los niños/as de segundo ciclo de Educación Parvularia.
- Formar interés en la participación del grupo de niños de segundo ciclo de Educación Parvularia, para la realización de juegos populares tradicionales en la hora de patio.
- Analizar los efectos que genera en los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia, la implementación de los juegos populares tradicionales en la hora de patio como recurso recreativo.
- Analizar los registros de observación comparando las conductas de los niños y niñas de segundo ciclo de Educación Parvularia pre y post intervención de los juegos populares tradicionales.

1.3 Supuesto

La implementación de juegos populares tradicionales en la hora de patio, genera impacto positivo en el comportamiento integral de los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia.

**CAPÍTULO II., MARCO TEÓRICO,
ANTECEDENTES
BIBLIOGRÁFICOS, MARCO
CONCEPTUAL.**

2.1 Marco Teórico

El marco teórico que se presenta a continuación pretende que el lector comprenda los conceptos y fundamentos que orientan esta investigación. En primer lugar se introducirá acerca del cambio cultural, contexto global del juego, concepto e historia a través de los años, diversas teorías de autores como Vigotsky y Piaget, que fundamentan y demuestran la importancia de éste en todas las áreas de desarrollo del niño(a) en la etapa que comprende desde los tres a seis años de edad. En segundo lugar, se abarcará la relación del juego con el contexto sociocultural y educativo.

2.1.1 Cambio Cultural

Con el pasar de los tiempos, la sociedad ha ido cambiando y poco a poco se ha ido transformando las formas de vida, familias, costumbres, entre otras, por lo que se ha generado un cambio cultural, influyendo dentro de éste factores externos como también factores internos, como se refieren a este tema diversos autores.

Según Vicente Cervera Tomás y otros autores, en La Enciclopedia Internacional de las Ciencias (1974), se entiende por Cambio Cultural una *“expresión conceptual que denota las múltiples formas que las sociedades alternan sus pautas de cultura”*.

Según testimonios pre-históricos e históricos, se hace alusión que las pautas de la cultura, de todas las sociedades han ido cambiando constantemente. El cambio puede ser lento y gradual, como ocurrió en el paleolítico, o rápido y radical, como en las sociedades contemporáneas.

Para estudiar el cambio cultural, los autores mencionados anteriormente, se realizan 4 preguntas:

1- ¿Cuáles son los factores internos o externos que generan variaciones en el ritmo y el tipo de cambio cultural?

2- ¿Cuáles son los procesos en virtud de los cuales se efectúa el cambio cultural?

3- ¿Cuáles son los modelos y métodos de que hoy se dispone para el estudio del cambio cultural?}

4- ¿Cómo se relaciona el concepto de cambio cultural con los fenómenos, íntimamente relacionados entre sí, de difusión, innovación, evolución, aculturación y nativismo? De las cuales, para llevar a cabo esta investigación, se utilizaran sólo las dos primeras ya mencionadas, puesto que se relacionan con el estudio que se está realizando y las investigadoras entregan factores asociados a los cambios culturales en la fundamentación y planteamiento, los que se pueden respaldar y asociar a lo que hacen referencia los autores.

A partir de las preguntas mencionadas anteriormente, según los conocimientos que tienen los distintos autores y teorías sobre el cambio cultural, se refieren a causas fundamentales que influyen en éste, sin embargo, no se pueden realizar con exactitud acerca de la primicia exacta de los diversos factores que pueden ocasionar variaciones importantes en el ritmo y el tipo de cambio cultural. Para esto, se mencionan tres factores posibles, de carácter general que pueden influir en el cambio en una cultura dada:

1- Todo cambio en el ámbito ecológico ocupado por una sociedad influye en el cambio cultural. Este cambio puede ser resultado de: (a) alteraciones del medio natural (p.ej; la desecación gradual de la gran depresión de Utah y Nevada después de la retirada de los hielos de la última glaciación), o (b) la migración de una sociedad de un espacio ecológico a otro (p. ej; el movimiento migratorio de los athabascanos del territorio subártico del interior del Canadá y Alaska a las zonas áridas del sudoeste de Estados Unidos). Cuando se producen estas variaciones en el ámbito ecológico siempre son necesarias nuevas adaptaciones culturales.

2- Todo contacto entre dos sociedades de pauta culturales diferentes provoca cambios en ambas sociedades. La difusión o asimilación de elementos culturales que estos intercambios llevan consigo les ha dado mucho peso en el cambio cultural a lo largo de la historia. El contacto más profundo y sostenido,

comúnmente llamado <<aculturación>>, origina variaciones aún más notables en el ritmo y el tipo de cambio en las dos culturas.

3- Todo cambio evolutivo que se produzca en una sociedad es evidentemente un factor decisivo. Siguiendo a Murdock (1949, pág. 184). El término <<Evolución>> se utiliza aquí simplemente en el sentido de <<procesos de cambio ordenado y adaptativo>>. Por ejemplo, cuando una sociedad con una economía de recolección de alimentos pasa a domesticar a los animales y cultivar la tierra, incrementando, en consecuencia, su potencial de producción de excedentes alimentarios, las exigencias de la nueva tecnología de la producción de alimentos y el consiguiente crecimiento demográfico plantean problemas importantes. La necesidad de una división y especialización del trabajo, de un trabajo, de un control social y de la distribución de los excedentes conduce a efectuar cambios adaptativos en las pautas culturales. O si una sociedad (por cualquier razón) adopta la residencia patrilocal abandonando la costumbre de la residencia matrilocal, se producen también alteraciones adaptativas en toda una serie de pautas culturales, como ha demostrado Murdock (1949)

(Sills and Cervera Tomás, 1974)

A raíz de lo mencionado anteriormente, se infiere que el cambio cultural, también ha producido cambios en la forma de jugar de los niños, ya que poco a

poco se han ido dejando de lado los entretenidos y lúdicos juegos que solían entretener a las generaciones pasadas.

Dicho lo anterior, a continuación se mencionará el juego, sus definiciones, sus etapas y como éste influye en la infancia de los niños. Para que el lector pueda tener una noción clara de lo que las investigadoras de este estudio, pretenden dar a conocer.

2.1.2 Introducción al mundo del juego

Históricamente, no ha existido y tampoco existe sociedad que no haya dado un significado al juego conforme a su ideología, costumbre, religión, educación y cambios culturales que han ido evolucionando. En cada lugar geográfico y época histórica, la mentalidad de las personas, las prioridades, los objetivos, las necesidades y sus costumbres han ido adquiriendo connotaciones muy diversas. El ser humano se encuentra en una constante evolución cambiando su sistema educativo, sus creencias religiosas, los medios de transporte y su forma de jugar.

Dicho lo anterior, determinar el origen del juego es casi imposible ya que, es una actividad que procede de tiempos anteriores, puesto que los juegos que protagonizamos en la actualidad no son específicamente los mismos que

se realizaban hace 2000 años atrás, debido que nuestro sistema de relaciones ha evolucionado muy extraordinariamente

El juego posee rasgos, gestos y actitudes que se encuentran presentes no sólo en el ser humano, sino más bien en todo el reino animal en cambio, en la escala animal ha sido muy poco significativo los cambios en la forma de jugar puesto que estos tienen una forma mucho más simple de relacionarse y de vivir.

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

2.1.3 Historia Juego Popular Tradicional

El periodo Colonial abarca aproximadamente desde 1600 a 1810 y se caracterizó por su ritmo de vida lento, monótono y de muy poca actividad recreativa. Sin embargo es en la Colonia donde se producen en forma muy lenta la fusión de dos razas; la indígena y la española, que dará origen a nuestra propia cultura, con la nutriende de sangre, costumbre, religión, lenguas, diversiones, etc.

A la llegada de los españoles los indígenas tenían sus propios juegos que en su mayoría se conservan hasta hoy día. Un ejemplo es **la chueca** que se jugaba en la Colonia.

En una gran cancha a veces hasta de dos cuadras de largo, equipos de veinte o más jugadores por lado trataban de llevar a campo contrario una pelota de piedra o madera con palos de madera de un metro de largo y curvos en su extremo. Había premios para los ganadores y a veces el juego se prolongaba por varios días.

2.1.4 Juguetes y juegos tradicionales

El hombre mediante el juego y el juguete ha obtenido **goce y educación y ha transmitido valores culturales** de todo orden: estéticos, históricos, científicos, morales, etc. que ha contribuido también a su socialización.

Los primeros juguetes que se conocen son muy rudimentarios. Un ejemplo de ello son los juguetes encontrados en Egipto como muñecas, trompos y pelotas; en Grecia y Roma, en cambio, se han encontrado con formas de animales, cascabeles y sonajas y cuartos dedicados al juego de muñecas.

En la Edad Media hay ejemplos de juguetes de arcilla y silbatos.

En el siglo XVI aparecen los soldaditos de plomo y los juguetes de cartón, como muñecas y pajaritos.

Los juguetes se articulan y se tornan más complejos en el siglo XVII, se incorporan los muebles pequeños, a veces utilitarios, en las habitaciones de los niños

En el siglo XVIII son comunes los juguetes de madera que representan acontecimientos históricos.

Se llaman juguetes republicanos los del siglo XIX. En este período son famosas las muñecas con diversidad de trajes, desde doncellas de servicio hasta damas elegantemente vestidas.

A mitad del siglo XX el juguete se transforma en una industria y la muñeca es uno de los rubros más importantes que se produce.

En nuestro país la fuente de la cual se nutre la cultura popular tradicional y el folklor son las culturas indígenas y la cultura europea, llegada de España con los conquistadores. A su vez esa cultura europea estaba influenciada por la cultura oriental.

Hay algunos juegos y juguetes que son universales son embargo cada grupo que lo practica o asimila (considerando edad, sexo, lugar) le imprime su sello particular.

En nuestros juegos y juguetes tradicionales se reflejan características muy propias de nuestro pueblo.

(Roa H. & Pregnan S., 1991)

2.1.5 Juego

“Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o pierde. También a los espectáculos públicos que forman parte de casi todas las fiestas de las antiguas culturas”.

(Roa H. & Pregnan S., 1991)

“El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social”.

(Sequera, 2012).

Diversos teóricos se han referido al concepto de juego, basándose en sus propias visiones, estudios e intereses para realizar aportes al ámbito educativo, social, entre otras. Entre estos autores, en esta investigación se destacan los siguientes:

1) El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

2) González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

(Sequera, 2012).

A continuación, se definirán las teorías de los autores Piaget y Vigotsky, las cuales forman parte importante como guía de esta investigación, en relación a la muestra de niños(as) que conforman este estudio, pertenecientes a la etapa de segundo ciclo de Educación Parvularia, en donde serán analizadas sus conductas y/o intereses según las etapas de desarrollo que postulan dichos autores

2.1.6 Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del ser humano.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del ser humano, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el

juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, donde cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los siete años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

2.1.4.1 Etapa Sensomotora (nacimiento a 2 años)

De manera gradual, el lactante adquiere la capacidad de organizar actividades en relación con el ambiente por medio de la actividad sensorial y motora.

La característica principal de esta etapa, es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Permite que los niños reflexionen acerca de personas y objetos que no se encuentran físicamente presentes. Esto se muestra en la imitación diferida, juego simulado y lenguaje.

2.1.4.2 Etapa preoperacional (2 a 7 años)

El niño desarrolla un sistema representacional y utiliza símbolos que representan personas, lugares y eventos. El lenguaje y el juego imaginativo son manifestaciones importantes de esta etapa. El pensamiento aún no es lógico.

Durante la segunda etapa, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

2.1.4.3 Etapa operativa o concreta (7 a 11 años)

El niño puede resolver problemas de manera lógica si se enfoca en el aquí y en el ahora, pero no puede pensar en términos abstractos.

Durante esta etapa, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo que se va aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y

el desarrollo. A través de la acción, lo que se va aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

2.1.4.4 Etapa operaciones formales (11 años a la adultez)

La persona puede pensar de manera abstracta, lidiar con situaciones hipotéticas y pensar acerca de posibilidades.

(Papalia et al., 2009)

2.1.5 Teoría Vygotskyana

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Señala el juego como parte fundamental en la vida del niño, subsumiendo y yendo más allá, de las funciones de ejercicio funcional, de su valor expresivo, de su carácter elaborativo, etc. En segundo término, el juego parece estar caracterizado en Vigotsky como una de las maneras de participar el niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo. Es decir, el juego resulta ser una actividad que tiene efectos de ponderar el desarrollo del niño en términos de su apropiación de los

instrumentos de la cultura, es un juego regulado, más o menos, ostensiblemente por la cultura misma.

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

A medida que el niño crece, el juego pasa por varias etapas:

2.1.5 .1 Juego Sensomotor

Hasta los dos años, sirve para que el niño adquiera el control progresivo de sus acciones; repite, varía ensaya movimientos; experimenta con sus ojos, oídos, olfato, gusto y tacto y obtiene placer al hacerlo.

2.1.5 .2 Juego Simbólico o representativo

De dos a seis años, el niño, adquiere la capacidad de representar sus experiencias a través de símbolos; un palo puede ser una espada, un trozo de tela un maravilloso vestido; puede ser: bombero, médico, policía, etc.

2.1.5 .3 Juego con reglas

De seis años en adelante, el niño comprende ciertos conceptos sociales de cooperación y competición lo que le permite seguir juegos en que hay reglas y actuaciones por grupo o equipo.

(Baquero, 1999)

2.1.6 Valores del juego

El juego, no sólo nos entrega herramientas lúdicas, sino que también es un medio de conocimientos de sí, del mundo que lo rodea, siendo también éste una herramienta útil la cual entrega valores.

“...Implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación... Dado que el juego es una función importante en el desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible...”

