

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

FACULTAD DE BELLAS ARTES

ESCUELA DE DANZA

TRABAJO DE GRADO

**“DESPLAZAMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA POR
LOS JUEGOS DIGITALES Y SU IMPACTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS
EN EL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE MARÍA HENRÍQUEZ EN EL ÁREA DE
PANAMÁ NORTE”.**

POR:

Luz Milagros Broce

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PARA
OPTAR POR EL TÍTULO LICENCIATURA
EN BELLAS ARTES CON
ESPECIALIZACIÓN EN DANZA CON
ÉNFASIS EN FOLKLORE Y DANZAS DE
LA ETNIA NACIONAL**

Panamá, 2024

TRIBUNAR EXAMINADOR

El tribunal examinador en el uso de sus facultades, ha revisado el trabajo de grado titulado:

“DESPLAZAMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA POR LOS JUEGOS DIGITALES Y SU IMPACTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS EN EL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE MARÍA HENRÍQUEZ EN EL ÁREA DE PANAMÁ NORTE”.

Para constancia de ello, el tribunal compuesto por:

Prof._____

Evaluación_____

Asesor

Prof._____

Evaluación_____

Jurado 1

Prof._____

Evaluación_____

Jurado 2

DEDICATORIA

A mis hijas Milagros, Betsabé, y a Lourdes Rodríguez Broce (QEPD).

A mis padres Eminta Ríos, Felipe Domínguez (QEPD) y al ser que me dio la vida Luz Deidamia Broce (QEPD), no puedo dejar de mencionar a cada persona que ha formado parte de mi vida y de mi crecimiento personal, profesional y espiritual, de igual manera me dedico este proyecto ya que en el camino entre altas y bajas no desfallece y ahora veo llover en mis desiertos.

Gracias

AGRADECIMIENTO

A Dios todopoderoso, por brindarme la oportunidad de ver hoy cumplida una meta más en mi vida.

A mi familia, por ser mi apoyo y soporte durante todo este tiempo de estudio, no fue fácil, pero con esfuerzo y enfoque hoy lo he logrado.

Solo se decir gracias a todos los que me brindaron los ánimos en la flaqueza y creyeron en mí.

Gracias

CONTENIDO GENERAL

Página

TRIBULAR EXAMINADOR.....	II
DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
INTRODUCCIÓN.....	9
<u>CAPÍTULO I</u>	<u>11</u>
<u>CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.</u>	<u>12</u>
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	12
1.2. ANTECEDENTES.	13
1.3. FORMULACIÓN.	17
1.4. JUSTIFICACIÓN.	17
1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.	18
1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.	18
1.6.1. OBJETIVO GENERAL:	18
1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	18
<u>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.</u>	<u>21</u>
2.1. JUEGOS TRADICIONALES.....	21
2.1.1. DEFINICIÓN.	21
2.1.2. CONTENIDO Y MORFOLOGÍA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PANAMEÑOS.....	22
2.1.2.1. Origen de los juegos tradicionales panameños.....	22
2.2. FOLKLORE SOCIAL.	23
2.2.1. CLASIFICACIÓN DE LOS HECHOS FOLKLÓRICOS EN PANAMÁ.....	23
2.3. TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES.	24
2.4. JUEGOS DE RONDA.	25
2.4.1. DEFINICIÓN.	25
2.4.1.1. Juegos de ronda más usados en Panamá en la actualidad.	25
2.5. ACTIVIDADES LÚDICAS.....	28
2.5.1. DEFINICIÓN.	28
2.5.2. ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA ESCOLAR.	29
2.5.3. ACTIVIDADES LÚDICAS PARA NIÑOS.	30

2.6. NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN.....	31
2.6.1. DEFINICIÓN.....	31
2.6.2. IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN EN LOS NIÑOS.....	31
2.6.3. JUEGOS DIGITALES MÁS USADOS EN LA ACTUALIDAD.....	32
2.6.3.1. Juegos Digitales Más Usados por Niños en la Actualidad.....	33
2.7. PERFIL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS.....	34
2.7.1. PERFIL PSICOMOTOR.....	34
2.7.2. PERFIL MORFOLÓGICO.....	35
2.7.3. PERFIL SOCIAL.....	35
2.7.4. PERFIL EMOCIONAL.....	36
2.8. LA DANZA Y SU RELACIÓN CON LOS JUEGOS TRADICIONALES DE RONDAS Y EL FOLKLORE.....	37

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO..... 41

3.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y TIPO DE ESTUDIO.....	41
3.1.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	41
3.1.2. TIPO DE ESTUDIO.....	41
3.2. POBLACIÓN, SUJETOS Y TIPO DE MUESTRA ESTADÍSTICA.....	41
3.2.1. POBLACIÓN.....	41
3.2.2. TIPO DE MUESTRA ESTADÍSTICA.....	42
3.3. VARIABLES.....	42
3.4. INSTRUMENTOS Y/O HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS Y/O MATERIALES-EQUIPOS.....	42

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS..... 45

4.1. ENCUESTA APLICADA A PADRES Y REPRESENTANTES.....	45
GRÁFICA N°1.....	45
<i>FRECUENCIA DE USO DE JUEGOS DIGITALES.....</i>	<i>45</i>
GRÁFICA N°2.....	46
<i>FRECUENCIA DE USO DE JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA.....</i>	<i>46</i>
GRÁFICA N°3.....	47
<i>PREFERENCIA DE TIPO DE JUEGOS EN EL TIEMPO LIBRE DEL NIÑO.....</i>	<i>47</i>
GRÁFICA N°4.....	48
<i>OPINIÓN DE LOS PADRES SOBRE EL DESPLAZAMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONES DE RONDA POR LOS JUEGOS DIGITALES.....</i>	<i>48</i>
GRÁFICA N°5.....	50
<i>OPINIÓN DE LOS PADRES SOBRE SI EL USO FRECUENTE DE JUEGOS DIGITALES AFECTA LA CAPACIDAD DE SU NIÑO/A PARA INTERACTUAR CON OTROS NIÑOS EN ACTIVIDADES FÍSICAS O RECREATIVAS.....</i>	<i>50</i>
GRÁFICA N°6.....	51

<i>OPINIÓN DE LOS PADRES SOBRE SI EL USO FRECUENTE DE JUEGOS DIGITALES INFLUYE EN EL COMPORTAMIENTO SOCIAL DE SU NIÑO/A.</i>	51
<i>GRÁFICA N°7</i>	52
<i>OPINIÓN DE LOS PADRES SOBRE LOS BENEFICIOS MÁS IMPORTANTES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA PARA SU NIÑO/A.</i>	52
<i>GRÁFICA N°8</i>	54
<i>OPINIÓN DE LOS PADRES SOBRE LA IMPORTANCIA DE QUE LOS NIÑOS SIGAN JUGANDO JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA, A PESAR DEL ACCESO A JUEGOS DIGITALES.</i>	54
<i>GRÁFICA N°9</i>	55
<i>OPINIÓN DE LOS PADRES SOBRE LA PROMOCIÓN Y FOMENTO DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL TIEMPO LIBRE DE LOS NIÑOS.</i>	55
4.2. ENCUESTA APLICADA A DOCENTES	56
<i>TABLA 1.</i>	56
<i>RESUMEN DE LAS OPINIONES DE LOS DOCENTES.</i>	56
<i>GRÁFICA N°10</i>	58
<i>OPINIÓN DE LOS DOCENTES SOBRE LOS BENEFICIOS QUE OBSERVA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL Y CULTURAL DE LOS NIÑOS.</i>	58
4.3. ENCUESTA GUIADA APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS.	59
<i>GRÁFICA N°11</i>	59
<i>PREFERENCIA DE LOS NIÑOS EN CUANTO A JUEGO DIGITALES Y JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA.</i>	59
<i>GRÁFICA N°12</i>	60
<i>DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO DE LOS NIÑOS PARA JUGAR JUEGOS DIGITALES Y JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA.</i>	60
<i>GRÁFICA N°13</i>	61
<i>PREFERENCIA DE LOS NIÑOS EN CUANTO A LA COMPAÑÍA CON LA QUE DESEAN JUGAR JUEGOS DIGITALES Y JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA.</i>	61
<i>TABLA 2.</i>	63
<i>JUEGO MÁS RECONOCIDO POR LOS NIÑOS.</i>	63
<u>CONCLUSIONES</u>	64
<u>LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES.</u>	68
RECOMENDACIONES	68
LIMITACIONES	71
<u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA</u>	73
<u>ANEXOS</u>	77

ANEXO 1. CUESTIONARIO APLICADO A PADRES Y REPRESENTANTES.	78
ANEXO 2. CUESTIONARIO APLICADO A DOCENTES.....	82
ANEXO 3. CUESTIONARIO GUIADO APLICADO A LOS NIÑOS.	85
ANEXO 4. LISTA DE ENTREVISTADOS.	89
ANEXO 5. EVIDENCIA FOTOGRÁFICA DE ALGUNOS NIÑOS(AS) ENTREVISTADOS.....	90
ANEXO 6. EVIDENCIA FOTOGRÁFICA DE LOS MAESTROS ENTREVISTADOS.	91
ANEXO 7. CARTA DE CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA DE ESPAÑOL	92

INTRODUCCIÓN

En la era digital, los niños y niñas están cada vez más expuestos a dispositivos tecnológicos y juegos digitales que reemplazan actividades de juego tradicionales, un fenómeno que genera gran interés y preocupación en el ámbito educativo y familiar, tal como la plantea Prensky (2001), y en este sentido la actual investigación titulada Desplazamiento de los Juegos Tradicionales de Ronda por los Juegos Digitales y su Impacto en Niños y Niñas de 5 a 6 Años en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez aborda esta problemática al analizar en qué medida los juegos tradicionales, que promueven la socialización, el desarrollo motor y las habilidades comunicativas, están siendo desplazados por opciones digitales en un grupo de niños de la primera infancia. Este estudio, basado en un enfoque descriptivo, propone examinar el impacto de este desplazamiento en el desarrollo integral de los niños, especialmente en las áreas socioemocionales y de habilidades físicas.

El trabajo consta de cuatro capítulos, el cual detallo a continuación:

El primer capítulo, planteamiento del problema, establece la necesidad de investigar cómo los juegos digitales afectan la interacción y socialización de los niños de 5 a 6 años en el contexto específico de la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez en Panamá, donde la prevalencia de los juegos digitales ha comenzado a alterar las dinámicas de recreación y aprendizaje. Se plantea la hipótesis de que el tiempo que los niños dedican a los juegos digitales disminuye sus oportunidades de participar en actividades de juego colectivo que contribuyen al desarrollo de competencias importantes en la infancia. Autores como Giddings (2014), señalan que los juegos tradicionales, como las rondas, implican interacciones cara a cara que son fundamentales para el desarrollo de la empatía y habilidades de colaboración, mientras que los juegos digitales, al requerir un enfoque individualizado, pueden reducir las oportunidades de contacto social directo en los niños.

En el segundo capítulo, marco teórico y referencial, se abordan conceptos fundamentales que explican el papel de los juegos en el desarrollo infantil. Teorías como las de Piaget (1962) y Vygotsky (1978) destacan que el juego es una actividad esencial en la formación de habilidades cognitivas y sociales. Los juegos de ronda, en particular, promueven la interacción grupal, el trabajo en equipo y el desarrollo motor, elementos cruciales en la etapa preescolar. Asimismo, autores como Gee (2003), indican que, aunque los juegos digitales ofrecen algunos beneficios en áreas de resolución de problemas y desarrollo cognitivo, también presentan riesgos asociados al aislamiento social y a la reducción de actividades físicas esenciales en la infancia (Anderson & Dill, 2000).

El tercer capítulo, marco metodológico, describe la estructura del estudio, desde la selección de la población y muestra hasta los instrumentos de recolección de datos aplicados. Se realizó una encuesta dirigida a niños, padres y docentes, además de observaciones sistemáticas, para obtener datos cuantitativos sobre las preferencias de juego y la percepción de los juegos digitales frente a los tradicionales. Esta metodología busca proporcionar una visión integral de la manera en que los niños experimentan ambas modalidades de juego y de cómo los padres y docentes valoran sus beneficios y desafíos.

En el cuarto capítulo, presentación, análisis y resultados, se presentan y analizan los datos obtenidos. El análisis revela que la mayoría de los niños en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez tienden a elegir juegos digitales en su tiempo libre, una tendencia que, según señalan estudios recientes, podría influir en sus habilidades de comunicación y colaboración.

Aunado a las conclusiones y recomendaciones, se destacan estrategias para promover un balance entre el uso de juegos digitales y los juegos tradicionales de ronda. En línea con investigaciones previas, se sugiere fomentar actividades que combinen aspectos digitales con juegos tradicionales, de manera que los niños puedan beneficiarse de las fortalezas de ambos tipos de juegos y así lograr un desarrollo equilibrado.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1. Planteamiento del problema.

Tal como lo plantea un artículo de la Unicef (2021), bajo las palabras de su directora ejecutiva Henrietta Fore, tras la crisis pandémica del covid19, un sinnúmero de niños y jóvenes en el mundo ha quedado restringidos a sus hogares y sus pantallas, convirtiéndose el internet el único medio de interacción, juego, socialización y aprendizaje. Más allá del hecho tangible de que las tecnologías de Información brindan soluciones digitales y ofrecen oportunidades considerables para que los niños sigan estudiando y se mantengan entretenidos y conectados, estas mismas herramientas pueden aumentar su exposición a numerosos riesgos ya latentes antes de la pandemia, la explotación sexual en internet, los contenidos dañinos, la desinformación y el ciberacoso que ponen en peligro los derechos de los niños, así como su seguridad su bienestar mental, físico y Psicomotor.

Expresa Fore además, que el cierre de las escuelas, el distanciamiento físico, la disminución de los servicios disponibles y la creciente presión que sobrellevan las familias más vulnerables han trastornado y reducido algunas de las medidas de protección con las que ya se contaban, en paralelo la salud física y emocional de los niños es cada vez más preocupante, existiendo pruebas que sugieren que pasar más tiempo en internet conlleva realizar menos actividades al aire libre, se reduce la calidad del sueño, aumenta los síntomas de ansiedad y fomenta hábitos de alimentación poco saludables (Unicef, 2021).

Ahora bien, Balanta & Perdomo (2013), manifiestan por su parte que se conoce que las Nuevas Tecnologías de la información han soliviantado el estilo de vida de los adultos, pero sin duda el cambio más enfático se ha derivado en los menores, ya que su estilo de vida se ha modificado contundentemente a corta edad, al menos, en relación con el que se ha vivido hasta ahora por los adultos, siendo en el caso de los menores de 5 años más influyente por estar en un edad donde se construyen la mayoría de sus hábitos, siendo estos truncados por la irrupción de la tecnología de lleno en los hogares, escuelas, y entornos diversos,

lo que ha conllevado en la actualidad, y posterior a la pandemia a observar en los menores una dedicación de tiempo y comportamientos muy diferentes a los que hemos tenido nosotros, se pasando horas ante una pantalla de televisión, un ordenador o un teléfono móvil, y, en lugar de estar jugando con los amigos en la calle, se encierran en casa a hablar con ellos a través de Messenger o del móvil o se conectan a las redes sociales virtuales.

Cabe destacar que en especial los juegos son la forma elemental de expresión que el hombre siempre ha buscado para recrearse y en los menores es algo fundamental., debido a que contribuyen en su aspecto psico-motriz, en su aprendizaje, desarrollo su imaginación, destreza, entre otros múltiples beneficios, y en especial, el menor de estrato popular, el cual siempre ha tenido la necesidad de inventar su propia forma de recrearse, debido a la naturaleza socio-económica que los acompaña, tal como lo relata Miranda, (2018).

En la línea de lo antes descrito, se exalta la importancia de los juegos tradicionales como herramienta didáctica, formativa y social para el menor, sin pretender dejar de lado la importancia del abordaje de las nuevas tecnologías de información en estos aspecto, sin embargo, hoy día el crecimiento acelerado e influencia de estas herramientas ha acarreado el desplazamiento de aquellos juegos y dinámicas más tradicionales que desarrollan aspectos importantes del niño, los cuales están siendo dejados de lado; las últimas generaciones de la infancia y la adolescencia han tenido diversos cambios producto de la aparición y masividad de la tecnología y sus usos, se han transformado la forma del recreo y esparcimiento de una manera muy pasiva a diferencia de algunas décadas anteriores en donde era muy significativa la práctica de los juegos tradicionales en nuestra cultura.

1.2. Antecedentes.

A nivel global, Gómez (2010), señala que “Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado” (p.15).

Por otro lado, el autor indica que producto de la globalización y a la proliferación de los diferentes medios de comunicación masivos virtuales, generan “una inteligencia social que emerge en las relaciones con el diseño corporal y la moda, con las pantallas de televisión o mientras videojuegan” (Gómez Z., M., 2010; p. 15).

Balanta & Perdomo (2013), por su parte, sugieren que los juegos tradicionales han sido desplazados y por ello ha trascendido de generación en generación, es decir, ya no es preciso que se permita transmitir la cultura a través del juego, los escenarios en los que se practicaban como la calle, la casa, la escuela entre otros, es cada vez menos usual, es una realidad que paulatinamente nos toca y que debe ser tratada a tiempo.

En las escuelas, por ejemplo, la desunión de las maestras por las rondas infantiles como juegos tradicionales, ha llevado a un proceso en el que ponen en primer lugar los contenidos académicos dejando a un lado la verdadera importancia que tienen las rondas infantiles dentro del aprendizaje de los niños de una manera lúdica la cual permite que en los niños desarrollen más sus capacidades. (Salazar, 2015).

Por otro lado, Campos (2004), explican que las rondas y canciones infantiles han venido perdiendo terreno en el interés de los niños, debido entre otros, a la creciente invasión de estereotipos extranjeros de ficción tecnológica, pero principalmente se debe a la desvinculación de los maestros en la esfera de las tradiciones, lo que a su vez obedece a una formación del docente que responde cada vez más a llenar al alumno de contenidos académicos, olvidándose que las rondas constituyen un medio muy eficaz para fijar y hacer divertido el aprendizaje.

Cabe destacar la importancia que tiene las rondas en la vida del niño, siendo estas un medio natural de expresión, para dar a conocer sus sentimientos, deseos, ideas, al establecer contacto con personas, objetos y entorno natural, lo cual le ayudará a comprender e interpretar el mundo que lo rodea, tal como se evidencia en el estudio de Buitrago y Machuca (2016), en Colombia, para Fundación Universitaria los Libertadores, el cual llevan a cabo un proyecto de intervención

con una población muestra de 12 niños y 12 niñas de 5 y 6 años de edad, en donde se hace uso de la estrategia lúdica de rondas infantiles para mejorar la atención de los niños y niñas, quienes previamente presentaban dificultad para centrar su atención en el desarrollo de las actividades que se proponían diariamente en el aula de clase, teniendo como resultado que las implementaciones de actividades lúdicas ayudaron a mejorar la atención de los estudiantes.

Por otro lado, a nivel nacional en Veraguas, Jhoselinet (2021), se realiza un estudio el cual pretende determinar cómo los juegos tradicionales estimulan la comunicación en el niño con trastorno del espectro autista, en el Instituto Panameño de Habilitación Especial – Veraguas, cuyos resultados indican que el 47% de los docentes en el IPHE de Santiago, recurren a los juegos tradicionales para desarrollar la comunicación, logrando que el 53% de los estudiantes se muestre participativo con otros niños, por lo que el 53% considera que, sí cumple el rol ante la estimulación de la comunicación.

Por su parte, el papel que desempeña los juegos tradicionales y de ronda en el aspecto cultural del país, denotan la significancia de retomar y mantener los mismos, y en esta línea, para el profesor Julio Arosemena citado por Miranda, (2018) , los juegos infantiles son clasificados dentro del Folklore Poético, ya que en ellos se puede vislumbrar a los cancioneros infantiles, en consecuencia, de uno de los elementos culturales más significativo de una sociedad, lo que a su vez se manifiesta en una de sus expresiones más fuertemente populares y folklóricas de primera magnitud; asevera además, que la literatura infantil panameña, tiene sus raíces en las fuentes europeas, ya que, en América se introdujeron elementos producto de las transformaciones en el esqueleto hispánico, aun cuando se hayan dejado los mismos textos literarios o las formas de realizarse.

Entre los elementos culturales más importantes de un pueblo, los juguetes infantiles resultan una de sus manifestaciones más fuertemente populares y el elemento folklórico de primera magnitud. Si las condiciones que se imponen a la materia folklórica son las de ser tradicional, la de que viva en un grupo de

individuos y la de que sea anónima, los juegos infantiles llenan estas condiciones a la medida. (Miranda, 2018)

Además, otros autores han tocado de alguna forma menos directa, pero coincidencial el tema del desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda por los juegos digitales y su impacto en niños, González & Salazar (2018), por ejemplo, abordan cómo la creciente presencia de tecnologías digitales influye en el desarrollo social de los niños panameños. Los autores encontraron que el uso excesivo de dispositivos electrónicos puede limitar la interacción social y el juego físico, destacando la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades interpersonales. El estudio sugiere que la falta de juegos en grupo puede afectar negativamente la capacidad de los niños para formar relaciones sólidas.

En esta línea, Rodríguez & Pizarro (2019), analizan cómo los juegos tradicionales pueden integrarse en la educación inicial para fomentar el aprendizaje y el desarrollo emocional en los niños. Los autores argumentan que estos juegos promueven la creatividad, la cooperación y el pensamiento crítico, y su estudio enfatiza la necesidad de revitalizar los juegos tradicionales en las aulas, especialmente en un contexto donde los juegos digitales se están volviendo predominantes.

Además, Morales & Quintero (2020), abordan investigaciones sobre la evolución de la cultura lúdica en Panamá y cómo los juegos tradicionales están siendo desplazados por tecnologías digitales. Los autores destacan que, aunque los juegos digitales ofrecen ventajas en términos de interactividad y acceso, también pueden llevar a la desintegración de las tradiciones culturales y sociales, mencionan la importancia de encontrar un equilibrio entre ambos tipos de juegos para preservar la identidad cultural y promover un desarrollo saludable.

Por su parte, Herrera & Castillo (2021), presentan un análisis de las percepciones que tienen los padres panameños sobre el impacto de los videojuegos en sus hijos. Los autores encontraron que muchos padres consideran que los videojuegos pueden ser beneficiosos si se utilizan con moderación, pero también

expresan preocupación por la disminución de actividades físicas y juegos tradicionales. Este estudio es relevante ya que ofrece una perspectiva sobre cómo los padres pueden influir en la forma en que los niños interactúan con diferentes tipos de juegos.

Finalmente, Jiménez & Mena (2022), investigan la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños panameños. Los autores argumentan que los juegos de ronda, por ejemplo, son fundamentales para la socialización y el desarrollo emocional, y destacan que su desplazamiento por juegos digitales puede tener consecuencias negativas. Se concluye que es esencial promover la inclusión de juegos tradicionales en el entorno educativo y familiar para asegurar un desarrollo equilibrado.

1.3. Formulación.

En tal sentido de lo anteriormente expuesto, es de interés de la actual investigación conocer:

¿En qué medida se han visto desplazados los juegos tradicionales de ronda por los juegos digitales y cuál es el impacto en niños y niñas entre 5 a 6 años en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez de Panamá Norte?

1.4. Justificación.

Los juegos tradicionales promueven un sinnúmero de beneficios para el desarrollo social, emocional, intelectual y psicomotor del niño a temprana edad, ya que son capaces de estimular relaciones sociales activas reales, promueven la movilidad del niño, así como el desarrollo intelectual y psicomotor debido a la exaltación de la capacidad de pensar y resolver situaciones que conlleven el movimiento del cuerpo, coordinación del habla con los pensamientos, por otro lado, inducen al trabajo en equipo, mejora la atención, toda vez que los juegos son una fuente de diversión sana.

Por otro lado, el actual estudio toma justificación e importancia en virtud de la promoción, rescate y concientización sobre la importancia a nivel cultural en lo

que respecta a la exaltación de juegos tradicionales de ronda a temprana edad como expresión artística de las raíces más tradicionales del país, para rescatar así el acervo cultural panameño el cual posteriormente se ira transmitiendo de generación en generación.

1.5. Hipótesis de la investigación.

Los juegos digitales están reemplazando gradualmente a los juegos tradicionales de ronda en niños de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez.