(González Vargas et al., 1998)

Mediante el juego, el niño se desarrolla en cinco dimensiones para su crecimiento personal:

- Dimensión **Física**: El juego favorece su crecimiento físico, su composición corporal (huesos, músculos, grasa, peso, estatura), sueño, salud ...
- Dimensión **Motora**: El niño practica, experimenta y vive las más variadas formas de movimientos, equilibrio, fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad, coordinación, locomoción, manipulación ...
- Dimensión **Intelectual**: Mediante el juego el niño experimenta vivencias como: tocar, comprobar, ensayar, solucionar problemas, percibir, deducir, juzgar, decidir, evaluar, lo que le permite tomar conocimiento del mundo que lo rodea y adquirir destrezas pre científicas.
- Dimensión **Emocional**: Se viven y reviven fantasías, deseos, experiencias, sentimientos y emociones que facilitan el desarrollo de la afectividad y ayudan al niño a superar dificultades de expresión, bloqueos psicológicos, o sea también el juego le sirve como una verdadera terapia a sus problemas emocionales.
- Dimensión **Social**: El juego le permite conocer los modelos sociales existentes y los valores implicados en ellos; conocimiento de los demás,

respecto por las reglas, dominio de sí mismo, cooperación, liderazgo, integración social ...

(Muraro Povea, 2004)

El niño debe jugar con todo tipo de materiales: papeles, agua, palos, piedras, tierra, arena, barro, etc., si se quiere que desarrolle al máximo todo sus sentidos. El aprende manipulando, hay que darle la oportunidad de convertir el aprendizaje en juego.

Las influencias culturales desempeñan un papel importante en la formación y el mantenimiento de grandes diferencias por sexo en el modo de comportarse y jugar.

Los niños juegan en forma más ruda, violenta y competitiva, se unen en grandes grupos, con los cuales son totalmente solidarios y leales; se rebelan contra las normas y la autoridad de los adultos apoyándose en el grupo.

Las niñas, realizan juegos más sedentarios, sintiéndose amigas que se apoyan entre sí, son menos agresivas, no usan el grupo para desafiar reglas o a la autoridad.

El juego **mixto** entre niñas y niños de edad preescolar debe estimularse, pues favorece las relaciones afectivas entre los dos sexos. Además de potenciar un repertorio más amplio de actividades, estilos diferentes de amistad

y conducta que ayudan posteriormente, en la segunda infancia y la adolescencia a que los niños no se separen por sexo.

(Muraro Povea, 2004)

En relación a lo dicho anteriormente, sobre el juego y sus etapas, cabe mencionar que existe una categoría más específica sobre éste, que apunta directamente al cómo las investigadoras implementarán los diversos tipos de juegos populares tradicionales, en base a lo que propone el juego didáctico en la ejecución de éstos. Sirviendo éste como una referencia para guiar la aplicación que se realizará con los niños a la hora de patio.

Antes de mencionar el juego didáctico, es necesario realizar las siguientes preguntas: ¿Has jugado alguna vez?, ¿A qué juegan regularmente?, ¿Qué juegos realizan los niños al salir a recreo? ¿Qué juegos conocemos? Unas de las respuestas frecuentes ante estas interrogantes serían que todos solemos jugar, a veces sin darnos cuenta que lo estamos haciendo, según la edad, los juegos son diversos y se distinguen en base a las preferencias de cada jugador y así también la variación de estas y su rango etario, dependiendo de las necesidades de cada integrante que conforma el o los juegos.

2.1.7 Juego Didáctico

Se entiende como juego didáctico lo que está integrado en las escuelas desde Preescolar a la Educación Media en programas con objetivos bien claros y dirigidos por un profesor. En los primeros años se usa especialmente el juego **simbólico** buscando equilibrio afectivo, intelectual y motor, se juega a imitar situaciones de la vida real o de la fantasía expresándose con palabras y todo el cuerpo, recreando, imitando, dramatizando episodios, temas o narraciones propuestas por el educador o ellos mismos.

(Muraro Povea, 2004)

“El juego didáctico surge en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta- lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad”.

Yvern (1998) (p. 36).

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar.

- **Del área físico-biológica:** capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

- **Del área socio-emocional:** espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.
- **Del área cognitiva-verbal:** imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
- **De la Dimensión Académica:** apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

(Chacón, 2008)

2.1.7 .1 Objetivos del Juego Didáctico

Como menciona Chacón, el juego didáctico debe contar con una serie de objetivos que permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos. Entre los objetivos que menciona, se encuentran:

- plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.

-Fortalecer de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.

- Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.

-Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.

- Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.

- Desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

“En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los Educadores y las acciones de los niños y niñas con los juguetes, materiales, piezas, etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia”

Luego de haber establecido los objetivos del juego didáctico, es necesario conocer las características de éste, para que la realización sea de manera práctica, sin obviar la Intención didáctica, en la cual se debe tener siempre un propósito para implementar un juego, teniendo en cuenta el para qué implementarlo. Además del objetivo, donde se enfoca lo que se espera o se quiere lograr con esto. Para esto, siempre deben existir Reglas, limitaciones y

condiciones, ya que a través de éstas, se puede mantener un orden, tiempo y momentos exactos para una efectiva realización, teniendo en cuenta el número de jugadores y la edad a la cual apunta el juego. Debido que, éste debe promover la diversión del jugador, la acción lúdica de forma individual o grupal para fomentar instancias de competencia o de juego por el simple hecho de jugar.

2.1.7 .2 Elementos del Juego Didáctico

El objetivo didáctico, es el principal conductor que dará el juego, esperando cumplir los aportes que éste entrega al momento de su realización. Contemplando los conocimientos y conductas de los jugadores.

Las acciones lúdicas, Es un elemento fundamental del juego, ya que si éste no se encuentra presente, sólo será un ejercicio didáctico, el cual no cumplirá con el objetivo que se espera del juego. Es necesario que se encuentre la acción lúdica, debido que, estimulan la actividad del participante, la enseñanza es más satisfactoria y voluntaria del educando.

Los Educadores deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Las reglas del juego, Es la organización para llevar a cabo el juego, determinando el qué hacer y cómo hacerlo, para que éste se cumpla y se lleve a cabo de la manera que se espera.

A continuación se mencionan los pasos a seguir del juego didáctico, los cuales servirán como referencia para las investigadoras de este estudio a la hora de la aplicar los juegos populares tradicionales en segundo ciclo de educación parvularia, correspondiente a la etapa de implementación.

- 1) Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.
- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- 6) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7) Imaginar el juego como si fuera una película.

- 8) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- 9) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- 10) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

(Chacón, 2008)

2.1.8 Desarrollo Infantil (5-6 años)

El grupo que se encuentra en investigación, corresponde a niños y niñas de 5 a 6 años, los cuales se encuentran en las siguientes etapas de desarrollo infantil y juego:

Según las etapas de desarrollo que postula Piaget, el grupo estudio se encuentra en la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

Según los Mapas de Progreso del aprendizaje para el nivel de Educación Parvularia, se establece que los niños(as) se encuentran en una constante adquisición de habilidades y capacidades progresivas para su desarrollo íntegro. Dentro de éstas se utilizara el Núcleo de Aprendizaje Convivencia,

específicamente el Mapa de Interacción Social del tramo V el cual abarca el rango etario:

Núcleo de Aprendizaje Convivencia

Se refiere al establecimiento de relaciones interpersonales y formas de participación y contribución con las distintas personas con las que la niña y el niño comparte, desde las más próximas y habituales que forman su sentido de pertenencia, hasta aquellas más ocasionales, regulándose por normas y valores socialmente compartidos. Dentro de este se encuentran dos logros de aprendizajes, para el primer y segundo ciclo se presentan en dos mapas de progreso: Interacción social y Formación valórica.

Interacción social

Tramo V “*Hacia los 6 años*”

Se relaciona con confianza con otras personas fuera de su entorno familiar, en compañía de adultos cercanos, iniciando conversaciones y respondiendo a sus preguntas. Participa en grupos de trabajo y juego, respetando normas y cumpliendo las acciones comprometidas. Establece relaciones de confianza cercana y permanente con algunos niños y/o niñas. Misma función y se interesa por conocer sus diferentes posibilidades de uso.

(Mapas de Progreso del Aprendizaje para el Nivel de Educación Parvularia, 2008)

Además se han creado indicadores para poder evaluar objetivamente la conducta de los niños en la hora de patio:

- Demuestra un cuidado por el material a utilizar.
- Mantiene una conducta adecuada frente al juego.
- Mantiene una conducta adecuada en relación a la interacción niño-niño.

Finalmente, las investigadoras abordaron ésta investigación y se basaron en fundamentos teóricos fiables, para la realización de los análisis correspondientes en cada registro de observación, en el cual se utilizaron algunos de los principios pedagógicos de la educación Parvularia, los cuales exponen el actuar del adulto, como también las necesidades de los niños/as dentro y fuera de la sala de clases. Todo esto con el fin de realizar una implementación de la forma más integral y efectiva para el desarrollo de los niños/as. Específicamente se utilizaron: Principio de bienestar, Principio de relación y Principio del juego:

Principio de bienestar Toda situación educativa debe propiciar que cada niña y niño se sienta plenamente considerado en cuanto a sus necesidades e intereses de protección, protagonismo, afectividad y cognición, generando

sentimientos de aceptación, confortabilidad, seguridad y plenitud, junto al goce por aprender de acuerdo a las situaciones y a sus características personales. Junto con ello, involucra que los niños vayan avanzando paulatina y conscientemente en la identificación de aquellas situaciones que les permiten

Principio de relación Las situaciones de aprendizaje que se le ofrezcan al niño deben favorecer la interacción significativa con otros niños y adultos, como forma de integración, vinculación afectiva, fuente de aprendizaje, e inicio de su contribución social. Ello conlleva generar ambientes de aprendizaje que favorezcan las relaciones interpersonales, como igualmente en pequeños grupos y colectivos mayores, en los cuales los modelos de relación que ofrezcan los adultos juegan un rol fundamental. Este principio involucra reconocer la dimensión social de todo aprendizaje.

Principio del juego Enfatiza el carácter lúdico que deben tener principalmente las situaciones de aprendizaje, ya que el juego tiene un sentido fundamental en la vida de la niña y del niño. A través del juego, que es básicamente un proceso en sí para los párvulos y no sólo un medio, se abren permanentemente posibilidades para la imaginación, lo gozoso, la creatividad y la libertad.

(Bases Curriculares de la Educación Parvularia, 2001)

2.2 Antecedentes Bibliográficos

En relación a este estudio, existen investigaciones ya realizadas en torno al tema expuesto, los cuales tienen como factor común el juego, el juego tradicional, juego popular y el juego en la hora de patio, de los cuales se destacan las siguientes:

1- “El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa”, Campos. M, Chacc. I, Gálvez. P (2006) Universidad de Chile. Este estudio propone elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica.

Según esta investigación avala que el juego es una actividad que favorece el desarrollo integral del individuo, debido a que es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que rescata las inquietudes y motivaciones de los sujetos acompañándolos a lo largo de su evolución, avalando la importancia del traspaso de cultura de generación en generación a través del juego. Junto a esto, este estudio establece una serie de categorías que orientan la propuesta implementada para la elaboración de futuras aplicaciones pedagógicas en contextos similares.

Dicho lo anterior en esta investigación, el juego les otorgó la posibilidad de indagar en las percepciones de los niños, para conocer sus formas de actuar, de desenvolverse, de atender a sus intereses y motivaciones.

A partir de la investigación mencionada, se puede afirmar que los juegos en general, independiente de su enfoque son viables para el desarrollo integral del niño.

2- “Unidad Didáctica de Juegos populares”. Proyecto Ludos, Ministerio de Educación y Ciencia. España.

Pretende proponer al docente suficiente documentación sobre los juegos populares, para que estos puedan integrarse en el aula y que los alumnos puedan llegar a incorporarlos a sus rutinas de juego diarias.

Siguiendo esta idea, se infiere que, no tan sólo en Chile se ha visto una perdida en la realización de juegos populares, debido a la evolución tecnológica que ha tenido la sociedad en países sub desarrollados; es por esto, que al igual que este documento, se pretende volver a insertar e incentivar tanto a niños como a profesores a retomar juegos populares en la rutina cotidiana, con el propósito de inculcar cultura, establecer interacciones y relaciones.

3- “Percepciones de Educadoras de Párvulo con respecto al juego en el patio en cuanto a la interacción social en niños y niñas de 5 a 6 años”. Chacón. M, Fuenzalida. F, Moreno. M, Saide. R. (2013), Universidad Andrés Bello. Santiago, Chile.

Este estudio tiene como objetivo, analizar la percepción que tienen las educadoras de Párvulos entrevistadas en relación a la importancia que tiene el

juego en el patio, en relación al favorecimiento del desarrollo de la interacción social en niños y niñas de 5 a 6 años.

De acuerdo a este estudio es posible señalar que el juego a la hora de patio favorece en la interacción de los niños, mediante el cual se forman diversos tipos de relaciones, beneficiando en el desarrollo integral del niño.

Con respecto a esta investigación, cabe señalar que el juego no es considerado sólo como un elemento lúdico, sino que también como una poderosa herramienta, la cual permite desarrollar diversas áreas en el ámbito cognitivo, socio afectivo, motor en los niños, además de ser una herramienta pedagógica para las educadoras.

Es por esto, que la investigación de “juegos populares tradicionales a la hora de patio en segundo ciclo preescolar”, es positiva, ya que los juegos traen múltiples beneficios para el desarrollo integral de los niños y niñas, entregándoles herramientas culturales, sociales con el fin de prepararlos desde pequeños a enfrentar diversas relaciones con las que se encontrarán a lo largo de su vida.

4- Juegos y pasatiempos. 150 inventos y costumbres que revolucionaron la historia. Yolanda Galaz Tobar, Directora Editorial, Alejandra Miranda, Periodista, Editorial Televisa Chile, Revista Muy Especial, publicación, 2013 /N°06.