1.6. Objetivos de la investigación.

1.6.1. Objetivo general:

- Conocer en qué medida los juegos tradicionales de ronda están siendo desplazados por los juegos digitales en niños de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá.
- Identificar el impacto del desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda por los juegos digitales en niños y niñas de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá.

1.6.2. Objetivos específicos:

- Describir el uso y aplicabilidad actual de los juegos que en general hacen uso los niños de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá.
- Identificar los juegos tradicionales que actualmente son mayormente conocidos por los padres, docentes y niños de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá.
- Destacar la importancia del uso de los juegos tradicionales de ronda en el desarrollo social, cultural y emocional de los niños de 5 a 6 años en la Escuela

Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá.

CAPÍTULO II

Capítulo II. MARCO TEÓRICO.

2.1. Juegos tradicionales.

2.1.1. Definición.

De acuerdo con Gomes (2010), son actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación, generalmente dentro de un contexto cultural específico. Estas prácticas suelen estar arraigadas en las tradiciones locales, reflejando la historia, los valores y las costumbres de una comunidad, y pueden variar considerablemente en forma, reglas y objetivos, pero comparten ciertas características comunes:

- **Transmisión cultural:** Son juegos que se enseñan y se aprenden a través de la interacción social, a menudo entre familiares y amigos. Se basan en la oralidad y la experiencia directa en lugar de en instrucciones escritas.
- **Materiales simples:** Generalmente requieren pocos o ningún material costoso, utilizando elementos disponibles en el entorno, como piedras, palos, cuerdas, o incluso el cuerpo humano.
- **Aspectos comunitarios:** Suelen involucrar la participación de múltiples jugadores, fomentando la colaboración, la competencia amistosa y el sentido de comunidad. Este aspecto social es fundamental en la construcción de relaciones y en la promoción de habilidades interpersonales.
- **Diversidad de formas:** Pueden incluir juegos de patio, juegos de mesa, juegos de rol, danzas, canciones y otras actividades lúdicas que pueden ser tanto físicas como mentales.
- **Beneficios educativos:** Los juegos tradicionales a menudo promueven el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales, así como el aprendizaje sobre la cultura y la historia de un grupo.

Los juegos tradicionales involucran la participación de múltiples jugadores, fomentando la colaboración y la competencia amistosa, lo que contribuye a la construcción de relaciones y al desarrollo de habilidades interpersonales.

Además, estos juegos pueden tener una diversidad de formas, incluyendo juegos de patio, juegos de mesa, danzas y canciones. Son herramientas valiosas para el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades motoras, cognitivas y sociales, así como el aprendizaje sobre la cultura y la historia de un grupo (Figueroa, 2016).

2.1.2. Contenido y morfología de los juegos tradicionales panameños.

Los juegos tradicionales panameños varían según la región y la influencia cultural, pero todos comparten la característica de involucrar el entorno y los recursos naturales disponibles. La mayoría de estos juegos, como las rondas y las canicas, no requieren equipamientos sofisticados y, en cambio, dependen del ingenio y la creatividad de los niños. Los niños suelen utilizar elementos como piedras, palos o incluso tizas para delimitar espacios de juego y crear reglas específicas que varían según la comunidad donde se jueguen (Miranda, 2018).

Según Salazar, (2015), desde el punto de vista morfológico, estos juegos promueven el desarrollo físico y social de los niños, ya que muchos de ellos requieren movimiento, coordinación y trabajo en equipo. Las rondas, por ejemplo, son juegos en los que los niños se toman de las manos y giran en círculos mientras cantan, lo que mejora la coordinación motriz y fomenta el compañerismo. Esta simple estructura de los juegos tradicionales refleja la adaptación cultural a los recursos limitados y el ambiente rural en muchas zonas de Panamá.

Además, la morfología de los juegos tradicionales también abarca una dimensión simbólica y cultural. Estos juegos suelen estar vinculados a leyendas, historias y costumbres locales que se transmiten de generación en generación. De esta manera, no solo cumplen una función recreativa, sino también educativa, al permitir a los niños aprender sobre sus raíces culturales mientras se divierten (Gómez, 2010).

2.1.2.1. Origen de los juegos tradicionales panameños.

El origen de los juegos tradicionales en Panamá está profundamente ligado a la mezcla cultural que ha caracterizado la historia del país. Las tradiciones

indígenas, españolas y afroantillanas convergen en estas prácticas lúdicas, dando lugar a una rica diversidad de juegos. Las comunidades indígenas, por ejemplo, practicaban juegos que imitan situaciones de la vida cotidiana o que simbolizaban aspectos religiosos, como los juegos relacionados con la caza o la pesca (Salazar, 2015).

Con la llegada de los colonizadores españoles, algunos de estos juegos fueron modificados o sustituidos por otros de origen europeo. Las rondas, por ejemplo, son una adaptación de los juegos infantiles europeos, que fueron introducidos en las Américas durante la colonización. A lo largo del tiempo, estos juegos fueron transformándose y adaptándose a la realidad social y cultural de las comunidades panameñas, adquiriendo características propias (Miranda, 2018).

La influencia afroantillana también es clave en la evolución de los juegos tradicionales en Panamá, especialmente en las regiones costeras. Los ritmos y movimientos característicos de los juegos y danzas afrodescendientes se incorporaron en las rondas y otros juegos tradicionales, dotándolos de una identidad única. Esto demuestra cómo los juegos tradicionales en Panamá no solo reflejan las prácticas recreativas, sino también el sincretismo cultural que define al país (Gómez, 2010).

2.2. Folklore Social.

2.2.1. Clasificación de los hechos folklóricos en Panamá.

El folklore panameño es un conjunto de manifestaciones culturales que abarca desde la música, la danza, las leyendas, hasta los juegos tradicionales. Según Gómez (2010), los hechos folklóricos se clasifican en tres grandes categorías: material, inmaterial y social.

- El folklore material incluye elementos tangibles como la vestimenta, los instrumentos musicales y los objetos de uso cotidiano.
- Por otro lado, el folklore inmaterial engloba las creencias, las leyendas y los conocimientos transmitidos oralmente.

- El folklore social, en el cual se enmarcan los juegos tradicionales, tiene una especial relevancia en la formación de la identidad cultural.

Los juegos de ronda, por ejemplo, son considerados como hechos folklóricos sociales, ya que representan la interacción y los valores compartidos por las comunidades, y permiten que los niños aprendan a relacionarse y a seguir reglas en un entorno colectivo (Miranda, 2018). Estos juegos no solo forman parte de la diversión infantil, sino que también refuerzan la cohesión social al ser practicados en reuniones comunitarias, festivales o durante las actividades cotidianas.

Es importante destacar que el folklore social no es estático, sino que evoluciona con el tiempo. En la actualidad, algunos juegos tradicionales han sido desplazados o modificados debido al impacto de la globalización y la tecnología. Sin embargo, los juegos que aún se practican siguen siendo una muestra clara de la transmisión de saberes y valores culturales de generación en generación (Salazar, 2015).

2.3. Tipos de Juegos Tradicionales.

Los juegos tradicionales en Panamá se pueden clasificar de acuerdo a las habilidades que desarrollan en los niños.

- **Una primera categoría incluye los juegos de habilidad física**, que fomentan el movimiento, la agilidad y la coordinación motora. Dentro de esta categoría se encuentran juegos como “el escondite” y “las carreras de sacos”, que no solo implican actividad física intensa, sino que también enseñan a los niños la importancia de la estrategia y el trabajo en equipo (Gómez, 2010).
- **Una segunda categoría se refiere a los juegos de destreza mental**, donde los niños deben utilizar su ingenio, memoria y habilidades de resolución de problemas. Ejemplos de este tipo de juegos incluyen las adivinanzas y las “trompos”, donde se requiere atención y concentración para ganar. Estos juegos son importantes porque ayudan a los niños a desarrollar habilidades cognitivas mientras se divierten (Miranda, 2018).

- **Finalmente, los juegos cooperativos promueven la interacción social y la colaboración entre los niños.** Las rondas son un claro ejemplo de este tipo de juegos, ya que requieren que todos los participantes sigan el ritmo y trabajen en conjunto para que el juego tenga éxito. Estos juegos son esenciales en la formación del carácter social de los niños, ya que les enseñan a respetar las reglas, a esperar turnos y a colaborar con sus compañeros (Salazar, 2015).

2.4. Juegos de Ronda.

2.4.1. Definición.

Los juegos de ronda, además de ser actividades de entretenimiento, tienen un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades físicas, cognitivas, sociales y culturales. Tal como señala Huizinga (1955), el juego en general es una actividad que trasciende la mera diversión, siendo "una forma de transmisión cultural y social en la que los individuos aprenden normas, valores y modelos de comportamiento" (p. 101). En el contexto de los juegos de ronda, esta transmisión cultural es evidente, ya que los juegos tradicionales suelen estar ligados a canciones, cuentos y prácticas locales que enriquecen la identidad y pertenencia del niño a su entorno.

Por otro lado, González y Flores (2010), sostienen que "los juegos de ronda fomentan la coordinación motora y fortalecen el sentido de pertenencia grupal al requerir acciones en conjunto y ritmos colectivos" (p. 59). Así, los juegos de ronda cumplen una función dual: no solo estimulan habilidades motoras y cognitivas, sino que también fortalecen la identidad social al incluir elementos folklóricos y culturales que conectan a los niños con sus raíces.

2.4.1.1. Juegos de ronda más usados en Panamá en la actualidad.

Los juegos de ronda no solo proporcionan entretenimiento, sino que también promueven el desarrollo psicomotor y social de los niños. Según Miranda (2018), estos juegos fomentan la cooperación, el compañerismo y el respeto por las reglas. Además, son una herramienta importante en el desarrollo emocional, ya

que permiten a los niños expresarse libremente y gestionar sus emociones en un entorno seguro y controlado.

Según Díaz (2008), "los juegos de ronda en Panamá no solo son un medio de entretenimiento, sino que ayudan a preservar la identidad cultural de la niñez, fortaleciendo la comunicación verbal, el trabajo en equipo y la inclusión social" (p. 127). Estas actividades incluyen elementos como el canto y el movimiento sincronizado, que desarrollan habilidades motoras y refuerzan los valores de cooperación y respeto entre los niños.

A pesar del avance de las tecnologías y el auge de los juegos digitales, los juegos de ronda aún se practican en algunas zonas de Panamá, principalmente en las áreas rurales y en comunidades indígenas. Entre los más conocidos se encuentran "La rueda, rueda" y "La pájara pinta", donde los niños se toman de las manos y giran en círculos mientras cantan. Estos juegos tienen un profundo arraigo cultural y son transmitidos de generación en generación, como parte del acervo popular (Salazar, 2015).

Los juegos de ronda tradicionales panameños son una parte esencial del patrimonio cultural del país, transmitidos de generación en generación como una forma de interacción social y expresión cultural entre los niños. Juegos como La ronda del sapo, Arroz con leche y La viborita de la mar son representativos de las rondas que aún se practican en diversas regiones de Panamá y que reflejan elementos del folklore y la tradición oral del país (Díaz, 2008).

Sin embargo, es notable el declive en la práctica de estos juegos en las zonas urbanas, donde los niños tienden a preferir actividades relacionadas con la tecnología, como los videojuegos y las aplicaciones interactivas. Esta transición ha generado preocupación en torno a la pérdida de las tradiciones culturales y los beneficios que ofrecen los juegos de ronda en términos de desarrollo integral (Gómez, 2010).

Algunos de los juegos de ronda tradicionales panameños, muchos de los cuales forman parte de la tradición oral y se han transmitido a través de generaciones, se pueden mencionar a continuación:

- La ronda del sapo: Un juego donde los niños imitan los saltos de un sapo al ritmo de una canción, fomentando la coordinación y el trabajo en equipo.
- Arroz con leche: Un juego que se canta en ronda, en el que los niños buscan una “pareja” en el centro del círculo, promoviendo el compañerismo.
- La viborita de la mar: Los niños forman una fila y avanzan en forma de serpiente, imitando el movimiento de una “víbora” al ritmo de una canción.
- La flor de la canela: En este juego, los niños giran en círculo mientras cantan, cambiando de dirección y movimiento en cada estrofa de la canción.
- La señorita Carlota: Este juego de ronda permite a cada niño interpretar el personaje de “Carlota”, estimulando la creatividad y la expresión individual dentro del grupo.
- La pájara pinta: Un juego en el que los niños cantan sobre una “pájara” que vuela de un lugar a otro, mientras realizan movimientos como si estuvieran imitando el vuelo de un pájaro.
- La cucarachita mandinga: Inspirado en la famosa historia de la cucarachita que se encuentra una moneda, este juego incluye una ronda en la que los niños cantan y representan partes de la historia, promoviendo la imaginación y el juego de roles.
- La rueda rueda: Los niños forman una ronda y giran mientras cantan, y en ciertas partes de la canción deben realizar acciones específicas, como sentarse o cambiar de dirección.
- La mona juega: En este juego, los niños simulan el comportamiento de una “mona” que juega y se mueve en el centro de la ronda, promoviendo el ejercicio físico y la imitación de movimientos.

- Al agua, pato: Los niños forman un círculo y, al cantar la canción, uno de ellos señala a otro al decir “pato”, quien debe entrar al círculo y realizar movimientos en el centro mientras los demás siguen cantando.
- Corre, corre, la guayabita: Se canta una canción mientras un niño corre alrededor de la ronda y elige a alguien para que lo persiga. Este juego fomenta la rapidez y el seguimiento de instrucciones.
- Las hormiguitas: Los niños imitan el movimiento de hormigas caminando en fila alrededor de la ronda mientras cantan una canción sobre “las hormiguitas”, ayudando a desarrollar la coordinación y la motricidad.
- Doña Ana no está aquí: Similar al juego de escondite, un niño en el centro debe cubrirse los ojos mientras los otros cantan y realizan movimientos alrededor, tratando de acercarse sin ser descubiertos.
- Mirón, mirón: En este juego, los niños cantan una canción sobre un personaje que “mira” y sigue a alguien en el grupo, promoviendo la atención y la memoria.
- La cinta: Los niños forman un círculo sosteniendo una cuerda o cinta y deben ir soltándose de manera ordenada al ritmo de la canción, promoviendo la coordinación y el trabajo en equipo.
- El gato y el ratón: Un niño representa al gato y otro al ratón. Mientras el “ratón” huye dentro del círculo, el “gato” intenta atraparlo, desarrollando la velocidad de reacción y la cooperación grupal.
- Un, dos, tres, pan con queso: Los niños se colocan en fila mientras un líder cuenta “un, dos, tres, pan con queso”. Al terminar, todos deben quedarse inmóviles mientras el líder se da vuelta. Los movimientos y risas crean un ambiente lúdico de trabajo en equipo y autocontrol.

2.5. Actividades Lúdicas.

2.5.1. Definición.

Las actividades lúdicas se definen como aquellas que permiten a los individuos participar en experiencias de juego, ya sean estructuradas o no, que contribuyen a su desarrollo cognitivo, emocional y social. Según Rodríguez (2015), "las

actividades lúdicas son un recurso pedagógico valioso que favorece el aprendizaje significativo, permitiendo a los niños explorar, experimentar y comprender el mundo que les rodea" (p. 45). Son prácticas recreativas que se llevan a cabo con el propósito de divertir, entretener y educar a los participantes. Estas actividades pueden incluir juegos, dinámicas grupales, deportes, dramatizaciones, manualidades y otras formas de expresión creativa. Se caracterizan por fomentar la interacción social, la colaboración y el desarrollo de habilidades personales y grupales.

Según López (2017), "las actividades lúdicas son fundamentales en el proceso educativo, ya que permiten a los niños aprender de manera activa y participativa, facilitando la adquisición de conocimientos a través de la experiencia directa" (p. 78). Estas actividades son especialmente valiosas en la educación infantil, donde el juego se convierte en una herramienta clave para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral.

2.5.2. Actividades lúdicas en la enseñanza escolar.

Las actividades lúdicas en la enseñanza escolar han sido reconocidas como herramientas fundamentales para fomentar el aprendizaje en los primeros años de vida. Estas actividades no solo proporcionan entretenimiento, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, sociales y motrices en los niños. Según Piaget (1976), el juego es el vehículo a través del cual los niños exploran el mundo, experimentan y asimilan nuevas experiencias. En el ámbito escolar, actividades como las rondas, las dramatizaciones y los juegos de mesa facilitan la adquisición de conceptos académicos y valores sociales.

Los docentes en Panamá han utilizado las actividades lúdicas como parte integral de sus estrategias de enseñanza. Estas actividades permiten que los niños comprendan conceptos abstractos de manera más tangible y visual. En la enseñanza de la lectoescritura, por ejemplo, el uso de juegos de palabras, canciones o actividades de dramatización estimulan la comprensión lectora y la expresión oral. Según Miranda (2018), este enfoque lúdico permite a los estudiantes internalizar los conocimientos de manera más efectiva y duradera.

Además, las actividades lúdicas en el contexto escolar contribuyen al desarrollo emocional de los niños, ayudándoles a manejar sus emociones, a trabajar en equipo y a enfrentar desafíos de manera constructiva. La combinación del juego y el aprendizaje es una fórmula que no solo atrae la atención de los niños, sino que también mejora su motivación para aprender, haciendo del proceso educativo una experiencia integral y amena (Gómez, 2010).

2.5.3. Actividades lúdicas para niños.

Las actividades lúdicas para niños varían en función de las etapas de desarrollo y sus intereses, pero todas ellas comparten un enfoque centrado en el disfrute y el aprendizaje. En los primeros años, actividades como las construcciones con bloques, las rondas y los juegos de roles son esenciales para estimular la imaginación y el pensamiento crítico. Según Vygotsky (1978), el juego simbólico permite a los niños ensayar situaciones de la vida real, desarrollar habilidades sociales y comprender las normas culturales.

En el contexto panameño, las actividades lúdicas tradicionales como "La cuerda" o "La pelota de trapo" todavía se practican en algunas comunidades. Estas actividades, aunque simples, promueven la coordinación motora gruesa y fina, la interacción social y el respeto por las reglas del juego. Además, se ha observado que los niños que participan en actividades lúdicas al aire libre presentan niveles más altos de creatividad y mejor resolución de problemas que aquellos que pasan la mayor parte del tiempo frente a pantallas (Miranda, 2018).

El juego no solo es una forma de entretenimiento para los niños, sino también un medio para desarrollar su autoestima y confianza. Las actividades lúdicas permiten a los niños experimentar éxitos y fracasos en un ambiente seguro y controlado, lo que contribuye a un desarrollo emocional saludable. Estas actividades les enseñan a perseverar, a cooperar y a resolver conflictos, habilidades que son esenciales tanto dentro como fuera del entorno escolar (Salazar, 2015).

2.6. Nuevas Tecnologías de Información.

2.6.1. Definición.

Las nuevas tecnologías de información se refieren al conjunto de herramientas digitales que facilitan la creación, el almacenamiento, el procesamiento y la comunicación de datos e información. Para los niños, estas tecnologías incluyen dispositivos como computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, así como aplicaciones y plataformas digitales que permiten el acceso a información y recursos educativos.

Según Prensky (2001), "los nativos digitales, aquellos que han crecido con las nuevas tecnologías, no solo utilizan estas herramientas para el entretenimiento, sino que también las incorporan en su proceso de aprendizaje, convirtiendo la educación en una experiencia más interactiva y dinámica" (p. 2). Estas tecnologías permiten a los niños interactuar con el contenido de manera innovadora y creativa, promoviendo el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI.

2.6.2. Impacto de las tecnologías de información en los niños.

Las nuevas tecnologías de información, como los dispositivos móviles, las tablets y las computadoras, han transformado radicalmente la manera en que los niños interactúan con su entorno. Estos avances tecnológicos han hecho que los niños tengan acceso a una amplia gama de información y entretenimiento desde edades tempranas. Sin embargo, también han generado preocupación debido a los posibles efectos negativos en el desarrollo físico y social de los niños. Según Unicef (2021), el aumento del tiempo frente a las pantallas puede impactar en la capacidad de los niños para socializar y participar en actividades físicas.

En Panamá, el uso de las tecnologías ha crecido exponencialmente en los últimos años, lo que ha llevado a un desplazamiento progresivo de las actividades tradicionales como los juegos de ronda. Los niños pasan más tiempo interactuando con dispositivos electrónicos que con sus compañeros en actividades al aire libre. Esto ha generado un cambio en la forma en que los niños juegan y se relacionan, afectando su desarrollo emocional y social. Según Gómez

(2010), este fenómeno puede estar asociado a un aumento de comportamientos sedentarios y a una disminución en las habilidades sociales.

Por otro lado, las tecnologías de información también ofrecen oportunidades educativas significativas cuando se utilizan de manera adecuada. Las aplicaciones educativas y los juegos interactivos pueden mejorar el aprendizaje de habilidades cognitivas y destrezas motoras, siempre que se establezca un equilibrio entre el tiempo frente a las pantallas y las actividades físicas. En este sentido, es fundamental que tanto padres como educadores sean conscientes de los límites y supervisen el uso de estos recursos tecnológicos para garantizar un desarrollo integral de los niños (Miranda, 2018).

2.6.3. Juegos digitales más usados en la actualidad.

En la actualidad, los juegos digitales han ganado popularidad entre los niños debido a su accesibilidad y capacidad para captar la atención a través de gráficos interactivos y elementos de juego inmersivo. Algunos de los juegos más utilizados entre los niños de 5 a 6 años incluyen aplicaciones educativas, como ABCmouse, y juegos de entretenimiento como Minecraft y Roblox, que permiten a los niños explorar mundos virtuales y desarrollar habilidades de resolución de problemas. Estos juegos digitales no solo ofrecen entretenimiento, sino que también permiten a los niños aprender mientras juegan (Salazar, 2015).

A pesar de sus beneficios, el uso excesivo de los juegos digitales puede tener efectos adversos en el desarrollo físico y social de los niños. Según Unicef (2021), un alto consumo de juegos digitales puede fomentar comportamientos sedentarios, lo que impacta negativamente en la salud física y en el desarrollo psicomotor. Además, los niños que pasan demasiado tiempo jugando en línea pueden desarrollar dificultades para interactuar con sus compañeros en situaciones reales, afectando sus habilidades de socialización.

Aun así, los juegos digitales pueden complementarse con otros tipos de actividades si se gestionan adecuadamente. En lugar de eliminar por completo el uso de estos juegos, los padres y educadores pueden optar por limitar el tiempo

de pantalla y equilibrar su uso con juegos físicos y actividades al aire libre. De esta forma, los niños pueden beneficiarse tanto del aprendizaje que ofrecen los juegos digitales como de las habilidades sociales y físicas que desarrollan a través de los juegos tradicionales (Gómez, 2010).

2.6.3.1. Juegos Digitales Más Usados por Niños en la Actualidad.

- Fortnite: es un videojuego de batalla real desarrollado por Epic Games, donde hasta 100 jugadores compiten entre sí en un mapa que se va reduciendo con el tiempo. El objetivo es ser el último jugador o equipo en pie. Más de 250 millones de jugadores registrados a partir de 2020 (SuperData Research, 2020). "Fortnite se ha convertido en un fenómeno cultural, transcending la industria del videojuego" (SuperData Research, 2020).
- Minecraft: es un juego de construcción en un mundo abierto creado por Mojang Studios. Los jugadores pueden explorar, recolectar recursos, construir estructuras y crear su propio entorno. Más de 126 millones de jugadores activos mensuales en 2020; "Minecraft es más que un juego; es una plataforma para la creatividad y la educación" (Mojang Studios, 2020).
- Roblox: Es una plataforma de creación de juegos donde los usuarios pueden diseñar y jugar juegos creados por otros. Es especialmente popular entre los niños por su accesibilidad y variedad. Se conoce que más de 150 millones de usuarios activos mensuales en 2021; según Roblox Corporation, (2021), "Roblox permite a los niños ser creadores de contenido, no solo consumidores"
- Among Us: es un juego multijugador en línea desarrollado por InnerSloth, donde los jugadores asumen el papel de miembros de una tripulación en una nave espacial, con un impostor entre ellos. Más de 500 millones de descargas en diciembre de 2020 (InnerSloth, 2020).
- Pokémon GO: Pokémon GO es un juego de realidad aumentada desarrollado por Niantic, que permite a los jugadores capturar Pokémon en

el mundo real utilizando dispositivos móviles. Más de 400 millones de descargas desde su lanzamiento en 2016 (Niantic, Inc., 2021).