Este artículo, menciona los 150 inventos y costumbres que han tenido cambios a lo largo de la vida, y dentro de estos 150 inventos o costumbres, menciona los juegos y pasatiempos, en los cuales se puede observar que han ido evolucionando o se ha cambiado el uso de ciertos objetos, como lo es la bicicleta, las consolas de video juego, bolitas, patines, trompos, ajedrez, hula-hula, las pelotas, cometas, yo-yo, frisbee(disco aerodinámico), lotería, crucigramas, muñecas, etc.

Donde a partir de esto se puede reafirmar, que a lo largo del tiempo, los juegos, pasatiempos y la manera de jugar han ido cambiando a lo largo de la vida por las distintas generaciones, hecho que demuestra que las costumbres y tradiciones, poco a poco se han ido olvidando por la mayoría de las familias de nuestro país.

Según lo mencionado anteriormente, la investigación de “juegos populares tradicionales a la hora de patio en segundo ciclo preescolar”, es positiva, ya que uno de los objetivos de esta investigación, es volver a inculcar algunos de los juegos que se han ido perdiendo a lo largo del tiempo por las generaciones más pequeñas.

5- Videos juegos y sociedad, Videosjuegos, su impacto en la sociedad. Yolanda Galaz Tobar, Directora Editorial, Alejandra Miranda, Periodista, Editorial Televisa Chile, Revista Muy Interesante, publicación, 2013 /N°26-06

Este artículo, señala que los videos juegos cada vez tienen más influencia sobre la sociedad en las distintas generaciones, los cuales cada vez dependen más de ellos para lograr un tiempo de entretenimiento. A partir de esto, se menciona que la sociedad se ha vuelto más agresiva, ya que existen videos juegos con títulos violentos. Donde, se mencionan como gran responsable, que los niños y jóvenes se diviertan con estos, a sus propios progenitores. Dejando de lado la transmisión de juegos lúdicos, “sanos”, didácticos, tradicionales, grupales, etc.

A partir de esto, se infiere que el tema de los videos juegos, es un tema preocupante para la sociedad, ya que trae consigo una serie de características negativas para los niños/as y jóvenes, donde la principal responsabilidad va de la mano de los padres, ya que no tienen y dedican tiempo suficiente en el juego de sus hijos, entregándoles herramientas fáciles para su entretenimiento y horas de juego libre.

2.3 Marco Conceptual

En el presente Marco Conceptual, se abordaran definiciones claves para la comprensión óptima del desarrollo de la investigación, las cuales han sido rescatadas de: Real Academia de la Lengua Española, libros y diccionarios web. A continuación se presentan los conceptos claves para la comprensión del estudio:

Juego

- *“Juego procede del término latín iocus, iocari que significaba chanza, diversión, broma, cosa poco seria”.*

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

- *“Juego viene del latín Locus – y es la acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se pierde o se gana. Juego se define como entretenimiento o diversión”.*

(Roa H. & Pregnan S., 1991)

- *“Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o pierde. También a los espectáculos públicos que forman parte de casi todas las fiestas de las antiguas culturas”.*

(Roa H. & Pregnan S., 1991)

Lúdico

- *“Lúdico/a o lúdico/a procede del termino latín ludis, ludere, ludera, ludicrum también asociado a la significación de juego infantil, el tiempo de recreo diversión”.*

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

Popular

- *“Perteneiente o relativo al pueblo”*

(Rae.es, 2001)

Juegos Populares

- *“Cuando localizamos un juego que está muy arraigado en una determinada zona y los ambientes del lugar lo practican habitualmente, ya sea en general (diversas edades y géneros) o en un sector de población concreto (por ejemplo personas ancianas, población escolar...), ese juego lo podemos denominar popular. En este caso, popular significa que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianidad. Por lo tanto muchos de los juegos que se practican habitualmente se pueden denominar populares (Bolitas, juegos de cuerdas, juegos de percusión, deportes, etc.). Tienen buena parte de características populares”.*

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

Tradición

- *“Significa simplemente la entrega de alguna cosa, la conservación de algo por transmisión a través de las generaciones”.*

(García Hoz, 1970)

Juegos tradicionales

- *“Aquellos juegos que los conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones. De este modo son juegos tradicionales aquellos que han participado de un proceso de trasmisión y que han tenido continuidad durante un determinado periodo histórico”.*

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

- *“Después de estas consideraciones, los juegos conocidos y representativos de una zona o época determinada lo vamos a denominar juegos populares y/o tradicionales, en función de si combinan representatividad (muy practicados) con temporalidad (proceso de transmisión entre diversas generaciones o grupos de personas)”.*

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

- *“El juego tradicional comprende tanto, el juego folclórico como el aborígen. El primero constituye una parte de la cultura de un país o nación, cultivado por un pueblo tanto en el área rural, como urbana que se mantiene a través del tiempo gracias a la tradición”.*

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

Juegos populares tradicionales

- Según Lavega, en cada región, país, cultura o época encontramos diversos juegos con características muy similares. Además podemos observar que en las distintas épocas históricas, los juegos también han ido evolucionando y/o transformándose.

(Lavega Burgués, Alonso Sánchez, Centeno Manteca & Lavega Burgués, 2000)

Movimiento

- Acción motora de adaptación a las situaciones ambientales, se puede entonces considerar como dependiente de la cooperación de tres sistemas funcionales, perceptivo, táctico, neuromuscular.

(Muraro Povea, 2004)

Motricidad

- Movimiento de un ser viviente en relación al ambiente. El adecuar los rendimientos del organismo al nivel de los requerimientos ambientales, en los límites permitidos por las características genéticas, representa la Respuesta de adaptación.

(Muraro Povea, 2004)

Creatividad

- (Lat. Creare = producir algo de la nada) Neol, creado para designar un aspecto de la personalidad característico del artista, del descubridor, del inventor. La creatividad correspondería a un tipo de pensamiento abierto o divergente, osea siempre pronto para imaginar gran variedad de soluciones.

(Merani, Blanco García & Rivas Flores, 1983)

- Ausubel (1963): "La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera". Concepto de originalidad inherente a la creatividad.
- Bruner (1963): *"La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior"*.

(Perfil, 2010)

Crear

- *"crear: producir algo de la nada. Dios creó cielos y tierra"*.

(Rae.es, 2001)

Socialización

- *"La socialización es el proceso por el cual aprendemos a ser miembros de la sociedad. Es decir, a través de la socialización aprendemos a ser"*

miembros reconocidos de la sociedad en que hemos nacido. Y ser miembro reconocido, esto es, que los demás me perciban como tal y que yo me identifique como parte de esa sociedad, implica, en lo esencial, la adopción de una cultura común. La socialización tiene como resultado la interiorización de normas, costumbres, creencias y valores, gracias a los cuales el individuo puede relacionarse con los demás miembros de la sociedad.”

- *“Desde el punto de vista de la sociedad, este proceso se desarrolla a partir de la participación activa de las personas en una red de relaciones sociales.”*

(Sescovich Rojas, 2015)

Sociabilidad

- *“Es la tendencia o inclinación natural que lleva al hombre o a la vida social, es decir, a buscar la compañía y el trato de sus semejantes”.*

(García Hoz, 1970)

- (Lat. Socialis = Que es sociable). Facilidad para entrar en relación con otros. El desarrollo de la sociabilidad en el niño al nivel de sus juegos y su actividad puede ser resumido a través de sus estadios

Patios de recreo

- Partimos de la denominación de recreo, realizada por Humberto Gómez, como aquel *“lapso de tiempo en el cual los escolares realizan espontáneamente actividades recreativas por gusto y voluntad propias y que merecen una esmerada atención por parte de los maestros de la institución”*.

(Gómez, 1995)

- Así mismo en su documento realiza una caracterización histórica desde los Griegos, en donde la palabra recreo que en términos de diccionario quiere decir “deleitarse creando”, “crear”, “divertirse”, “alegrarse creando, conociendo cosas nuevas”, fue empleada inicialmente por ellos quienes relacionándola con la palabra ocio: “ pausa creativa”, “encuentro del espíritu y del alma de su ser y su quehacer”; la emplearon como una manera de descanso voluntaria después de algunas instrucciones en el proceso de enseñanza.
- Según Pellegrini y Smith, lo definen como: *“un rato de descanso para los niños, típicamente fuera del aula escolar, en comparación con el resto del día escolar, el recreo es un tiempo en que los niños(as) gozan de más libertad para escoger su quehacer y con quién”*

- Rachel Sindelar también realiza su aporte dando la siguiente definición; *“El recreo se refiere a los momentos del día apartados para que los estudiantes de la escuela primaria tomen un descanso de sus tareas de clases, jueguen con los compañeros y participen en actividades independientes y no estructuradas. La programación y la duración del recreo varían, pero tradicionalmente las escuelas han apartado tiempo para el recreo en la mañana o en la tarde (y a veces en ambos) además de tiempo extra para el recreo durante el periodo de almuerzo”.*

(Pérez Hurtado & Collazos Henao, 2007)

Cultura

- “La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un

proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden”.

(Unesco.org, 2015)

- *“Se entiende, en general, todos los productos de la actividad del hombre, desde lo más humildes y utilitarios, como utensilios domésticos e instrumentos de labranza, hasta lo más elevados y espirituales del arte y de la ciencia”.*

(García Hoz, 1970)

- *Taylor afirmaba: “Cultura o civilización, tomada en su amplio sentido etnográfico, es ese complejo de conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras aptitudes y hábitos que el hombre adquiere como miembro de la sociedad” (1871, 1958, Vol. 1, pág.1)*

(Sills and Cervera Tomás, 1974)

Cultura y Educación

- *“Expresa la acción y el efecto de ayudar a la Naturaleza en su desarrollo, como se pone de manifiesto en el término agricultura”.*

(García Hoz, 1970)

Cultura general

- *“Se considera como el fundamento de toda educación y por tanto de la educación profesional”.*

(García Hoz, 1970)

Costumbre

- Modo de conducta complejo y predominante en un grupo social determinado, durante un lapso relativamente largo, y debido no a la herencia biológica, sino a la formación de hábitos por medio de la educación.

(García Hoz, 1970)

Sociedad

- Es toda pluralidad de seres vivos racionales unidos moralmente para perseguir un fin común valiéndose de medios comunes.

(García Hoz, 1970)

Conducta

- (Lat. Conductus = conducir, llevar). Modo de conducirse una persona en las relaciones con los demás, según una norma moral, social, cultural. También se refiere a la conducta global de un grupo social en sus relaciones para con otros. A veces se lo emplea como sinónimo de comportamiento, lo cual es psicológicamente incorrecto, pues la conducta siempre implica una actividad consiente.

(Merani, Blanco García & Rivas Flores, 1983)

Conducta Social

- El resultado científico de los trabajos llevados a cabo sobre la c.s. del niño y del adolescente se puede clasificar en tres grupos: 1º *Aspecto evolutivo* de los hechos y de las fases (etiología, desarrollo y maduración), 2º *Aspecto de los tipos y posiciones* sociales (constitución, variedad y yuxtaposición), 3º la c.s. en las *diferentes situaciones de la vida*.

(García Hoz, 1970)

Transferecia

- Equivale a entrega, acto de entregar. Según esto la obra de cada generación como cada acto de conciencia en el yo, se proyectaría, se entregaría en sierto modo a la siguiente y se matizaría de las anteriores.

(García Hoz, 1970)

Trascendencia

- Significa acción de <<Trascender>>, superar o traspasar los límites de algo.

(García Hoz, 1970)

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

El siguiente capítulo tiene como propósito dar a conocer al lector el tipo de metodología que dirige y orienta esta investigación, por lo cual, a continuación, se indican los componentes metodológicos que forman la estructura de este estudio tales como, modalidad de la investigación, tipo de investigación, procedimiento, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de análisis, variable y operacionalización y, limitaciones de la investigación.

3.1 Tipo de investigación

El presente estudio es de tipo **Cualitativo Explicativo**, tal como lo señala Sampieri, Fernández-Collado y Baptista "...Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para describir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación".

(Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2006)

Siguiendo la cita anterior, Ruiz también señala que, una investigación se encuentra dentro de un contexto de descubrimiento el cual sirve de puente para realizar una investigación completa, en contexto de comprobación rigurosa y precisa.

(Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2006)

Esta investigación es una alternativa efectiva de exploración en el ámbito sociocultural y educacional, que permitirá explorar respecto de la influencia que tiene el realizar juegos tradicionales populares en la hora de patio valorando la cultura chilena.

En este estudio existe manipulación de la variable “Implementación de Juegos Populares Tradicionales en la hora de patio”, intentando vincular el comportamiento integral de los estudiantes con la innovación metodológica. Se puede afirmar que se determinará la causalidad, es decir, qué variable hace que cambie otra variable, característica propia de la investigación causal.

Por lo tanto la investigación corresponde al tipo **Explicativa**, pues se cumple con los siguientes objetivos de la misma:

- Comprender qué variables son la causa de lo que se predice (el efecto); en este caso, el centro de atención está en la comprensión de las razones por las cuales suceden los hechos.
- Comprender la naturaleza de la relación entre el o los factores causales y el efecto que se va a predecir.

De acuerdo a lo anterior, según los criterios formulados por R. Sierra (1994), esta investigación se clasifica, además, de la siguiente manera:

- a) Según su finalidad: Es básica, pues tiene como objetivo el mejor conocimiento y comprensión del impacto de la implementación de juegos populares tradicionales en la hora de patio.
- b) Según su alcance temporal: La investigación es seccional o sincrónica, ya que se estudia el fenómeno en un momento único.
- c) Según su amplitud: Esta investigación es microsociológica, por ser realizada en un grupo pequeño de individuos.
- d) Según su fuente: Esta investigación es mixta, ya que posee datos primarios y secundarios.