- Brawl Stars: es un juego de combate en línea desarrollado por Supercell, donde los jugadores luchan en diferentes modos de juego, cada uno con objetivos únicos. Más de 100 millones de descargas en 2019 (Supercell, 2019).

2.7. Perfil de Niños y Niñas de 5 a 6 Años.

2.7.1. Perfil psicomotor.

Entre los 5 y 6 años, los niños experimentan un importante desarrollo psicomotor, que incluye la coordinación motora fina y gruesa. A esta edad, los niños son capaces de realizar actividades físicas más complejas, como correr, saltar y subir escaleras, lo que refleja una mejora en su control corporal y equilibrio. Según Piaget (1976), la etapa preoperacional es crucial para el desarrollo de habilidades motoras, ya que los niños comienzan a realizar movimientos más precisos y coordinados, esenciales para su interacción con el entorno.

Los juegos de ronda y otros juegos tradicionales son ideales para promover el desarrollo psicomotor, ya que requieren de movimientos coordinados y repetitivos. Al mismo tiempo, los niños desarrollan la conciencia espacial y la capacidad de planificar sus movimientos en función de las reglas del juego. Las actividades físicas en esta etapa son esenciales no solo para la salud física, sino también para el desarrollo cognitivo, ya que la actividad física está relacionada con mejoras en la atención y la memoria (Salazar, 2015).

En contraste, el aumento del tiempo que los niños pasan frente a las pantallas de dispositivos electrónicos ha sido una preocupación creciente, ya que limita las oportunidades de desarrollo motor. El sedentarismo asociado con los juegos digitales puede retrasar el desarrollo de habilidades físicas y generar problemas a largo plazo en la salud de los niños, como el sobrepeso o la obesidad (Unicef, 2021).

2.7.2. Perfil morfológico.

El perfil morfológico de los niños y niñas entre 5 y 6 años se caracteriza por un crecimiento rápido y una mayor armonización de las proporciones corporales. A esta edad, los niños han dejado atrás las características propias de la primera infancia, como el abdomen prominente y las extremidades cortas, y comienzan a adquirir una estructura física más esbelta. Según Piaget (1976), en esta etapa se produce una mayor maduración en el desarrollo físico, lo que permite a los niños realizar tareas motoras más complejas con mayor destreza.

En Panamá, los estudios sobre el desarrollo físico de los niños muestran que las actividades físicas, como los juegos tradicionales, juegan un papel clave en la promoción de un desarrollo saludable. La participación en actividades de ronda o juegos al aire libre fomenta la tonicidad muscular y el control postural, aspectos esenciales en esta etapa del desarrollo. Los niños que juegan activamente desarrollan mejor sus habilidades motrices gruesas, como correr, saltar y trepar, mientras que aquellos que pasan más tiempo en juegos sedentarios o frente a las pantallas pueden mostrar un retraso en su desarrollo físico (Salazar, 2015).

Sin embargo, con el auge de las tecnologías digitales, muchos niños están experimentando una reducción en las oportunidades de juego físico, lo que impacta directamente en su desarrollo morfológico. El tiempo prolongado frente a dispositivos digitales está relacionado con problemas de sedentarismo y sobrepeso, lo que contrasta con las recomendaciones de los especialistas en desarrollo infantil, que sugieren que los niños deben participar activamente en al menos una hora de actividad física diaria (Unicef, 2021).

2.7.3. Perfil social.

En cuanto al perfil social, los niños de 5 a 6 años están en una etapa crucial de desarrollo en la que comienzan a formar amistades más estables y a participar en actividades grupales. Según Erikson (1950), esta etapa es fundamental para el desarrollo de la autonomía y la iniciativa. Los juegos de ronda y otros juegos tradicionales permiten a los niños interactuar con sus compañeros, desarrollar

habilidades de cooperación y aprender a respetar las reglas y turnos en las actividades grupales.

En el contexto panameño, las actividades de grupo, como los juegos de ronda, promueven un sentido de comunidad y pertenencia entre los niños. Estas actividades no solo fomentan la socialización, sino que también permiten a los niños aprender sobre la cultura y las tradiciones locales a través del juego. Según Miranda (2018), los juegos tradicionales no solo transmiten valores sociales, sino que también son una forma de preservar el patrimonio cultural de Panamá, lo que refuerza el sentido de identidad en los niños.

No obstante, con el incremento del uso de juegos digitales, los niños pasan menos tiempo interactuando directamente con otros, lo que puede afectar negativamente su desarrollo social. Los niños que pasan mucho tiempo frente a las pantallas pueden desarrollar más habilidades interpersonales y tener dificultades para relacionarse en situaciones cara a cara. Esta situación plantea un desafío para los educadores y padres, quienes deben encontrar un equilibrio entre el uso de la tecnología y la participación en actividades sociales y físicas que promuevan un desarrollo saludable (Gómez, 2010).

2.7.4. Perfil emocional.

El desarrollo emocional de los niños de 5 a 6 años es un proceso complejo que implica aprender a identificar, comprender y gestionar sus emociones. En esta etapa, los niños comienzan a experimentar una mayor gama de emociones y a mostrar empatía hacia los demás. El juego, tanto tradicional como digital, juega un papel importante en este desarrollo. Los juegos de ronda, en particular, enseñan a los niños a trabajar en equipo, resolver conflictos y superar la frustración cuando no ganan o no logran sus objetivos.

En Panamá, el juego es visto como una herramienta esencial para el desarrollo emocional, ya que proporciona un espacio seguro donde los niños pueden expresarse libremente. Según Vygotsky (1978), el juego simbólico permite a los niños ensayar roles sociales y explorar sus emociones en un entorno controlado.

Los juegos de ronda, que requieren interacción con los compañeros, ayudan a los niños a desarrollar habilidades de regulación emocional, como la paciencia y la tolerancia a la frustración, lo que es esencial para su bienestar emocional a largo plazo (Miranda, 2018).

Por otro lado, el aumento del uso de juegos digitales puede tener un impacto en el desarrollo emocional de los niños, especialmente cuando estos juegos están orientados hacia el individualismo. Según Unicef (2021), los niños que pasan mucho tiempo jugando en dispositivos electrónicos tienden a interactuar menos con otros niños en situaciones de la vida real, lo que puede limitar su capacidad para desarrollar empatía y habilidades emocionales. Es fundamental, entonces, que los padres y educadores supervisen no solo el contenido de los juegos, sino también el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas para asegurar un desarrollo emocional equilibrado.

2.8. La danza y su relación con los juegos tradicionales de rondas y el folklore.

Los juegos y rondas forman parte esencial del folklore panameño ya que son expresiones que llevan música cantos y movimientos coordinados, por esto se puede vincular a la danza las formas o figuras de las rondas que son de uso en las danzas folclóricas, por ejemplo, los bailes que se realizan en círculos y en líneas como cumbia, atravesados, las mejoranas, danesas, entre otros; contienen la primera forma de estructura de los bailes como movimientos en ronda, incluso los bailes de línea, los vaivenes que se notan en ciertas danzas, los cuales se ejecutan en línea; se puede decir entonces, que donde hay cantos y musicalidad hay danza.

En esta línea, se asevera que la danza y los juegos de ronda están intrínsecamente ligados por su naturaleza lúdica y expresiva, lo que permite explorar su relación desde diversas perspectivas. En términos de desarrollo motor y social, ambos implican un aprendizaje a través del movimiento. Los juegos de ronda, que son actividades grupales, fomentan la colaboración y la comunicación entre los participantes, elementos que son igualmente esenciales en la danza.

Según Duffy (2011), la práctica de la danza no solo promueve la coordinación y el control del cuerpo, sino que también ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales. Así, la inclusión de los juegos de ronda en el currículo de danza podría enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles comprender la importancia de la cooperación y la cohesión grupal.

Desde el punto de vista académico, los estudios universitarios en danza ofrecen una variedad de enfoques teóricos que pueden aplicarse a los juegos de ronda. La teoría del movimiento de Rudolf Laban, por ejemplo, destaca la importancia de la calidad del movimiento, el espacio y el tiempo. Estos elementos son también fundamentales en los juegos de ronda, donde la sincronización con el grupo y la respuesta a las variaciones rítmicas son esenciales. Laban (1975), enfatiza que la danza es una forma de comunicación no verbal que puede ser utilizada para expresar emociones y narrar historias. Esta capacidad de contar historias a través del movimiento es una característica central de los juegos de ronda, que a menudo están acompañados de canciones que relatan eventos o personajes, creando así un vínculo cultural y social.

Adicionalmente, la danza como disciplina académica permite a los estudiantes explorar diversas tradiciones culturales, lo que se relaciona directamente con el contexto de los juegos de ronda. La diversidad de juegos de ronda en diferentes culturas puede ser un área de estudio rica para los estudiantes de danza, quienes pueden investigar cómo estas prácticas se han transmitido y transformado a lo largo del tiempo. Según Miranda (2018), los juegos de ronda en Panamá son una manifestación cultural que refleja las tradiciones y la identidad del país. Este tipo de investigación no solo enriquece el conocimiento sobre la danza y los juegos, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar una apreciación más profunda por su patrimonio cultural.

Finalmente, el enfoque en la creatividad y la expresión individual en la danza puede ser un complemento valioso para los juegos de ronda, que tradicionalmente pueden seguir patrones y formas preestablecidas. La danza ofrece un espacio para la improvisación y la creación, permitiendo a los niños y jóvenes explorar su

propia identidad a través del movimiento. Esta relación entre estructura y libertad es crucial en el desarrollo del niño, ya que les permite experimentar el arte de manera integral. Según Gómez Z. (2010), la expresión a través del movimiento ayuda a los niños a conectar sus experiencias internas con el mundo que les rodea, facilitando un desarrollo emocional y social saludable

CAPÍTULO III

Capítulo III. MARCO METODOLÓGICO.

3.1. Diseño de investigación y tipo de estudio.

3.1.1. Diseño de investigación.

El diseño de la actual investigación es del tipo no experimental y cuantitativo, debido a que las variables se observan en su entorno natural sin manipulación deliberada de estas, tal como lo explica Hernández, Fernández, & Batista (2010), en un estudio no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador; en esta misma línea se plantea hacer uso de herramientas de corte cuantitativas de estudio, por lo cual se dice que el enfoque es del tipo cuantitativo. (Hernández, Fernández, & Batista, 2010)

3.1.2. Tipo de estudio.

El tipo de estudio es descriptivo, el cual, según Sabino (1992), es el tipo de investigación que trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta; en este sentido, se procederá en la actual investigación a indagar en la realidad actual para luego describir los hechos encontrados en busca de conclusiones de relevancia en función de los objetivos expuestos. (Sabino, 1992)

3.2. Población, sujetos y tipo de muestra estadística.

3.2.1. Población.

Según Arias (2006), “la población es definida como el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación y está a su vez, queda delimitada por el problema y los objetivos de estudio” (p.81); en este sentido, la población objeto de estudio está conformada por el conjunto de niños con edades comprendidas en 5 y 6 años de la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá, que están transitando de kínder, y que durante la pandemia fueron fuertemente

influenciados por las tecnologías de información en virtud del distanciamiento social y la falta de socialización forzada que experimentaron.

3.2.2. Tipo de Muestra Estadística.

Palella & Martins (2008), definen la muestra como: "(...) una parte o el subconjunto de la población dentro de la cual deben poseer características reproducen de la manera más exacta posible" (p.93); en el caso de la investigación actual, la muestra será circunscrita dentro del conjunto poblacional antes descrito, en la cual se tomará el 10% de la misma a través de un muestreo no probabilístico intencional a criterio del investigador, en virtud de las intenciones del investigador en el proceso exploratorio en donde deberá indagar en él la población.

3.3. Variables.

La variable para utilizar en el trabajo es:

Variable independiente.

- **Uso de juegos digitales:** Se refiere a la cantidad de tiempo o frecuencia con la que los niños participan en juegos digitales en lugar de juegos tradicionales de ronda. (Variable dependiente)

Variable dependiente.

- **Desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda:** La disminución en la práctica o frecuencia de juegos tradicionales entre los niños de 5 a 6 años, reemplazados por los juegos digitales.

3.4. Instrumentos y/o herramientas de recolección de datos y/o materiales-equipos.

Dentro del presente estudio se plantean instrumentos de recolección de datos con enfoque cuantitativo denominado encuesta, y cuyo instrumento es el cuestionario estructurado con preguntas abiertas y cerradas; según Tamayo & Tamayo (2008), la encuesta "es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la

información obtenida” (p.4). En este sentido, será aplicado el instrumento a la muestra poblacional, antes mencionada.

Se plantean en este sentido, tres modelos de instrumentos tipo encuesta, uno para los profesores, uno para los representantes, estos llenados a través de un formulario directamente por los sujetos de estudio, y un tercer instrumento aplicado a los niños, siendo este último guiado y llenado por el investigador en su proceso de consulta y observación, quien en el momento del recreo se acercará a cada niño para recopilar la información requerida.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

4.1. Encuesta aplicada a Padres y representantes.

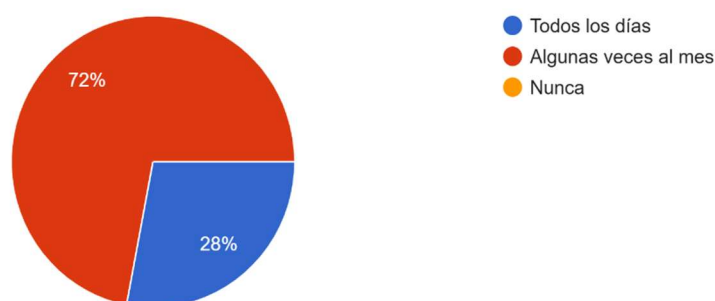
La encuesta aplicada a Padres y Representantes abarca una muestra de 25 sujetos de estudio, de una población de niños de kínder en edades comprendidas entre 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez, a los cuales se les realizó preguntas con respuestas cerradas de selección, cuyos resultados se muestran continuación:

Gráfica N°1.

Frecuencia de uso de juegos digitales.

¿Con qué frecuencia su niño/a juega juegos digitales (tabletas, teléfonos inteligentes, videojuegos)?

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28% re, 2024).

El análisis de la gráfica de torta revela que un 72% de los niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez juegan juegos digitales algunas veces al mes, mientras que un 28% juega todos los días. Este predominio del juego ocasional sugiere que la mayoría de los niños no están expuestos de forma continua a los juegos digitales, lo que podría reflejar una preferencia por un enfoque equilibrado en el tiempo de pantalla, permitiendo que los niños participen en una variedad de actividades recreativas. Además, este comportamiento puede indicar una atención por parte de los padres hacia la moderación en el uso de tecnologías, priorizando otras formas de entretenimiento y aprendizaje.

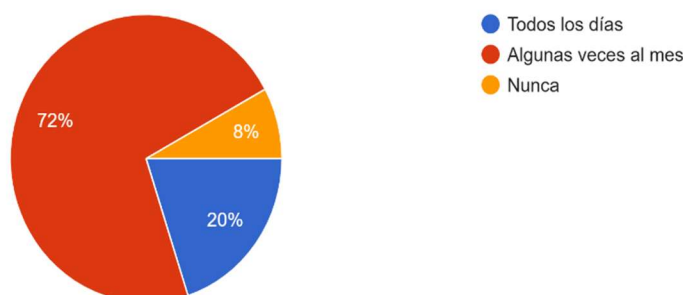
Por otro lado, el 28% de los niños que juegan todos los días representa un grupo significativo que integra los juegos digitales en su rutina diaria. Esta tendencia podría reflejar un interés creciente en las tecnologías interactivas y su potencial educativo. Sin embargo, el contraste entre los dos grupos también resalta la importancia de que los padres y educadores encuentren un equilibrio adecuado, asegurando que el tiempo de juego digital no sustituye el juego físico y social, que son esenciales para el desarrollo integral de los niños. En este sentido, fomentar un uso responsable y moderado de los juegos digitales puede ser clave para maximizar sus beneficios educativos y recreativos.

Gráfica N°2.

Frecuencia de uso de juegos tradicionales de Ronda.

¿Con qué frecuencia su niño/a juega juegos tradicionales de ronda (como la soga, el escondite, la rueda) durante su tiempo libre?

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28% re, 2024).

En la gráfica 2 se muestra que un 72% de los niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez juegan juegos tradicionales de ronda algunas veces al mes, mientras que un 20% juega todos los días y un 8% indica que nunca participan en estas actividades. Esta alta proporción de niños que juegan ocasionalmente sugiere que los juegos de ronda todavía tienen un lugar significativo en la vida de los niños, aunque no se integren en su rutina diaria. La predominancia del juego ocasional puede reflejar la influencia de otras actividades y juegos digitales que compiten por la atención de los

niños, así como una posible falta de promoción o disponibilidad de estos juegos tradicionales.

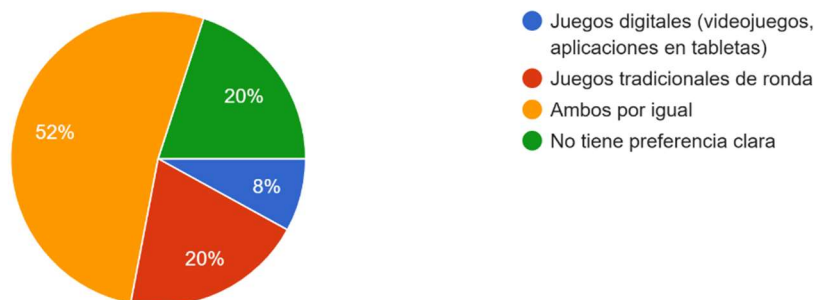
Por otro lado, el 20% de los niños que juegan todos los días destaca un grupo comprometido con estas actividades, lo que sugiere que algunos padres fomentan de manera activa el uso de juegos de ronda como parte de la socialización y el desarrollo físico de sus hijos. A la vez, el 8% que indica que nunca juegan a estos juegos pone de manifiesto un pequeño segmento que podría estar desconectado de las tradiciones lúdicas. Este contraste entre los grupos señala la importancia de fortalecer la enseñanza y la difusión de los juegos tradicionales de ronda en el entorno escolar y familiar, promoviendo así su práctica regular como una forma valiosa de interacción social y desarrollo emocional entre los niños.

Gráfica N°3.

Preferencia de tipo de juegos en el tiempo libre del niño.

¿Qué tipo de juegos prefiere su niño/a en su tiempo libre?

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28 re, 2024).

La gráfica 3 muestra que sólo un 8% de los niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez prefieren jugar juegos digitales, en comparación con un 20% que opta por los juegos tradicionales de ronda. Estos datos sugieren que, aunque los juegos digitales tienen cierta presencia, la preferencia por juegos tradicionales es notablemente más alta, lo que puede indicar una apreciación por las dinámicas de interacción social y física que

ofrecen. Además, el 20% de los niños que no tienen una preferencia clara resalta la diversidad de opciones de juego que los niños consideran, lo que sugiere que pueden estar abiertos a distintas experiencias lúdicas.

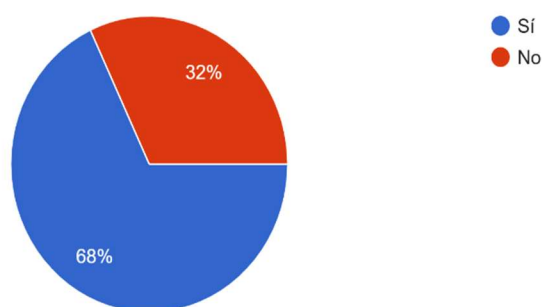
Un hallazgo interesante es el 52% de los niños que juegan a ambos tipos de juegos por igual. Esto implica que muchos niños están disfrutando de una combinación de experiencias, lo que podría ser beneficioso para su desarrollo integral, ya que les permite explorar tanto la tradición lúdica como las nuevas tecnologías. Esta tendencia de equilibrar juegos digitales y tradicionales podría ser un indicativo de la flexibilidad y adaptabilidad de los niños en su interacción con diferentes formas de juego. Para educadores y padres, esta información puede ser clave para fomentar un ambiente de juego inclusivo que valore tanto los juegos digitales como los tradicionales, asegurando que los niños tengan acceso a diversas experiencias que enriquezcan su aprendizaje y socialización.

Gráfica N°4.

Opinión de los padres sobre el desplazamiento de los juegos tradiciones de ronda por los juegos digitales

¿Cree que los juegos digitales han comenzado a desplazar a los juegos tradicionales de ronda en la vida de su niño/a?

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28% re, 2024).

La gráfica 4 indica que un 88% de los padres y representantes de niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez consideran que los juegos

digitales han comenzado a desplazar a los juegos de ronda tradicionales. Esta alta proporción sugiere una percepción generalizada de que las nuevas tecnologías y los juegos digitales están ganando terreno en las preferencias de los niños, lo que puede estar relacionado con factores como la accesibilidad, el atractivo visual y la interacción que ofrecen estos juegos en comparación con los tradicionales. Esta percepción de desplazamiento podría generar preocupación entre los padres sobre la posible pérdida de prácticas culturales y sociales asociadas con los juegos de ronda, que son fundamentales para la interacción física y el desarrollo emocional de los niños.

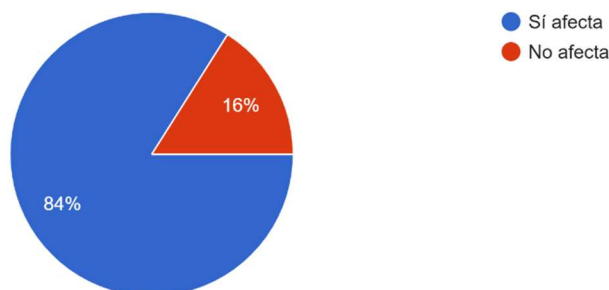
Por otro lado, el 32% de los encuestados que indica que no creen que los juegos digitales están desplazando a los juegos de ronda refleja una opinión significativa que sugiere que hay una resistencia o una valoración positiva de los juegos tradicionales. Esto podría deberse a la importancia que algunos padres otorgan a las interacciones sociales que fomentan los juegos de ronda, así como a su potencial para contribuir al desarrollo físico y emocional de los niños. Esta discrepancia entre las opiniones sugiere la necesidad de un diálogo entre padres, educadores y comunidades sobre cómo equilibrar la integración de juegos digitales en la vida de los niños, mientras se preservan y promueven las tradiciones lúdicas que enriquecen la cultura y el desarrollo social infantil.

Gráfica N°5.

Opinión de los padres sobre si el uso frecuente de juegos digitales afecta la capacidad de su niño/a para interactuar con otros niños en actividades físicas o recreativas.

¿Cree que el uso frecuente de juegos digitales afecta la capacidad de su niño/a para interactuar con otros niños en actividades físicas o recreativas?

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28 re, 2024).

En la gráfica 5 se revela que un 84% de los padres y representantes de niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez consideran que los juegos digitales afectan la capacidad de sus hijos para interactuar con otros niños en actividades físicas o recreativas. Esta alta proporción sugiere una preocupación generalizada entre los padres sobre el impacto negativo que el tiempo dedicado a los juegos digitales puede tener en las habilidades sociales de los niños. Tal percepción podría estar basada en la observación de que el tiempo frente a las pantallas a menudo sustituye las interacciones cara a cara y las actividades físicas, esenciales para el desarrollo social y emocional en la primera infancia.

Por otro lado, el 16% que indica que no cree que los juegos digitales afecten la capacidad de interacción de sus hijos sugiere que un grupo de padres ve un potencial positivo en estos juegos, tal vez considerando que algunos juegos digitales pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, especialmente aquellos que requieren interacción en línea. Sin embargo, esta discrepancia en

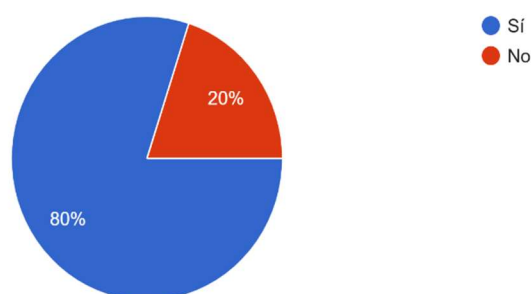
las opiniones resalta la necesidad de un enfoque equilibrado que permita a los niños beneficiarse de las oportunidades que ofrecen los juegos digitales sin comprometer sus habilidades sociales y su participación en actividades físicas. Es fundamental que los padres y educadores promuevan un ambiente de juego que integre tanto la interacción digital como la presencial, asegurando que los niños desarrollen competencias sociales sólidas mientras disfrutan de las nuevas tecnologías.