3.2 Variable y operacionalización

Esta investigación es de **Variable Independiente**, debido que la causa del estudio apunta a los juegos populares tradiciones en la hora de patio, observando el efecto que tienen éstos en el comportamiento integral de los niños(as) al momento de jugar, siendo esta segunda la **Variable Dependiente**.

Dentro de esta investigación también se puede encontrar la **Variable Controlada**, la cual apunta al nivel de educación en el que se encuentran los niños(as), Segundo Ciclo de Educación Parvularia, entendiendo que según el libro Metodología de la Investigación, se describe que:

Variable Independiente es la que se considera como supuesta causa en una relación entre variables, es la condición antecedente, y el efecto provocado por dicha causa se denomina Dependiente (consecuente). Esta no se manipula sino que se mide para medir el efecto que la manipulación de la Variable Independiente tiene en ella.

(Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2006)

Dado que en esta investigación los objetos de estudio son los juegos populares tradicionales y el comportamiento integral de los niños(as), se infiere que las variables son de tipo Dependiente e Independiente, puesto que, se analiza los juegos populares tradicionales en la hora de patio (Variable Independiente) y el comportamiento integral de los niños(as) (Variable Dependiente), al momento del juego libre y juego dirigido de Segundo Ciclo de Educación Parvularia (Variable Controlada).

3.3 Diseño de la investigación

En cuanto al diseño de esta investigación, se divide en dos instancias: la primera, estará compuesta por una parte de observación, en la cual se registrarán las conductas que presentan los niños(as) al momento del juego libre en la hora de patio; para luego continuar con una segunda parte que será de tipo Experimental, en donde se observarán y registrarán las conductas que presentan éstos en el mismo escenario, esta vez recreando diversos juegos populares tradicionales.

Tal como lo señalan Sampieri, Fernández – Collado y Baptista, el diseño de investigación es: “Plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación”.

La estructura metodológica de este estudio, está conformada por tres etapas propias del saber dentro del diseño de la investigación en el marco del procedimiento, las cuales son: “*Etapa de Observación*”, “*Etapa de Propuesta*” y “*Etapa de Implementación*”.

Para abordar el tema de los “Juegos Populares Tradicionales a la hora de patio en niños de segundo ciclo de Educación Parvularia”, las investigadoras han establecido tres etapas: en primera instancia esta investigación se guiará a través de la Etapa de Observación, en donde se registrarán detalladamente las diversas conductas que presentan los alumnos sin influir en éstas.

Dicho lo anterior, para realizar la implementación del plan de acción, éste se desarrollará en función del Diseño Experimental, el cual está relacionado con las “*Etapa de Propuesta*” y “*Etapa de Implementación*”, en donde las investigadoras realizarán intervenciones en la hora de patio para poder reafirmar el sustento teórico de esta investigación, en donde se analizarán si causa o no causa efectos en los niños(as) de segundo ciclo preescolar.

En la indagación cualitativa de ésta investigación, las investigadoras construirán formas inclusivas para descubrir y analizar las visiones múltiples y las conductas de los participantes para poder adoptar un protagonismo más personal e interactivo con ellos, respetando a los niños y niñas y nunca despreciarlos para esto se realizará la primera etapa llamada “*Etapa de Observación*”, en donde Sampieri define Observación como: “Los seres humanos observamos todo el tiempo que estamos despiertos y conscientes: desde que vamos a la escuela o al trabajo, cuando comemos o nos divertimos, pero la mayoría de lo que observamos lo olvidamos.

(Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2006)

Dentro del marco de la observación con respecto al tipo de metodología que se utilizará en esta investigación, definiremos observación cualitativa según Sampieri como: “No es mera contemplación (“Sentarse a ver el mundo y tomar notas”); nada de eso, implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales

y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones”.

(Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2006)

En relación a lo anterior, las investigadoras definen “*Etapa de Propuesta*” como el plan y/o estrategias que se utilizarán para implementar los juegos populares tradicionales en la hora de patio para el segundo ciclo de Educación Parvularia, considerando todos los aspectos y características que presentaron los niños en la “*Etapa de observación*”.

A continuación se definirá el concepto de Implementación según el diccionario de la Real Academia Española: “Poner en funcionamiento, aplicar métodos, medidas, etc., para llevar algo a cabo”.

(Rae.es, 2014)

La llamada “*Etapa de Observación*” y “*Etapa de Propuesta*”, son de tipo cualitativo, específicamente Nominal y Descriptiva, puesto que el grupo de estudio estará compuesto por niños y niñas del nivel de Kínder, del Colegio Parroquial Santa Rosa, de la Comuna de Lo Barnechea.

En relación a lo anterior, se definirá el concepto Nominal, según Lobos. M, el documento “*Metodología de la Investigación I*” (2011) quien los define como:

- Nominal: “Los elementos solo pueden ser clasificados en categorías pero no se da un orden o jerarquía”.

(Lobos González, 2015)

La tercera etapa denominada “*Etapas de Implementación*”, es de tipo cualitativa, específicamente experimental, nominal y descriptiva, que se desarrollará a través de un diseño y aplicación de una implementación de juegos populares tradicionales a la hora de patio. Esta etapa finalizará con el análisis e interpretación de datos observados durante la realización de ésta.

3.4 Sujetos de Investigación

La presente investigación, se llevará a cabo con un universo de niños y niñas que cursan el nivel de transición NT2 en Colegio Particular Subvencionado, perteneciente a la Región Metropolitana.

En el libro Metodología de la Investigación, Sampieri define a los sujetos de estudio como: “Subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población”

Sampieri, Fernández – Collado y Baptista (2006), definen Muestra No Probabilística como: “Subgrupo de la población en la que la elección de los

elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación”.

(Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2006)

Los sujetos de este estudio, son de tipo no probabilística, específicamente sujetos-tipo, y ha sido seleccionada por las investigadoras atendiendo a las características del problema de esta investigación. La muestra está compuesta por 35 alumnos, de los cuales 19 son de sexo femenino y 16 de sexo masculino entre 5 y 6 años de edad, los cuales conforman el nivel de kínder, pertenecientes al nivel de preescolar en el establecimiento educacional mencionado anteriormente.

Dado que el diseño de esta investigación se divide en tres etapas, es necesario especificar que, en la *“Etapa de Observación”* y la *“Etapa de Propuesta”*, la totalidad de la muestra estará compuesta por un grupo de 35 alumnos, y por último en la tercera etapa, *“Etapa de Implementación”*, donde será puesta en marcha la aplicación de Juegos Populares Tradicionales en la hora de patio en donde el grupo de alumnos participará de estos espontáneamente conformando el grupo experimental.

Es importante señalar que, la investigadora a cargo de la implementación de los juegos populares tradicionales, trabajará durante tres meses, a partir del mes de Agosto a Noviembre, de lunes a viernes con el grupo de alumnos/as,

los cuales forman parte de este estudio, lo que permitirá establecer cierto grado de proximidad y confianza al momento de relacionarse con el grupo y así poder realizar los diversos juegos populares tradicionales propuestos para la realización de esta investigación.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

A partir de las etapas mencionadas anteriormente en esta investigación, las técnicas e instrumentos para la recolección de datos obtenidos serán:

3.5.1 Etapa de Observación

En ésta etapa, se observarán los tipos de juegos que se realizan durante la hora de patio en el colegio, junto a esto la interacción de los niños, la comunicación que se presenta entre ellos, tales como el Ambiente, Participación, (interacción niño/n niño; niño/adulto; niño/ambiente), intereses de los niños y conducta de los niños durante el juego libre, y a raíz de estos Focos de Observación, los cuales será evaluados a través de Registro de Observación, entendido como, “Una herramienta para la recolección sistemática de evidencias o datos. Un referente para la descripción de la realidad en donde se sitúa la atención de observar. Es un escrito donde el lenguaje es el modo de representar lo observado”

(Galaz N., Gómez V. & Noguera E., 1999)

Se analizarán las debilidades y fortalezas del grupo de niños(as), para poder detectar de qué manera se llevará a cabo la implementación de esta investigación de acuerdo a sus conductas.

La observación del juego libre será grabada (con una previa autorización por parte del colegio y de los padres y/o apoderados) para realizar un registro de observación para no dejar fuera de este, detalles, situaciones o aspectos relevantes para esta investigación. A demás de evidenciar con material fotográfico la realización de este.

Ficha Registro de Observación

Nivel: Kinder A.	
Fecha:	
Colegio: Colegio Parroquial Santa Rosa.	
Registro de Observación	Comentarios

Focos de observación
<p>1. Ambiente - Espacio: describir lugar donde se encuentran los niños.</p> <p>2. Participación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interacción niño/niño • Interacción niño/adulto • Interacción niño/ambiente <p>3. Intereses de los niños: observar preferencias de juegos.</p> <p>4. Conducta de los niños durante juego libre: Conducta de los niños actitud del comportamiento en la hora de recreo, distinguir la presencia de trabajo en juegos individuales y grupales.</p>
Análisis del registro

3.5.2 Etapa de propuesta

Luego de la “Etapa de Observación”, la investigadora interactuará con el grupo de niños(as) para poder conocer de forma directa las opiniones e intereses personales sobre juegos, realizando diversas preguntas tales como:

*¿A qué juegan ustedes?, ¿Qué juegos les gustan más a la hora de jugar?,
¿Qué juegos conocen?*

A partir de esta última pregunta, se les asignará una tarea a los niños(as), los cuales deberán responder junto a sus padres qué jugaban ellos cuando eran pequeños, con el objetivo de conocer los tipos de juegos que realizaban las generaciones anteriores en la etapa infantil. Además de responder qué entienden por cultura, tradición y qué es para ellos algo popular tradicional, con el fin de saber qué es lo que conocen y poder tener una noción mínima respecto al ámbito y nivel cultural de los sujetos de estudio.

A partir de esto, los niños(as) deberán dibujar en una hoja lo que sus familiares respondan para luego entregárselos a la investigadora y ésta junto con las otras investigadoras pueda confeccionar una lista con posibles juegos a realizar.

Luego de recibir la información por parte de los niños(as), se formará una propuesta de trabajo con los juegos respecto a la información que ellos han propiciado y a partir de esto, las investigadoras utilizarán un criterio de selección de éstos, donde se considerarán algunos aspectos relevantes en relación a las características presentadas por el grupo de estudio.

Cuestionario

1. *¿A qué juegan ustedes?*
2. *¿Qué juegos les gustan más a la hora de jugar?*
3. *¿Qué juegos conocen?*
4. *¿Qué entienden por la palabra “popular”?*
5. *¿Qué entienden por la palabra “Tradicional”?*

Estimados Padres y apoderados(as):

Mi nombre es _____, y soy alumna de cuarto año de Educación Parvularia de la Universidad Nacional Andrés Bello. Me encuentro realizando mi Práctica Profesional en el nivel de _____, en el Colegio _____.

Además de esto, estoy realizando mi Seminario de Grado (tesis), para poder optar al título de Educadora de Párvulos, el tema en investigación de mi grupo es: ***“Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia”***.

El motivo de esta comunicación, es para solicitar a Ud. su colaboración en la realización e implementación de mi tesis, por lo cual Ud. como apoderado(a) en compañía de su hijo(a) debe responder a las siguientes interrogantes:

¿Qué entiende por Cultura?

¿Qué entiende por Tradición?

¿Qué es para usted, algo Popular Tradicional?

Finalmente, deben completar este recuadro con nombres de Juegos que Ud. y/o miembros de su familia realizaban en su época de niños(as), y realizar un dibujo en conjunto con su hijo(a):

Nivel: Kínder "A"

Nombre del(los) Juego(s): Usted como apoderado, debe hacer una lista de los juegos que realizaba en su etapa infantil:

Dibujo: Junto a su hijo(a), deben elegir uno de los juegos escritos en el cuadro de arriba y dibujarlo.

¡Muchas gracias por su colaboración!

3.5.3 Etapa de implementación

Para finalizar las etapas de trabajo, las investigadoras implementarán los juegos propuestos, mencionados en la segunda etapa. Los cuales se seleccionaran de acuerdo a los siguientes criterios:

- Acordes a la edad y características del grupo estudio y espacio dispuesto para la aplicación.
- Juegos que se puedan realizar colectivamente o modificarlos para esto, para fomentar el interés en el trabajo de equipo.
- Juegos que puedan ser utilizados para la transmisión cultural.
- Material de juego de fácil acceso, para que pueda ser replicado (confeccionado) en sus hogares.
- Los más repetitivos y que cumplan con el estándar de juego popular tradicional.

Se podrá apreciar el avance en los aprendizajes del grupo de niños y niñas durante el transcurso de la implementación de los juegos populares tradicionales, y los efectos que éste causa, registrando su conducta en la ejecución de éstos.

La implementación de los juegos populares tradicionales será grabada (con una previa autorización por parte de los colegio) para realizar un registro de observación para no dejar fuera de este, detalles, situaciones o aspectos relevantes para esta investigación. A demás de evidenciar con material fotográfico la realización de este.

Para describir lo observado durante la implementación de los juegos populares tradicionales, se utilizara el mismo formato de registro de observación de la primera etapa, anteriormente mencionada, la cual, para la realización del análisis del registro se modificara el cuarto foco adamas de la perspectiva que se espera de esta (de juego libre a juego dirigido).

Focos de observación

1. **Ambiente:** describir lugar donde se encuentran los niños
2. **Participación**
 - **Interacción niño/niño**
 - **Interacción niño/adulto**
 - **Interacción niño/ambiente**
3. **Intereses de los niños:** observar preferencias de juegos, preferencias al momento de escoger los materiales.
4. **Conducta de los niños durante juego dirigido:** Conducta de los niños, actitud del comportamiento en la hora de recreo, Actitud del comportamiento frente a los materiales de la implementación de los juegos populares tradicionales, distinguir la presencia de los juegos individuales y grupales, Los niños utilizan los materiales siguiendo las instrucciones dadas.

Análisis del registro

Juego Observado:

3.6 Metodología de análisis

En esta etapa de categorización los datos serán obtenidos a través de las observaciones, tras pasados a registros de observación, respectivamente, lo que facilitará el análisis general en base al supuesto propuesto “los juegos populares tradicionales genera impacto positivo en el comportamiento integral de los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia”, para cada caso en esta investigación.

Luego de realizar cada registro estos se interpretarán, analizarán y describirán según los efectos provocados en cada juego y grupo experimental con la etapa de pre y post implementación de los juegos populares tradicionales. Esto permitirá formular un listado de efectos causados por la implementación de estos, y a su vez, proporcionar lineamientos que sirven de base para la respuesta del supuesto que guía esta investigación, y para el desarrollo de futuras implementaciones de juegos populares tradicionales en el área educacional del párvulo.

CAPÍTULO IV. APLICACIÓN DEL ESTUDIO

4.1 Etapa I: Etapa de Observación

Para desarrollar la Etapa de Observación, en primer lugar se contextualizará el ambiente físico exterior en donde se realizó esta investigación (patio), con el fin de que el lector de este estudio pueda tener una idea clara sobre el espacio en donde se implementaron los juegos populares tradicionales, ya que el material audiovisual no puede ser anexado debido a la protección de la integridad de los niños(as) que aparecen en éstos, además de mencionar los aspectos teóricos de cada foco de observación, que fueron utilizados como guía al momento de realizar los análisis correspondientes a cada día observado.

El patio del establecimiento educacional, cuenta con una amplia zona techada y otra al aire libre, lo cual favorece en lo que respecta a los cambios climáticos para que los niños(as) puedan salir a jugar sin problemas. Junto a esto, presenta reducidas áreas verdes, en las cuales se encuentran árboles y pequeños jardines en altura. Una parte del piso está cubierto de pasto sintético y el espacio restante con cemento y tierra.

Respecto a la seguridad, es un espacio relativamente seguro para los niños, ya que es un patio aislado para los niveles de Kinder "A" y "C". Sin embargo, hacen falta colchonetas y/o algún material de textura blanda que pueda ubicarse debajo de un juego de estructuras que consta de varios elementos, tales como: dos columpios, resbalín, barras y manillas para que los

niños(as) se cuelguen.

Al final del patio se encuentran dos arcos pequeños para que los niños puedan jugar fútbol, sin embargo no utilizan ese espacio, sino el que se encuentra a la entrada de éste, al lado de la inspectoría. Hay un pasillo en donde se ubican los estantes para que los niños(as) dejen sus mochilas y pertenencias, y al final de éste se encuentra el baño que es compartido entre los dos cursos.

Los materiales de juego que hay en el patio son diferentes juguetes destinados al juego libre, tales como: muñecas, espejos de juguete, cuerdas, juegos de adivinanzas, autos de juguete, mantas, además del juego de estructuras que consta de lo mencionado anteriormente.

Dentro de la Etapa de Observación, se realizó un registro diario de lunes a viernes, observando a los niños(as) en su manera de jugar y su interacción en general, enfocandonos en el ambiente–espacio, interacción, participación y conductas presentadas por los niños(as) durante el juego libre en el recreo, específicamente del Lunes 2 al Viernes 6 de Noviembre del año 2015, describiendo sin juicio valorativo en los Registros de Observación que se encuentran adjuntos en los Anexos, para mayor detalle.

4.2 Etapa II: Etapa de propuesta

Luego de la primera etapa de observación, anteriormente mencionada, se da inicio a la etapa de propuesta, en la cual, se generó una actividad hacia los niños/as, para realizar junto a sus padres y en base a está, dar a conocer y definir los concepto que tiene el grupo sobre: Cultura, Tradición y Popular tradicional, donde se refleja el nivel de conocimiento que tienen éstos en el ámbito cultural.

Los padres e hijos trabajaron en conjunto recordando los juegos populares tradicionales que realizaban en su etapa de infancia. Una vez proporcionada la tarea, se rescata de manera general que padres e hijos entienden y definen los conceptos como:

Cultura: Conocimiento del desarrollo intelectual que incluye el arte, las creencias, las costumbres, alimentación, vestimenta, lugares, etc. Las cuales se adquieren mediante el estudio, la lectura, las familias, u otros medios, donde la persona lo adquiriere a través del tiempo.

Tradición: Costumbres que se mantienen a lo largo del tiempo y se van transmitiendo de generación en generación.

Popular tradicional: Creencias y tradiciones de un pueblo que realizan en diferentes momentos, tales como, celebraciones, fiestas patrias, bailes típicos, comidas, música y juegos de una cultura.

Además se realizó un listado de juegos, junto a un manual de aplicación, para que el lector pueda tener una mayor comprensión, respecto a los juegos seleccionados, donde éste último da a conocer los tipos de juegos y sus características.

Dentro de la lista entregada con los nombres de los juegos que los padres realizaban, se pueden mencionar:

- Saltar la cuerda
- El trompo
- La pinta
- El luche
- Las escondidas
- El palo encebado
- Elevar volantines
- Juego de rondas
- Las bolitas
- Las muñecas
- La pelota
- El elástico
- El emboque
- Las naciones o países

- La silla musical
- Coleccionar álbum

A partir de la lista, anteriormente mencionada, las investigadoras rescatan para la implementación de este estudio, los juegos con los criterios establecidos por éstas, correspondientes a edad y características del grupo, espacio dispuesto para la aplicación, juegos que se puedan realizar colectivamente y fomenten el trabajo en equipo, que transmitan cultura y utilicen material de fácil acceso, correspondientes al ámbito popular tradicional y los más repetitivos dentro de las respuestas de los padres.

Los juegos populares tradicionales que fueron seleccionados para la aplicación de esta etapa, son los siguientes: El Emboque, El Choclón (Las bolitas), El Luche, Las Rondas y por último, Saltar la cuerda. Los que serán descritos en el siguiente Manual de Aplicación, para su guiada implementación.

4.2.1. MANUAL DE APLICACIÓN

ÁMBITO DE EXPERIENCIA			
Juegos Tradiciones Populares			
CATEGORIA			
Juego del Luche			
CICLO	NIVEL	EDAD	TIEMPO APROX.
Segundo Ciclo	Kínder NT2	+5 años	10 minutos máx.
Fecha: Lunes 9 de noviembre			

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN E INSTRUMENTO EVALUATIVO
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones de confianza, afecto, colaboración, comprensión y pertenencia, basadas en el respeto a las personas y en las normas y valores de la sociedad a la que pertenece (Interacción/conducta). - Observar intereses de los niños y niñas. - Apreiciar algunas expresiones culturales representativas de Chile (El Luche) 	<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar un número lanzando una piedra o tejo. - Saltar - Contar y verbalizar los números. - Respetar los turnos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiza - Luche de 2 mts de largo x 1 mts de ancho. - Piedra o tejo (pequeño) 	<p>Registro de observación.</p> <p>Focos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambiente espacio • Participación: interacción niño/niño interacción niño/adulto interacción niño/ambiente • Intereses de los niños • Conducta de los niños durante el juego dirigido.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
INICIO	DESARROLLO	FINALIZACIÓN
<p>Inicio: Se invita a los niños al patio del colegio. Se les pide que se sienten a la orilla del luche, que se encuentra dibujado en el suelo, para poder dar las instrucciones. Se les pregunta si saben cómo se llama el juego, si lo han jugado antes, además de ir indicando cada número y preguntándoles qué número es.</p>	<p>Desarrollo: Se les indica a los niños que se deben ubicar en una fila en el inicio del juego, luego cada uno podrá lanzar la piedra y según el número que caiga, deben saltar en un pie en dirección ascendente de los números (1 al 10), esquivando la casilla en la cual ha caído la piedra, para luego devolverse saltando con él pie contrario haciendo una pausa para recoger la piedra lanzada, hasta llegar al inicio del juego.</p>	<p>Cierre: para finalizar el juego, se le pide a cada niño que verbalice el número en el cual cayó la piedra, junto a esto deberá demostrar el número dando aplausos correspondiente a la cantidad obtenida.</p> <p>Ejemplo: si la piedra cayó en la casilla número 7, deberá verbalizar el número 7 y dar 7 aplausos.</p>

FICHA DE JUEGO N°1

NOMBRE: Luche de Avión

ORIGEN: Según la tradición el luche es introducido a Chile por los misioneros Jesuitas. Se sostiene que derivaría de las antiguas prácticas astrológicas.

CATEGORÍA: Popular Tradicional

OBJETIVO ESPECIFICO: Ejercitar el equilibrio dinámico, la coordinación dinámica general, la coordinación óculo manual y óculo podal.

EDAD: 4 años en adelante.

SEXO: Mixto.

LUGAR: Intra y Extramuro.

N° DE PARTICIPANTES: Mínimo dos.

ORGANIZACIÓN: Grupo curso organizado en subgrupos (se recomienda trabajo en estaciones).

RECURSOS MATERIALES: Piedras o tejos, tiza o carboncillo.

DESCRIPCION: Se traza en el suelo un diagrama compuesto por ocho casilleros. Inicia el juego un participante, el cual lanza el tejo, apuntando el casillero al N°1. Si así sucede el jugador saltará al casillero dos y luego al tres en un solo pie.

En seguida caerá con piernas separadas, a los casilleros cuatro y cinco, poniendo un pie en cada casillero.

Después seguirá saltando al número seis con un solo pie (que deberá ser el mismo del inicio), para seguir con piernas separadas al número siete y ocho, donde girará en 180°.

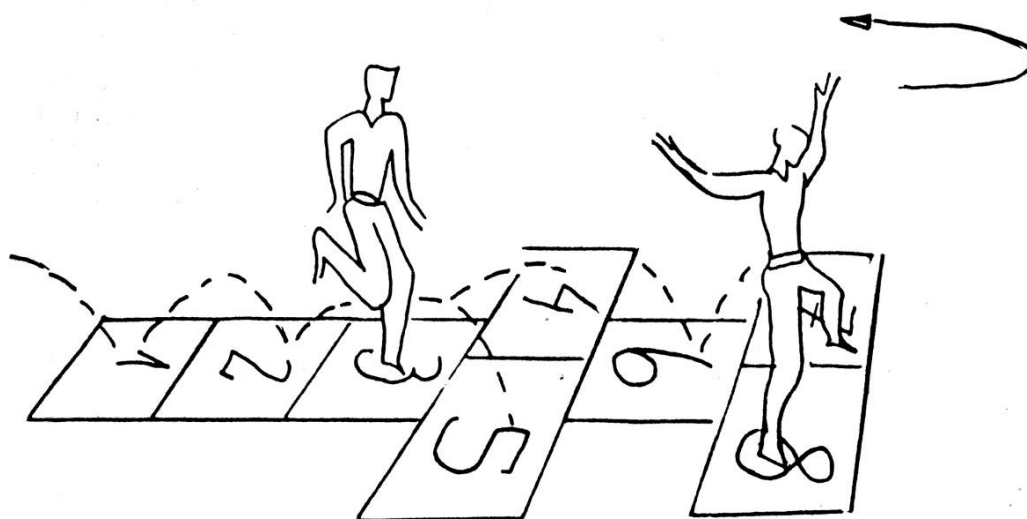
Para volver al punto de partida, se repetirá el recorrido anterior, recogiendo el tejo desde el casillero número dos y saliendo del lugar de juego. Si el recorrido es realizado en forma correcta, el participante seguirá lanzando el tejo en los números correspondientes 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

En caso que el participante pierda su jugada, continuará el jugador siguiente.

REGLAS:

- El tejo debe caer dentro del casillero correspondiente.
- Las líneas no deben ser pisadas.
- No se debe cambiar de pie, al saltar.
- No se permite hacer tiempo durante el recorrido.

Si una de estas reglas no es cumplida, se dará por perdida la jugada, volviéndose a lanzar el tejo en el casillero donde se cometió la falta.



ÁMBITO DE EXPERIENCIA			
Juegos Tradiciones Populares			
CATEGORIA			
Juego de Rondas			
CICLO	NIVEL	EDAD	TIEMPO APROX.
Segundo Ciclo	Kínder NT2	+2 años	10 minutos máx.
Fecha: Martes 10 de noviemb			

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN E INSTRUMENTO EVALUATIVO
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones de confianza, afecto, colaboración, comprensión y pertenencia, basadas en el respeto a las personas y en las normas y valores de la sociedad a la que pertenece (Interacción/conducta). - Observar intereses de los niños y niñas. - Apreciar algunas expresiones culturales representativas de Chile (Juego de rondas) 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar diversos roles dentro de un mismo juego. 	<p>Intangibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - canción: “Lobo está”, “arroz con leche”, “Chuchuwa”, “el patio de mi casa” y “un tallarín” 	<p>Registro de observación.</p> <p>Focos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambiente espacio • Participación: interacción niño/niño interacción niño/adulto interacción niño/ambiente • Intereses de los niños • Conducta de los niños durante el juego dirigido.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
INICIO	DESARROLLO	FINALIZACIÓN
<p>Inicio: En el recreo, se invita a los niños a jugar a diversas rondas, Preguntando si conocen alguna canción. Elegida la canción, se da inicio al juego de rondas.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>¿Lobo Estás?</p> <p>Se preguntará quién quiere realizar el rol del lobo, por lo que se elige a un niño(a), para luego ir rotando. Se indica que el lobo se debe esconder tras el árbol que se encuentra en el patio, mientras los niños se encuentran afuera realizando la ronda.</p>	<p>Desarrollo: Se da el inicio al juego, los niños comienzan a dar vueltas en una ronda cantando;</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿lobo estás? El niño con el rol del lobo responde indicando alguna acción.</p> <p>Luego de cuatro preguntas el niño con el rol del lobo sale a pillar a los niños que se encuentran en la ronda, Luego que pilla a un solo niño, se va con él para realizar ahora los dos el rol de lobos, El juego se mantiene así hasta quedar sin ningún niño en la ronda.</p>	<p>Cierre: Se invita a los niños/as a sentarse en un semi- círculo para poder realizar preguntas como:</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Lo conocían?</p> <p>¿Cómo se llamaba el juego?</p> <p>¿Cómo se jugaba?</p> <p>¿Conocen otras canciones para jugar en las rondas?</p> <p>A partir de esta última pregunta, se invita a los niños/as a averiguar distintas canciones para volver a realizar el juego de rondas en otra oportunidad.</p>

FICHA DE JUEGO N°2

NOMBRE: Rondas

ORIGEN: Las rondas, ruedas, corros o rondes son uno de los juegos favoritos de los niños de todas las latitudes. Su origen se remonta al surgimiento de las civilizaciones humanas. El baile en círculo se encuentra en el nacimiento de las religiones. Aparecen dibujos de rondas desde la Edad de Piedra y también se practicaron en ritos mágicos de Asia, África, Europa y América. En la actualidad aún son ejercitados por algunos grupos étnicos que conservan su cultura ancestral.