Gráfica N°6.

Opinión de los padres sobre si el uso frecuente de juegos digitales influye en el comportamiento social de su niño/a.

¿Cree que el uso de juegos digitales influye en el comportamiento social de su niño/a (por ejemplo, disminución de interacción con otros niños)?

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28 re, 2024).

En la gráfica 6 se puede observar que un 80% de los padres y representantes de niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez consideran que los juegos digitales influyen en el comportamiento social de sus hijos. Esta alta proporción indica una fuerte preocupación entre los padres sobre cómo el uso de juegos digitales puede impactar las interacciones sociales y la conducta de los niños. La percepción de que los juegos digitales podrían tener un efecto sobre el comportamiento social puede deberse a observaciones de cambios en la forma en que los niños se relacionan con sus compañeros, así como a la posibilidad de

que estos juegos fomentan comportamientos más aislados o competitivos en lugar de cooperativos.

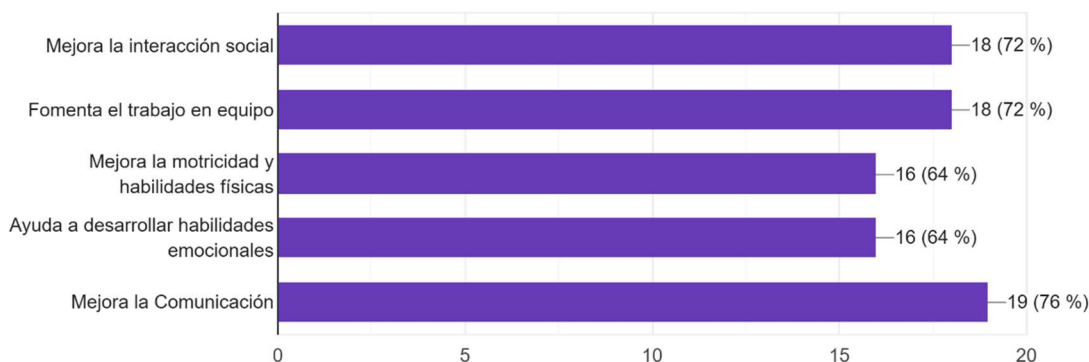
Por otro lado, el 20% de los encuestados que creen que los juegos digitales no influyen en el comportamiento social de sus hijos representa una minoría significativa que puede estar viendo el uso de estos juegos como una herramienta que puede promover la socialización en ciertos contextos, especialmente en aquellos que incluyen interacciones en línea o colaborativas. Esta discrepancia en las opiniones subraya la necesidad de un diálogo más amplio entre padres, educadores y especialistas en desarrollo infantil sobre el impacto de los juegos digitales en el comportamiento social de los niños. Fomentar un uso consciente y equilibrado de los juegos digitales, en combinación con actividades sociales y físicas, puede ser clave para garantizar un desarrollo social saludable en la infancia.

Gráfica N°7.

Opinión de los padres sobre los beneficios más importantes de los juegos tradicionales de ronda para su niño/a.

¿Cuáles considera que son los beneficios más importantes de los juegos tradicionales de ronda para su niño/a? (Puede seleccionar varias)

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28% re, 2024).

El análisis del gráfico de barras 6 muestra las percepciones de los padres y representantes de niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez sobre los beneficios más importantes de los juegos tradicionales de ronda para sus hijos. La mejora de la interacción social y el fomento del trabajo en equipo, ambos con un 72%, destacan como los beneficios más valorados, lo que sugiere que los padres reconocen la importancia de estos juegos en la construcción de relaciones interpersonales saludables entre los niños. Esto puede ser especialmente relevante en la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños, ya que estas interacciones son fundamentales para su crecimiento emocional y social.

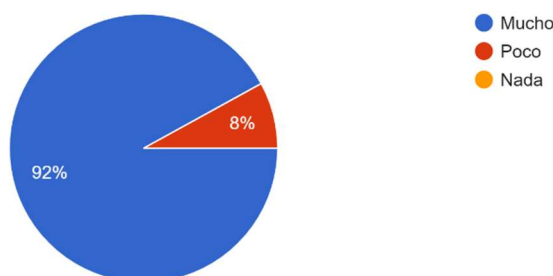
Por otro lado, el 76% que indica que los juegos tradicionales mejoran la comunicación también resalta un beneficio clave, sugiriendo que estas actividades no solo facilitan el juego, sino que también promueven habilidades lingüísticas y expresivas. La ayuda en el desarrollo de habilidades emocionales, con un 64%, aunque es el porcentaje más bajo en esta serie, sigue siendo significativo. Este dato sugiere que los padres valoran cómo estos juegos pueden contribuir al manejo de emociones y la empatía entre los niños. En conjunto, estos resultados reflejan una comprensión clara por parte de los padres sobre la relevancia de los juegos tradicionales de ronda en el desarrollo integral de sus hijos, lo que puede motivar un esfuerzo para preservar y promover estas prácticas lúdicas en sus comunidades.

Gráfica N°8.

Opinión de los padres sobre la importancia de que los niños sigan jugando juegos tradicionales de ronda, a pesar del acceso a juegos digitales.

¿Qué tan importante considera que es que los niños sigan jugando juegos tradicionales de ronda, a pesar del acceso a juegos digitales?

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28% re, 2024).

El análisis de la gráfica de torta revela que un 92% de los padres y representantes de niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez consideran que es muy importante que los niños sigan jugando juegos tradicionales de ronda, a pesar del acceso a juegos digitales. Este porcentaje abrumador refleja una fuerte convicción sobre el valor que los juegos tradicionales tienen en la vida de los niños, sugiriendo que los padres reconocen su papel fundamental en el desarrollo social, emocional y físico. La mayoría de los encuestados parece estar preocupada por el impacto que la creciente prevalencia de los juegos digitales podría tener en las tradiciones lúdicas y las interacciones sociales de sus hijos.

Por otro lado, el 8% que considera que la importancia de los juegos tradicionales es poco importante representa una minoría que podría estar más inclinada a aceptar la transición hacia juegos digitales como parte del desarrollo moderno. Esta discrepancia en las opiniones sugiere que existe un consenso general sobre la necesidad de preservar los juegos tradicionales, pero también resalta la necesidad de abordar las diferentes perspectivas sobre el valor de los juegos digitales. Para los educadores y padres, este apoyo abrumador hacia los juegos

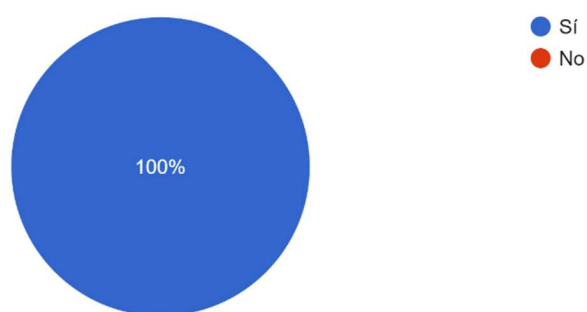
de ronda puede servir como un punto de partida para desarrollar programas que fomenten su práctica en las escuelas y en el hogar, asegurando que los niños sigan beneficiándose de estas experiencias culturales y sociales enriquecedoras.

Gráfica N°9.

Opinión de los padres sobre la promoción y fomento de juegos tradicionales en el tiempo libre de los niños.

¿Considera que se debe promover o fomentar el uso de juegos tradicionales de ronda en el tiempo libre de su niño/a?

25 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28% re, 2024).

El 100% de los padres y representantes de niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez opinan que se debe promover o fomentar el uso de juegos tradicionales de ronda en el tiempo libre de sus hijos. Este consenso total es notable y resalta una convicción unánime sobre la importancia de estas actividades lúdicas en el desarrollo de los niños. La unanimidad en esta opinión sugiere que los padres ven los juegos de ronda no solo como una forma de entretenimiento, sino como una herramienta vital para el desarrollo social, emocional y físico de sus hijos.

La decisión de fomentar el uso de juegos tradicionales de ronda puede reflejar una preocupación por el bienestar integral de los niños, especialmente en un contexto

donde los juegos digitales son cada vez más predominantes. Este fuerte apoyo podría llevar a los educadores y responsables de la comunidad a implementar estrategias más efectivas para integrar juegos de ronda en las actividades escolares y comunitarias, asegurando que los niños tengan oportunidades adecuadas para participar en estas experiencias que fomentan la socialización y el aprendizaje colaborativo. En resumen, la opinión unánime de los padres subraya la necesidad de priorizar y revitalizar las tradiciones lúdicas en la vida de los niños, asegurando un equilibrio saludable entre las diversas formas de juego disponibles en la actualidad.

4.2. Encuesta aplicada a Docentes.

La encuesta aplicada a Docentes abarca una muestra de 2 sujetos de estudio, de una población de 4 en total, que imparten clases a niños de Kínder en edades comprendidas entre 5 a 6 años del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez, a los cuales se les realizó preguntas con respuestas cerradas de selección, cuyos resultados se muestran en una tabla resumen continuación:

Tabla 1.

Resumen de las opiniones de los Docentes.

	¿Cuántos años de experiencia tiene enseñando a niños de 5 a 6 años?	Actividades recreativas observa con mayor frecuencia entre los niños en su clase	¿Considera que los juegos digitales han comenzado a desplazar a los juegos tradicionales de ronda entre los niños?	¿Con qué frecuencia observa que los niños prefieren jugar juegos tradicionales durante el recreo?	¿Considera que el acceso a juegos digitales está limitando la participación de los niños en juegos tradicionales de ronda?	¿Cuál de los siguientes tipos de juegos digitales es más común entre los niños en su clase?	¿Cree que el desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda afecta el desarrollo social de los niños?	¿Cómo considera que el uso excesivo de juegos digitales influye en las habilidades de comunicación y socialización entre los niños?	¿Considera que es importante que los niños continúen participando en juegos tradicionales de ronda, incluso en la era de los juegos digitales?
Docente 1		Actividades físicas al aire libre (fútbol, correr, etc.)		Nunca					
Docente 2	Más de 6 años	Juegos tradicionales de ronda (como el escondite, la soga, etc.)	Sí	A veces	Sí	Ninguno, no usan juegos digitales	Sí, afecta	Mucho	Sí

Fuente: Encuesta aplicada a Docentes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28% re, 2024).

Al observar la tabla 1 se puede conocer que ambos docentes tienen más de 6 años enseñando a niños entre 5 a 6 años, y que ambos docentes están de acuerdo en los siguientes apartados:

- Desplazamiento de Juegos: Ambos docentes han observado que los juegos digitales están comenzando a reemplazar a los juegos tradicionales de ronda.
- Limitación del Acceso: Se ha notado que el acceso a juegos digitales está limitando la participación de los niños en juegos tradicionales.
- Acceso en el Aula: Durante las clases y los recreos, los niños no tienen acceso a juegos digitales.
- Impacto en el Desarrollo Social: El desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda se considera perjudicial para el desarrollo social de los niños.
- Habilidades de Comunicación: El uso excesivo de juegos digitales influye significativamente en las habilidades de comunicación y socialización entre los niños.
- Importancia de Juegos Tradicionales: Ambos docentes destacan la importancia de que los niños sigan participando en juegos tradicionales de ronda, a pesar del auge de los juegos digitales.

Por otro lado, al preguntarles a los docentes el tipo de actividades recreativas que observa con mayor frecuencia entre los niños en su clase estos respondieron que “Actividades físicas al aire libre (fútbol, correr, etc.)” y “Juegos tradicionales de ronda (como el escondite, la soga, etc.)”; además, 1 docente indicó que “nunca” ha observado que los niños prefieren jugar juegos tradicionales durante el recreo; mientras que otro docente indicó que “a veces”.