CATEGORÍA: Popular Tradicional

OBJETIVO ESPECIFICO: Se fomentan valores en los integrantes, Se ejercita la percepción y movimiento armónico, Se fomenta la buena comunicación interpersonal y del grupo, Mejora el equilibrio, la coordinación, la aptitud rítmica y su expresividad, Retroalimenta nociones espaciales y de lateralidad.

EDAD: 2 años en adelante

SEXO: Mixto.

LUGAR: Intra y Extramuro.

N° DE PARTICIPANTES: Mínimo tres.

ORGANIZACIÓN: Grupo curso.

RECURSOS MATERIALES: Canciones a utilizar

DESCRIPCION: Juego colectivo en donde todos se toman de las manos girando y en donde se combina el canto, el ritmo y el movimiento.

REGLAS: No hay.

CANCIONES:

ARROZ CON LECHE

Arroz con leche

Me quiero casar

Con una señorita

De la capital

Que sepa coser

Que sepa bordar

Que sepa abrir la puerta

Para ir a jugar

Con esta sí

Con esta no

Con esta señorita

Me caso yo

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Juguemos en el bosque,
Mientras el lobo no está...
¿Lobo estas?

- 'Me estoy poniendo los pantalones'

Juguemos en el bosque,
Mientras el lobo no está...
¿Lobo estas?

- 'Me estoy poniendo la camiseta'

Juguemos en el bosque,
Mientras el lobo no está...
¿Lobo estas?

- 'Me estoy poniendo un abrigo'

Juguemos en el bosque,
Mientras el lobo no está...
¿Lobo estas?

- 'Me estoy poniendo los zapatos'

Juguemos en el bosque,
Mientras el lobo no está...
¿Lobo estas?

- Estoy con hambre, me los voy a comer todos...

CHUCHUWA

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Atención, brazo extendido.

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Atención,, brazo extendido, puño cerrado.

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Atención, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba.

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Atención, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, cogote de almeja.

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Atención, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, cogote de almeja,

Cabeza hacia atrás.

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Atención, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, cogote de almeja.

Cabeza hacia atrás, poto de vieja.

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Atención, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, cogote de almeja.
Cabeza hacia atrás, poto de vieja.
Pata de pingüino.

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Atención, brazo extendido, puño cerrado,
dedo hacia arriba, cogote de almeja.
Cabeza hacia atrás, poto de vieja.
Pata de pingüino, lengua fuera.

Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa
Chuchuwa, Chuchuwa, Chuchuwa wa, wa.

UN TALLARÍN

Yo tengo

Un tallarín

Un tallarín

Que se mueve por aquí

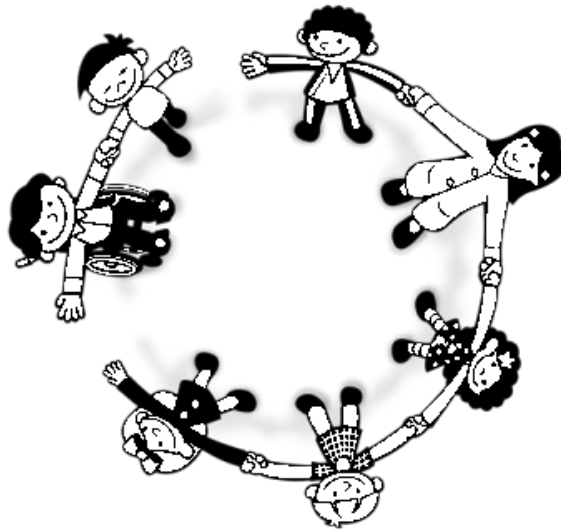
Que se mueve por allá

Todo pegosteadado

Con un poco de aceite

Con un poco de sal

Y te lo comes tú Y sales a bailar



ÁMBITO DE EXPERIENCIA			
Juegos tradiciones populares			
CATEGORIA			
Juego de Saltar la Cuerda			
CICLO	NIVEL	EDAD	TIEMPO APROX.
Segundo Ciclo	Kínder NT2	+5 años	10 minutos máx.
Fecha: Miércoles 11 de noviembre			

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN E INSTRUMENTO EVALUATIVO
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones de confianza, afecto, colaboración, comprensión y pertenencia, basadas en el respeto a las personas y en las normas y valores de la sociedad a la que pertenece (Interacción/conducta). - Observar intereses de los niños y niñas. - Apreciar algunas expresiones culturales representativas de Chile (Juego de cuerda) 	<ul style="list-style-type: none"> - Saltar a pies juntos la cuerda. 	<p>Tangible:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuerda. <p>Intangible:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canciones: “Manzanita del Perú”, “Chascona date una vuelta”. 	<p>Registro de observación.</p> <p>Focos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambiente espacio • Participación: interacción niño/niño interacción niño/adulto interacción niño/ambiente • Intereses de los niños Conducta de los niños durante el juego dirigido.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
INICIO	DESARROLLO	FINALIZACIÓN
<p>Inicio: En el recreo, se invita a los niños a jugar a saltar la cuerda, Preguntando si conocen alguna canción. Elegida la canción, se da inicio al juego.</p>	<p>Desarrollo: Se empieza presentando dos canciones para que los niños puedan comenzar a jugar a saltar la cuerda. “manzanita del Perú” y “chascona”. La investigadora da un ejemplo para que los niños den inicio a jugar y comiencen a saltar.</p> <p><u>CONSIDERAR</u></p> <p>Si se observa que el niño no logra aún la realización de la actividad propuesta, disminuir el nivel de dificultad, haciendo movimientos con la cuerda en forma de “serpiente” a ras del suelo, para que los niños comiencen a saltar de un lado a otro de la cuerda.</p>	<p>Cierre: La investigadora reúne a los niños/as para finalizar la actividad, les pregunta si les ha gustado el juego, las canciones y si quisieran volver a jugarlo otro día.</p>

FICHA DE JUEGO N°3

NOMBRE: Saltar la Cuerda

ORIGEN: El saltar o brincar la cuerda es una actividad que se remonta a 1600 AC, cuando los egipcios empezaron a utilizar lianas para saltar. Entre los años 1940 y 1950, el brincar la cuerda se hizo muy popular, y los niños en muchas ciudades de Estados Unidos usaban la cuerda para tender ropa de sus mamás, cuando aún estaba húmeda, como cuerda para saltar, porque estando mojada tenía el peso necesario para golpear el suelo con la fuerza necesaria. El salto de cuerda es ahora un deporte que se practica alrededor del mundo, tanto competitivamente como por diversión. Los saltadores de cuerda combinan movimientos de baile con gimnasia para crear un deporte muy rápido y emocionante.

CATEGORÍA: Popular Tradicional

OBJETIVO ESPECÍFICO: Reforzar la coordinación óculo manual y óculo podal motricidad gruesa.

EDAD: 5 años en adelante

SEXO: Mixto.

LUGAR: Intra y Extramuro.

N° DE PARTICIPANTES: Mínimo tres.

ORGANIZACIÓN: Grupo curso o subdividido en subgrupos.

RECURSOS MATERIALES: Cuerda

DESCRIPCION: Saltar luego de permanecer un momento entre las personas que sostienen la cuerda. De frente a ellos y colocar la cuerda a la derecha o izquierda de los pies. Hacer pasar la cuerda sobre la cabeza, y saltar cuando toque uno de los lados. Mantener el ritmo.

REGLAS: Correr hacia la cuerda. Tomar tiempo para poder realizarlo. Al sentirse seguro/a correr hacia la cuerda.

Uno o dos saltadores pueden unirse mientras otro corre hacia la cuerda, pero deben acercarse a la cuerda uno por uno. Luego que una persona haya encontrado su ritmo, puede ingresar la segunda.

CHASCONA (Rima popular)

Chascona date una vuelta.

Chascona salta en un pie.

Chascona toca el suelo.

Chascona sálete.

Nina chascona, date una vuelta.

Nina chascona, toca el suelo.

Nina chascona, péinate.

Nina chascona, baila en un pie.

Nina chascona, sálete.

MANZANITA DEL PERÚ (Rima popular)

Manzanita del Perú,

Cuántos años tienes tú;

Todavía no lo sé,

Pero pronto lo sabré.

Manzanita del Perú,

Cuántos años tienes tú;

Todavía no lo sé,

Pero pronto lo sabré.

¡Y 1, y 2, y 3, y 4, y 5, y 6, y 7, y 8, y 9, y 10!



ÁMBITO DE EXPERIENCIA			
Juegos Tradiciones Populares			
CATEGORIA			
Juego de las Bolitas			
CICLO	NIVEL	EDAD	TIEMPO APROX.
Segundo Ciclo	Kínder NT2	+5 años	10 minutos máx.
Fecha: Jueves 12 de noviembre			

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN E INSTRUMENTO EVALUATIVO
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones de confianza, afecto, colaboración, comprensión y pertenencia, basadas en el respeto a las personas y en las normas y valores de la sociedad a la que pertenece (Interacción/conducta). - Observar intereses de los niños y niñas. - Apreciar algunas expresiones culturales representativas de Chile (Juego de las bolitas). 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar una bolita. - Coordinación óculo manual - Contar y verbalizar el número de bolitas obtenidas. - Respetar los turnos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiza - Bolitas 	<p>Registro de observación.</p> <p>Focos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambiente espacio • Participación: interacción niño/niño interacción niño/adulto interacción niño/ambiente • Intereses de los niños • Conducta de los niños durante el juego dirigido.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
INICIO	DESARROLLO	FINALIZACIÓN
<p>Inicio: Se invita a los niños al patio del colegio. Se les pide que se sienten en un círculo, Se les pregunta si conocen el juego de las bolitas y si lo han jugado antes.</p> <p>Se divide el grupo en subgrupos de niños,(4 a 5 niños por grupo) los cuales se ubicaran en los círculos que se encuentran dibujados en el suelo, para poder dar las instrucciones y repartir las bolitas correspondientes y dar inicio al juego.</p>	<p>Desarrollo: Se les indica a los niños que se deben ubicar alrededor del círculo para iniciar el juego, se pondrá un conjunto de bolitas y además a cada niño se le entregara una bolita para que ellos lancen al conjunto y puedan sacar del círculo la mayor cantidad de bolitas posibles.</p>	<p>Cierre: para finalizar el juego, se le pide a cada niño que verbalice el número de bolitas que ha logrado sacar del círculo.</p> <p>Se les realizan preguntas a los niños:</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Lo volverían a jugar?</p>

FICHA DE JUEGO N°4

NOMBRE: El Choclón.

ORIGEN: Deriva de un juego de bolitas (canicas que datan desde la antigüedad).

En Chile se popularizó en los años de la república.

CATEGORÍA: Popular tradicional

OBJETIVO ESPECIFICO: Reforzar la coordinación óculo manual a través de juegos con implementos pequeños, motricidad fina.

EDAD: 4 años en adelante.

SEXO: Mixto.

LUGAR: Intra y Extramuro.

N° DE PARTICIPANTES: Mínimo dos.

ORGANIZACIÓN: Grupo curso organizado en subgrupos (se recomienda trabajo en estaciones).

RECURSOS MATERIALES: Tiza, bolitas (mínimo 5 bolitas por jugador).

DESCRIPCIÓN: Se dibuja en el suelo una circunferencia de 25 cms de diámetro aproximadamente.

Cada jugador pondrá al centro del círculo, cinco bolitas obteniéndose como resultado un “choclón de bolitas”.

Los participantes se ubicarán alrededor de la circunferencia a una distancia de medio metro. Uno de los participantes iniciará el juego, lanzando una bolita dirigida al chochlón, con el fin de sacar la mayor cantidad de ellas, del límite demarcado.

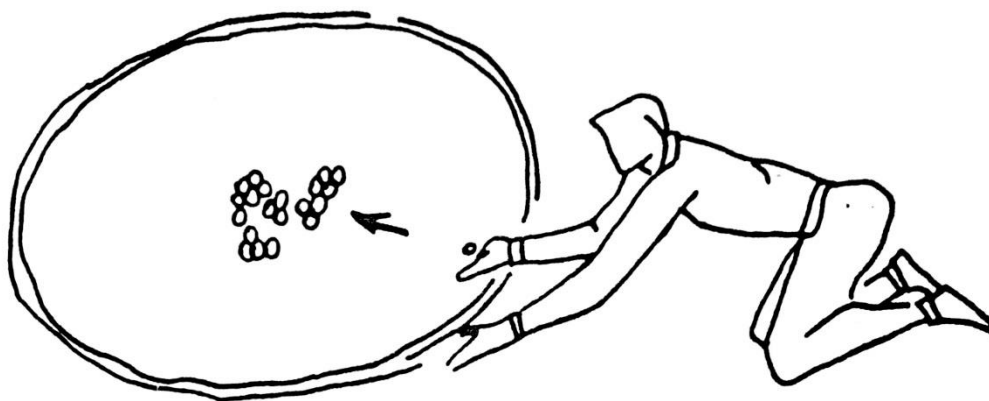
Las canicas que habían salido del lugar deberán ser recogidas por el participante, quedándose con ellas.

Una vez que el jugador haya terminado su acción, deberá sucederlo de igual forma otro contrincante, hasta que todos hayan lanzado y recogido las bolitas.

Posteriormente los participantes realizarán el conteo de las bolitas obtenidas, siendo el ganador el que haya logrado más canicas en su jugada.

REGLAS:

- El grupo deberá estipular la cantidad de canicas que se pondrán en el centro del círculo.
- También determinará el orden de los jugadores.
- Las canicas obtenidas por los participantes en su jugada, pasarán a ser de su propiedad.



ÁMBITO DE EXPERIENCIA			
Juegos Tradiciones Populares			
CATEGORIA			
Juego del Emboque			
CICLO	NIVEL	EDAD	TIEMPO APROX.
Segundo Ciclo	Kínder NT2	+5 años	10 minutos máx.
Fecha: Viernes 13 de noviembre			

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES	EVALUACIÓN E INSTRUMENTO EVALUATIVO
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones de confianza, afecto, colaboración, comprensión y pertenencia, basadas en el respeto a las personas y en las normas y valores de la sociedad a la que pertenece (Interacción/conducta). - Observar intereses de los niños y niñas. - Appreciar algunas expresiones culturales representativas de Chile (Juego el emboque). 	<ul style="list-style-type: none"> - Embocar la piedra. - Coordinación óculo manual. - Contar y verbalizar el número de aciertos. - Respetar los turnos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emboque - Emboque reciclable. 	<p>Registro de observación.</p> <p>Focos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambiente espacio • Participación: interacción niño/niño interacción niño/adulto interacción niño/ambiente • Intereses de los niños • Conducta de los niños durante el juego dirigido.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
INICIO	DESARROLLO	FINALIZACIÓN
<p>Inicio: Se invita a los niños al patio del colegio. Se les pide que se sienten en un círculo, Se les pregunta si conocen el juego del emboque y si lo han jugado antes.</p> <p>Se les hace una breve demostración con el emboque real y como se utiliza.</p> <p>Se divide el grupo en subgrupos de niños, (3 a 4 niños por grupo) a los cuales se les facilitara un emboque reciclado, posterior a esto se comienzan a dar las instrucciones correspondientes y dar inicio al juego.</p>	<p>Desarrollo: Cada niño tendrá tres oportunidades de acierto para embocar la piedra, luego de los tres intentos, deberá pasarlo al siguiente compañero del grupo, así sucesivamente hasta que todos logren jugar</p>	<p>Cierre: para finalizar el juego, se le pide a cada niño que verbalice el número de aciertos que ha logrado por grupo.</p> <p>Se les realizan preguntas a los niños:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Recuerdan su nombre?</p> <p>¿Lo volverían a jugar?</p> <p>¿Crearías tu propio emboque para jugar en tu hogar?</p>

FICHA DE JUEGO N°5

NOMBRE: El Emboque.

ORIGEN: Este juego está emparentado con el de bolitas, bolos y bochas, porque en la mayoría de los países conserva el derivado de bolo, “Boliche”.

CATEGORÍA: Tradicional

OBJETIVO ESPECIFICO: Reforzar la coordinación óculo manual a través de un juego de precisión, con un elemento liviano.

EDAD: 5 años en adelante.

SEXO: Mixto.

LUGAR: Intra y Extramuro.

N° DE PARTICIPANTES: Mínimo uno.

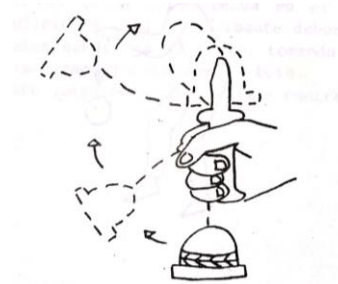
ORGANIZACIÓN: Grupo curso subdividido en subgrupos.

RECURSOS MATERIALES: Esfera de madera, con un agujero en el centro, lienzo o cordón y un madero o palillo.

DESCRIPCION: Con un movimiento hacia arriba, la esfera es lanzada al aire. En su caída se debe ensartar en la punta del madero o palillo, o sea “embocar”. Es un juego de encaje o ensarte, pudiendo realizarse diferentes pruebas como: embocar 15 veces o más, embocada simple con dominio al revés, Etc.

REGLAS: No hay.

(Juegos tradicionales chilenos, 1991)



4.3 Etapa III: Etapa de Implementación

Para desarrollar la Etapa de Implementación, se asignaron los juegos a implementar, en base a las respuestas de padres y apoderados que fueron descritas en la tarea enviada durante la Etapa de Propuesta, destacando en su mayoría juegos populares tradicionales y cumpliendo los criterios seleccionados por las investigadoras en la etapa de propuesta como: luche, rondas, bolitas, tirar la cuerda y emboque; con el fin de rescatar los juegos que realizaban las generaciones anteriores directamente relacionadas (familia) a la muestra de este estudio.

Posterior a esto, se realizaron Registros de Observación, donde en primera instancia se describen las conductas de los niños en el juego dirigido durante el recreo, sin emitir ningún juicio valórico, para luego realizar un análisis de éstas en base a los siguientes focos de observación: *Ambiente–Espacio, Participación (interacción niño/niño, niño/adulto, niño/ambiente), Intereses de los niños y Conducta de los niños durante el juego dirigido.*

La investigadora que implemento los juegos populares tradicionales, les explicó a los niños(as) cómo se juega cada uno de éstos, dando un breve ejemplo o demostración al principio, para que posteriormente ellos lo realicen en el patio.

Éstos fueron aplicados en la modalidad de uno por día, de lunes a viernes durante la segunda semana del mes de noviembre, específicamente desde el día lunes 9 al viernes 13 de noviembre del año 2015. En uno de los dos recreos de la mañana, sólo al curso del kínder “A”.

Cabe destacar que los juegos no fueron impuestos como una obligación de realizar por parte de la investigadora que implementa, sino que son jugados libremente según la opción personal de cada niño(a). Con esto, se pudo ver y analizar los comportamientos e intereses de cada niño(a) por los juegos populares tradicionales que se les presentaron y con ello poder comprobar si existe interés y motivación espontánea por parte de ellos.

Es importante mencionar que, el ambiente físico en donde se realizó la Etapa de Implementación de juegos populares tradicionales, es el mismo lugar que se ha contextualizado previamente en la Etapa de Observación, durante el juego libre.

En relación a los registros de observación realizados, éstos se encuentran de forma detallada, adjuntos en los anexos de este estudio.

CAPÍTULO V. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS GENERAL.

5.1 Descripción y Análisis de Registros de Observación por Focos Etapa I: Etapa de observación – juego libre

De acuerdo a lo postulado por los teóricos Piaget y Vigotsky, se infiere que los niños/as de esta muestra, se encuentran situados en la etapa pre-operacional, simbólica o representativa, ya que en su juego libre durante el momento de patio, realizan diversos juegos, donde muestran un mayor interés por representar juegos de roles y simbólicos, tales como: Doctora, maquilladora, gimnasta, detectives, familia, entre otros.

Junto a esto, cabe destacar que los niños/as utilizaban diferentes elementos del patio y los “transformaban” en objetos significativos, según los requerimientos y reglas de su juego. Ejemplo 1: Mantas de polar, transformadas en escobas para barrer las hojas del patio en equipo. Ejemplo 2: Piedras del patio, transformadas en esferas de una serie animada.

Con respecto al espacio, que se observa a diario, durante el juego libre de los niños/as, se aprecia que éste se encuentra carente de higiene para un óptimo desarrollo al momento de jugar; Junto a esto, se considera que la distribución no se encuentra delimitada acorde a la cantidad de niños/as y juegos presentes a la hora de patio, debido que los juegos colectivos, reiteradamente, interrumpen y entorpecen la adecuada realización de juegos simbólicos que otros niños/as ejecutan al momento del patio. Pese a esto, los

niño/as se adecuan al espacio, creando un ambiente en base a sus requerimientos y necesidades.

Los niños y niñas, mantienen buenas relaciones entre ellos, manteniendo una buena comunicación verbal y gestual, generando buenas convivencias, respetándose unos a otros. Sin embargo existe una interacción más inclinada a jugar en grupos homogéneos de 3 a 4 integrantes según su afinidad e intereses de los juego a realizar, ya que a diario se observa que los niños/as no realizan una variación de éstos, con respecto al tipo y al material que utilizan. Siendo éste acorde a la etapa de desarrollo postulado por los autores Piaget y Vigotsky acerca del juego, la que se enfoca principalmente al juego de roles y con significado para ellos, ya que éstos son ejecutados por grupos más reducidos.

Durante el momento de patio, los adultos interactúan con los niños/as de manera paulatina, donde en ocasiones se observa que el adulto interviene en situaciones de conflictos, con el fin de resolver los problemas que surgen entre los niños/as.

A continuación se realizará una descripción de la tercera etapa, correspondiente a la implementación de juegos populares tradicionales, tales como: El luche, las bolitas, las rondas, la cuerda y el emboque. Se realizará una descripción en base a cada uno de los focos empleados al juego dirigido, para luego hacer un análisis general de ambas etapas.

5.2 Descripción y Análisis de Registros de Observación por Focos etapa III: Etapa de Implementación- Juego dirigido.

Al momento de la realización del juego dirigido, la investigadora implementadora, delimita el espacio según el requerimiento de cada juego a aplicar, con el fin de no entorpecer el espacio de los demás niños/as que se encuentran realizando otras actividades, además de mantener una interacción constante con el grupo de estudio, participando proactivamente en la ejecución de éstos. Se realizan de forma ordenada, donde los niños/as se organizan para participar, respetándose entre pares, en cuanto a turnos, normas de convivencia y comunicación. Demostrando curiosidad por saber de qué se tratan éstos.

Los niños/as comienzan a interactuar en grupos heterogéneos con más de cuatro integrantes, dejando de lado sus afinidades diarias. De acuerdo a esto, se observa que mantienen buenas relaciones interpersonales, apoyándose durante la aplicación, demostrando gran compañerismo entre ellos y alentándose unos a otros. Debido a que estos juegos fueron aplicados de manera colectiva, los cuales favorecen, promueven y benefician al desarrollo social entre pares.

Demuestran interés por participar de los juegos presentados, manifestando autonomía, confianza y naturalidad para exponer al adulto las

dudas e inquietudes que surgen a medida que van transcurriendo las actividades.

Durante la implementación de los diversos juegos populares tradicionales, los niños/as reflejan un buen estado anímico, sintiéndose protagonistas y considerados en las necesidades que requieren. Junto a esto, se aprecia que éstos se sienten aceptados en el ambiente y el juego presentado.

En la ejecución del juego “La Cuerda”, las niñas del grupo estudio, demuestran una mayor inclinación que los niños por participar de éste. Mientras que, en el juego “Lobo estás”, los niños demuestran mayor interés por ser el personaje del lobo y las niñas por participar en la ronda.

En cada uno de los juegos los niños/as demuestran interés y atracción por el material. Comentan a la investigadora, que los juegos que les presentan son nuevos y que nunca los habían jugado, excepto el caso de las rondas y las canciones utilizadas en la cuerda, ya que tenían conocimiento acerca de éstas. Donde a través de ellos, los niños/as comienzan a interiorizar nuevos juegos, aprendiendo cultura de su país y sintiéndose parte de ésta a través de los juegos presentados en la hora de patio. Favoreciendo una instancia de transmisión cultural, de enseñanza y aprendizaje, además de un momento lúdico.

5.3 Análisis General

De acuerdo a lo observado y descrito en cada uno de los registros y focos correspondientes a las etapas de observación e implementación, a continuación se realizará un análisis general de lo mencionado anteriormente, para poder apreciar las diferencias y efectos pre y post implementación.

Cabe destacar que durante la observación de juegos libres, no se observa ninguna situación incorrecta por parte de los niños/as, ya que como se menciona anteriormente, éstos se adecuan al espacio y ambiente en el que se encuentran insertos. Generando buenas interacciones y conductas al momento de juego.

De acuerdo a lo descrito en ambas etapas, se aprecia que el espacio dispuesto para el juego es el mismo. Sin embargo, en la primera etapa de juego libre, no se encuentra una delimitación clara, que no entorpezca el juego de los demás, ya que la organización de éstos, se realizan en base a los requerimientos de los niños y no del adulto, al contrario de lo que se observa en la tercera etapa de juego dirigido, quien se preocupa de delimitar y organizar el espacio adecuado para la realización oportuna, sin causar algún tipo de interrupción durante el juego libre de los demás niños/as en la hora de patio.

En relación a la interacción de los niños/as, se observa que en ambas etapas, éstas se dan de manera espontánea, donde se aprecia que durante el

juego libre, los niños presentan mayor inclinación por jugar en grupos reducidos y homogéneos, donde la cantidad de integrantes apunta de tres a cuatro personas, sin existir una variedad en sus juegos, dado que en la mayoría de éstos, la temática apunta a juegos de roles en la mayoría estereotipados por la sociedad, haciendo una clara diferencia de juegos que se enfocan a cada género de manera establecida. En comparación con la tercera etapa de juegos populares tradicionales, donde se observa una equidad e igualdad mayor de grupo, puesto que se rompe el molde del estereotipo social de juego, debido a que los juegos seleccionados se encuentran enfocados a una participación heterogénea y colectiva, desarrollando un mayor compañerismo y fomentando una participación en el trabajo en equipos, de forma igualitaria entre géneros, generando igualdad de condiciones.

Ambos juegos, realizados por los niños/as en el juego libre y dirigido, entregan diversos beneficios para el desarrollo de las diversas áreas, tales como área motriz, socio-afectiva y cognitiva, además de propiciar experiencias previas a lo que ellos se verán enfrentados a futuro en su cotidianidad. Sin embargo, se observa que en los juegos implementados, los niños/as, además de divertirse en forma colectiva y entregar nuevas experiencias, éstas últimas se enfocan directamente a la entregar conocimientos culturales y de identidad chilena, donde ellos logran sentirse parte del entorno cultural al que pertenecen.

En base a esto, a partir del presente estudio realizado es posible señalar que el juego en este caso, puede ser utilizado como estrategia de recreación y traspaso cultural en la hora de patio. En este sentido, a través de esta investigación, se ha pretendido llegar a recuperar una parte de la identidad chilena a la que pertenecemos, que con el paso del tiempo se ha ido dejando de lado, debido a diversos factores que han influido directamente en la pérdida de ésta en las generaciones actuales, tales como: familia, sociedad, era tecnológica, etc. Para lograr dicha recuperación de cultura, en base a los juegos populares tradicionales. Considerando que el juego es primordial en la etapa infantil para el desarrollo integral del niño/a.

En cuanto al rol que cumple el adulto en el juego libre y dirigido, se observa una clara diferencia con respecto a su participación en éstos, dado que en primera instancia el adulto se aboca más a resolver conflictos, a diferencia de la tercera etapa, donde éste se muestra proactivo durante todo el proceso de aplicación, generando instancias lúdicas que fomenten el aprendizaje, la imaginación y nuevos conocimientos, con respecto al ámbito cultural y recreativo. Viéndose reflejado en una entrega diversa de juegos, donde los niños fueron capaces de fomentar su imaginación, cambiar su forma de jugar e incorporar éstos en su juego diario.

En base a lo anterior se infiere que la presencia del adulto, resulta ser un factor fundamental y relevante en el desarrollo de los niños/as, no sólo en el

ámbito pedagógico, sino también durante el momento de recreación de éstos. El que pueda implementar e innovar los juegos realizados a diario por los párvulos, pudiendo desarrollar y explotar aún más sus capacidades de creación, imaginación y de generar nuevos conocimientos en el ámbito cultural y recreativo, aportando beneficios al desarrollo integral de los niños/as con respecto a su juego diario. Donde la tarea principal para generar todo lo anteriormente descrito, va de la mano de la educadora o el adulto cargo del grupo, ya que éstos son los principales responsables de propiciar estos aprendizajes a la hora de patio, y que éstos se mantengan, para no crear en los niños/as una costumbre por realizar siempre lo mismo y estancar todo el proceso de desarrollo, el cual es primordial en esta etapa.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIÓN

Con el pasar del tiempo, específicamente en los últimos años, los términos de “tradición” y “cultura” han ido teniendo cada vez más un menor protagonismo en la sociedad chilena. Una de las grandes causas que se deben a esto, han sido diversos factores de tipo social, los que se han llevado consigo gran parte histórica de dichos términos, los cuales desde tiempos muy antiguos han estado plasmados en costumbres, tradiciones, juegos, comidas típicas y ritos de nuestros antepasados.

En Chile, éstos términos representan un gran “tesoro cultural” que tiene el país en el mundo y para todos los habitantes de éste. Es por esto que, dichos términos, conforman los pilares esenciales para la creación de una identidad única que nos caracteriza como pueblo chileno a donde quiera que vayamos, donde se puede dar a conocer a otros parte de nuestra cultura, como también sentirnos parte de culturas y tradiciones “ajenas” a la nuestra, y así conocer y respetar al mundo con sus diferentes modos de vivir.

Sin embargo, en Chile resulta llamativo observar y apreciar que las actuales generaciones presentan menor conocimiento de cultura. Las investigadoras de este estudio, pudieron dar cuenta de esto en los establecimientos educacionales, principalmente a la hora del recreo, en donde se observó que los niños no realizan los mismos juegos de antes y que su forma de jugar resulta ser un poco repetitiva y rutinaria.

Con esto, lamentablemente queda en claro que se han ido olvidando poco a poco las divertidas maneras de jugar, entretenerse y sentirse totalmente partes de la sociedad en que se encuentran inmersos, afectando principalmente a las generaciones actuales y futuras en donde ese “tesoro cultural”, no será traspasado y quedará en el olvido conforme sigan pasando los años.

De acuerdo a estos cambios y transformaciones a nivel social, actualmente es posible apreciar en diversos escenarios cómo sería la vida sin cultura, tradiciones y costumbres, donde los habitantes presentan menor interés, conocimiento y sentimiento de pertenecer a su pueblo.

Todas éstas conductas, hacen plantearse a las investigadoras la Cultura como tema de estudio, enfocándose principalmente en una de las características más propias y lúdicas de la cultura y tradición, el juego. Considerando cómo ha cambiado éste a medida que pasa el tiempo y cómo este cambio afecta de cierta manera al niño(a) en su desarrollo social y personal.

Las investigadoras, deciden volver a retomar y enseñar a los niños de Segundo Ciclo de Educación Parvularia una parte de la cultura Chilena, a través de la aplicación de cinco Juegos Populares Tradicionales, los cuales fueron escogidos con la ayuda de los padres y/o apoderados para ser realizados en la etapa infantil escogida, donde los niños pudieron conocer parte de las

tradiciones de nuestra cultura llevando a cabo éstos, integrando diversas maneras de entretención que se encuentran fuera del mundo tecnológico y el individualismo presente de hoy en día, y así poder sentirse parte del país y entorno social en el que viven.

¿Por qué el juego y no otro aspecto cultural tradicional? Las investigadoras de este estudio, decidieron enfocar esta investigación en los juegos, apuntando a los de tipo popular tradicional los cuales según su criterio podrían resultar más interesantes a trabajar con el grupo de estudio y así mostrarles cultura, que ellos la vivencien, observen y así poder describir y analizar sus experiencias desde el jugar.

Se escogió como herramienta de trabajo al juego, ya que éste es un elemento básico en los inicios de la vida de todo ser humano, además de ser divertido resulta necesario para su desarrollo en las diversas áreas; los niños siempre se encuentran activos para poder crecer y desarrollar sus habilidades, además de conocer la vida y lo que vendrá jugando.

A través del juego, como elemento primordial en la vida de cada ser humano, los niños son capaces de explorar, probar y descubrir, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Además de esto, el juego no discrimina por el género ni por las capacidades de cada persona, y en este caso permitió la adquisición y

conocimiento de cultura chilena forjado por las generaciones pasadas, en donde el grupo de estudio pudo ser protagonista y revivir gran parte de la historia y juegos que realizaban sus padres, abuelos, tíos, primos y hermanos mayores.

En base a las conductas que presentó el grupo al momento del juego libre, se aprecia una forma de jugar divertida y adecuada para la edad, sin embargo existe una clara “costumbre” por realizar siempre lo mismo, a diferencia del momento en que se aplicaron los juegos populares tradicionales, puesto que se observó un quiebre de la “estructura fija” que éstos tenían para jugar; siendo el adulto un elemento fundamental, tanto para el traspaso cultural y guía de nuevos conocimientos para los niños, el cual fue capaz de realizar una delimitación correcta y oportuna del espacio para cada juego, donde los niños pudieron sentirse cómodos y nunca excluidos de éstos, al contrario, siempre fueron los protagonistas de cada uno de los juegos presentados.

En este punto es importante destacar que, la participación del adulto durante la hora del recreo, resulta ser totalmente fundamental, tanto como para romper con los tipos de rutinas y estructuras fijas de juego, donde los niños muchas veces caen por el simple hecho de no conocer más tipos de juegos, y

en el sentido de generar nuevos conocimientos los cuales afecten positivamente a su desarrollo.

La aplicación de Juegos Populares Tradicionales en niños de Segundo Ciclo de Educación Parvularia, resultó ser una experiencia positiva para cada uno de ellos, en la cual además de entregar nuevos conocimientos y fomentar el interés por la Cultura de su país, animó a la realización de nuevas experiencias lúdicas y distintas a las que realizan a diario en la hora del patio, las cuales generalmente apuntaban a un tipo de rutina repetitiva.

Ésta aplicación, les abrió a los niños(as) grandes posibilidades para su desarrollo personal, ya que en la etapa infantil, los niños/as se encuentran absorbiendo conocimientos como una “esponja”, la cual es capaz de adquirir nuevos conocimientos y llevarlos a cabo, sin juzgar, sin desmerecer, siendo capaz de valorar el entorno y personas que los rodean.

En este caso, para la aplicación realizada por la investigadora de los juegos populares tradicionales, un gran aliado fue el conocimiento previo de éstos, ya que todos habían sido jugados por las investigadoras en la etapa de la niñez; lo que permitió poner mayor entusiasmo para los niños en cada uno de los juegos realizados.

Todo lo anterior, quedó demostrado en el momento de post intervención de los juegos populares tradicionales, donde el grupos de niños siguió

replicando algunos de los juegos que se les realizaron, tales como: El emboque, el luche y la cuerda. Cabe destacar que, algunos llevaron al colegio sus propios juegos populares tradicionales confeccionados por ellos mismos junto a sus familias para poder jugar entre ellos mismos y sus compañeros durante la hora libre de recreo.

La importancia de que se mantenga viva la cultura, debe ser un esfuerzo constante por parte del adulto, en este caso de los educadores, quienes tienen la gran misión de mostrar y entregarles a los niños la riqueza cultural de nuestro país, la cual está llena de historia de nuestros antepasados la cual consta indudablemente de los elementos básicos para el desarrollo de todo ser humano a nivel integral, el cual pueda sentirse parte del país donde nace, crece y se desarrolla a lo largo de su vida.

CAPÍTULO VII. BIBLIOGRAFÍA

7.1 Desde Autores

- González Vargas, C., Gissi Bustos, J., Regina öfele, M., Sepúlveda Llanos, F., Estanislao Pérez, J., & Chávez Rojas, H. et al. (1998). *Juegos tradicionales y su valor educativo*. Pp. 2-43
- Lavega Burgués, P., Alonso Sánchez, A., Centeno Manteca, L., & Lavega Burgués, D. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: INDE publicaciones. Pp 12- 32
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Boston: Beacon Press. Pp. 20 – 247.
- Muraro Povea, J. (2004). Santiago: Vertical. Buenos Aires. Pp 201 - 205
- Mapas de Progreso del Aprendizaje para el Nivel de Educación Parvularia. (2008). Santiago.
- Papalia, D., Olds, S., Feldman, R., Olivares Bari, S. and Padilla Sierra, G. (2009). *Psicología del desarrollo*. México: McGraw-Hill/Interamericana de México.
- Baquero, R. (1999). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México. Pp. 9 –587
- Sills, D. and Cervera Tomás, V. (1974). *Enciclopedia internacional de las ciencias sociales*. [Madrid]: Aguilar.

- Roa H., V., & Pregnan S., C. (1991). *Juegos Tradicionales Chilenos* (2nd ed.). Santiago. Pp3.
- Gomez, H. (1995). *Valor pedagógico del recreo*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- García Hoz, V. (1970). *Diccionario de pedagogía Labor*. Barcelona: Labor.
- Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2011). Santiago. Pp. 17-23
- Merani, A., Blanco García, N., & Rivas Flores, I. (1983). *Diccionario de pedagogía*. Barcelona: Ediciones Grijalbo.

7.2 Desde página WEB

- Pérez Hurtado, L., & Collazos Henao, T. (2007). *Los patios de recreo como espacios del aprendizaje en las instituciones educativas sedes pablo sexto en el municipio de dosquebradas* (1st ed.). Pereira, Colombia. Extraído el 11 de Septiembre de 2015, de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/761/1/371621P438lp.pdf>
- *Corporalidad y Movimiento en los Aprendizajes*. (2013) (1st ed.). Santiago. Extraído el 11 de Septiembre de 2015, de http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201310091609520.CorporalidadMovimientoAprendizaje.pdf pp 14

- Sequera, I. (2012). El juego como aprendizaje y enseñanza. *El juego en la Educación Inicial*. Extraído el 24 de Agosto de 2015, de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.cl>
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* (1st ed.). Caracas. Extraído el 24 de Agosto de 2015, de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Sescovich Rojas, S. (2015). *PROCESO DE SOCIALIZACIÓN | Conducta Humana*. *Conductahumana.com*. Extraído 11 Septiembre 2015, de <http://www.conductahumana.com/articulos/ciencias-del-comportamiento/proceso-de-socializacion/>
- Unesco.org,. (2015). *Líneas Generales | Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Extraído el 11 Septiembre de 2015, de <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>
- Lobos González, M. (2015). *Página Académica MRLG*. *Mey.cl*. . Extraído el 11 de Septiembre de 2015, de <http://www.mey.cl>
- Galaz N., J., Gómez V., M., & Noguera E., M. (1999). *EL REGISTRO: una herramienta para la sistematización de la práctica y la construcción de Saber Pedagógico* (1st ed.). Santiago. Extraído el 8 de Septiembre de 2015, de <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/EIRegistro.pdf>

7.3 Desde Tesis:

- Chacón Achondo, M., Fuenzalida Cañas, F., Moreno Guldman, M., & Saino Segovia, R. (2013). *Percepciones de Educadoras de Párvulo con respecto al juego en el patio en cuanto a la interacción social en niños y niñas de 5 a 6 años* (Seminario para optar al título de Educadora de Párvulos y al grado Académico de Licenciado en Educación). Universidad Andres Bello.

ANEXOS