Los datos recopilados sugieren que, a pesar del crecimiento de los juegos digitales, los juegos tradicionales de ronda siguen siendo relevantes en el contexto

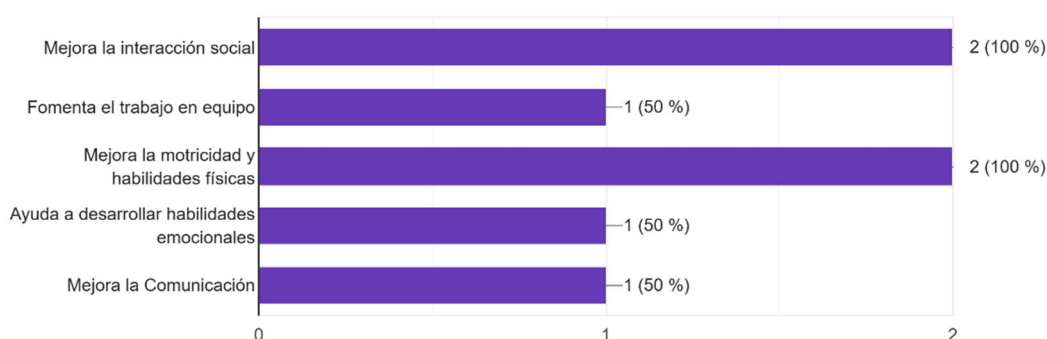
educativo. Sin embargo, es crucial que se fomenten espacios y oportunidades para que los niños participen en estas actividades, dado su impacto positivo en el desarrollo social y las habilidades de comunicación. Los docentes coinciden en la necesidad de equilibrar el uso de tecnologías con la preservación de juegos tradicionales, promoviendo un entorno de aprendizaje más inclusivo y socialmente enriquecedor.

Gráfica N°10.

Opinión de los Docentes sobre los beneficios que observa en los juegos tradicionales de ronda para el desarrollo emocional y cultural de los niños.

¿Qué beneficios observa en los juegos tradicionales de ronda para el desarrollo emocional y cultural de los niños? (puede seleccionar varias)

2 respuestas



Fuente: Encuesta aplicada a Padres y Representantes de niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre 28% re, 2024).

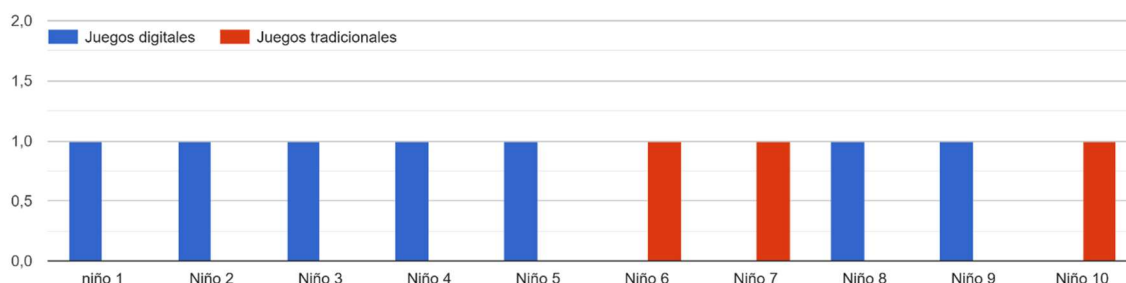
La gráfica 8 revela que los juegos tradicionales de ronda son percibidos principalmente como beneficiosos para la interacción social y el desarrollo motriz de los niños, ya que estos aspectos son los más mencionados por ambas respuestas. Otros beneficios, como el trabajo en equipo, el desarrollo emocional y la comunicación, son reconocidos, pero con menor consenso. Este análisis sugiere que los juegos de ronda pueden ser especialmente efectivos para fortalecer el vínculo social y las habilidades físicas de los niños, siendo también herramientas útiles para fomentar el trabajo en equipo y la comunicación, aunque con menor impacto.

4.3. Encuesta guiada aplicada a los niños y niñas.

Gráfica N°11.

Preferencia de los niños en cuanto a juego digitales y juegos tradicionales de ronda.

¿Cuáles de los siguientes juegos prefieren?



Fuente: Encuesta guiada aplicada a niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre, 2024).

La gráfica 9 representa las preferencias de juegos de 10 niños de 5 a 6 años en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez, indicando si prefieren juegos digitales o juegos tradicionales de ronda, en donde 7 de 10 niños, equivalente al 70%, muestran preferencia por los juegos digitales, mientras que, 3 de 10 niños, equivalente al 30%, prefieren los juegos tradicionales de ronda.

Los datos reflejan una tendencia notable hacia los juegos digitales entre los niños de esta edad en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez, con más del doble de preferencias en comparación con los juegos tradicionales. Esto puede indicar un cambio en las actividades lúdicas infantiles, en el que los juegos digitales están desplazando a los juegos tradicionales, posiblemente afectando el desarrollo de habilidades como la interacción cara a cara y el trabajo en equipo que los juegos de ronda pueden fomentar.

Gráfica N°12.

Distribución del tiempo de los niños para jugar juegos digitales y juegos tradicionales de ronda.



Fuente: Encuesta guiada aplicada a niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre, 2024).

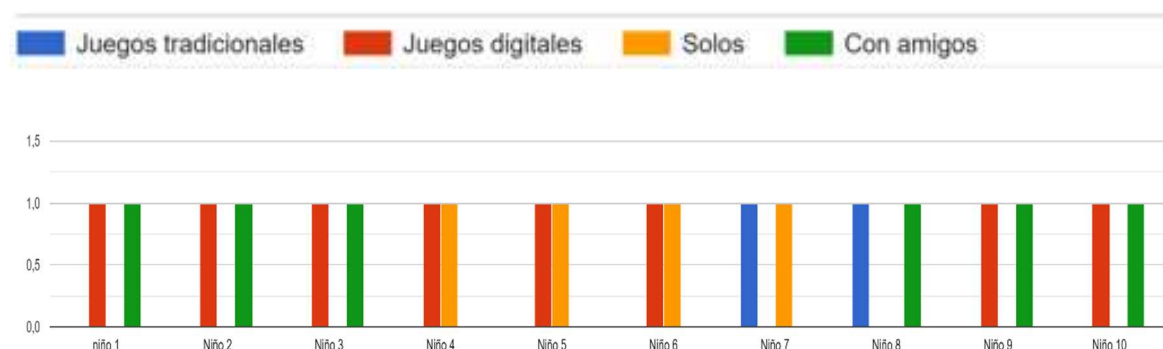
De acuerdo con el gráfico 10, de 10 niños, es decir, el 50%, indicaron que juegan juegos digitales en su tiempo libre. Esto sugiere una tendencia fuerte hacia los juegos digitales cuando los niños tienen autonomía para decidir cómo ocupar su tiempo; mientras que, 3 de 10 niños, equivalente al 30%, mencionaron que juegan juegos digitales en momentos supervisados por sus padres. Esto puede reflejar la preocupación de los padres sobre el contenido y el tiempo que los niños dedican a los juegos digitales, supervisando su uso en ciertas ocasiones. Solo 1 niño (10%) indicó que juega juegos tradicionales de ronda bajo la supervisión de sus padres. Esto representa un interés bajo en los juegos tradicionales en comparación con los digitales, y sugiere que estos juegos están siendo menos promovidos en los momentos supervisados. Cabe destacar que, 1 niño (10%) no respondió sobre sus preferencias o condiciones de juego. Esto puede deberse a diversas razones, como la falta de interés o de claridad en las opciones.

El análisis de estos datos muestra que el 80% de los niños juega juegos digitales, ya sea en tiempo libre o bajo supervisión, destacando la fuerte influencia de la tecnología en sus preferencias lúdicas. Por otro lado, la baja preferencia por los juegos tradicionales (10%) sugiere que estos están perdiendo terreno en el entorno recreativo de los niños. Esto refleja un posible desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda, con un predominio claro de los digitales, lo cual

podría tener implicaciones en el desarrollo de habilidades sociales y físicas en los niños.

Gráfica N°13.

Preferencia de los niños en cuanto a la compañía con la que desean jugar juegos digitales y juegos tradicionales de ronda.



Fuente: Encuesta guiada aplicada a niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre, 2024).

La gráfica 11 revela que, 5 de cada 10 niños (50%) prefieren jugar juegos digitales en compañía de amigos. Este dato indica que, aunque los juegos digitales pueden ser individuales, muchos niños disfrutan de la experiencia compartida con sus pares. 3 de cada 10 niños (30%) prefieren jugar juegos digitales solos, lo que sugiere que algunos niños valoran el aspecto individual y personal de estos juegos, que suelen ofrecer una experiencia inmersiva. Solo 1 de cada 10 niños (10%) juega juegos tradicionales de ronda solo, lo cual es inusual, dado que estos juegos típicamente requieren de interacción con otros para llevarse a cabo y, 1 de cada 10 niños (10%) prefiere jugar juegos tradicionales con amigos. Esto demuestra que, aunque la preferencia por los juegos digitales es mayor, aún hay niños que disfrutan de la interacción social y física que ofrecen los juegos tradicionales en grupo.

El análisis revela que los niños muestran una preferencia notable por jugar en compañía de amigos, especialmente en juegos digitales. Este comportamiento sugiere que, aunque los juegos digitales tienden a ser más individuales, aún existe

una inclinación por el aspecto social que estos pueden brindar en contextos compartidos.

Por otro lado, el bajo porcentaje de niños que juegan juegos tradicionales solo (10%) refleja la naturaleza intrínsecamente social de estos juegos, los cuales están diseñados para promover la interacción y cooperación en grupo. Esto destaca la necesidad de fomentar más oportunidades para que los niños participen en juegos tradicionales con amigos, dado que estos juegos pueden complementar el desarrollo social y físico, en contraste con la experiencia individual de los juegos digitales.

Gráfica N°14. Preferencia de los niños en cuanto a que juegos disfrutan más.



Fuente: Encuesta guiada aplicada a niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre, 2024).

En la gráfica 12 se pone en manifiesto que, 5 de cada 10 niños (50%) indican que disfrutan más de los juegos digitales. Esto representa la mayor preferencia entre los tres tipos de actividades, lo cual podría estar relacionado con la accesibilidad y atractivo visual de los dispositivos electrónicos, así como con la popularidad y diversidad de los juegos digitales; mientras que, 3 de cada 10 niños (30%) prefieren los deportes al aire libre. Esta preferencia demuestra que, aunque los juegos digitales tienen un gran atractivo, todavía hay un porcentaje significativo de niños que valoran las actividades físicas al aire libre, las cuales ofrecen beneficios como el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza y el desarrollo de

habilidades motoras. Por otro lado, 2 de cada 10 niños (20%) disfrutaban más de los juegos tradicionales de ronda. Este dato indica que, aunque estos juegos forman parte de la cultura y tradición, su popularidad es menor en comparación con los juegos digitales y los deportes al aire libre. La preferencia relativamente baja puede deberse a la falta de promoción de estos juegos en el entorno moderno o a la competencia con opciones digitales más llamativas.

Tabla 2.

Juego más reconocido por los niños.

PREFERENCIA DE TIPO DE JUEGO DE LOS NIÑOS	CANTIDAD	%
Roblox	4	40%
Un Dos tres pan con queso	3	30%
Juegos educativos	2	20%
El gato y el ratón	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta guiada aplicada a niños Centro Educativo Bilingüe María Henríquez. (octubre, 2024).

Con 4 de 10 niños (40%) eligiendo este juego, Roblox es la opción más popular entre los tipos de juegos mencionados. Esto refleja una tendencia hacia los juegos digitales, especialmente aquellos que permiten interacción social en línea, creatividad y personalización. Roblox destaca como una plataforma que combina aspectos lúdicos y sociales, lo cual podría explicar su popularidad entre los niños. Por otro lado, 3 de cada 10 niños (30%) prefieren este juego tradicional de ronda, lo que muestra que, aunque los juegos digitales dominan, algunos juegos tradicionales aún conservan un atractivo entre los niños. Esta preferencia puede estar asociada con el valor social y cultural del juego, además de los beneficios físicos y sociales que ofrece. Solo 2 de cada 10 niños (20%) indicaron preferir los juegos educativos. Esto sugiere que, aunque los juegos educativos son valorados, su atractivo es menor en comparación con los juegos de entretenimiento puro o de interacción social. La menor preferencia podría estar relacionada con la percepción de que estos juegos son más estructurados y menos entretenidos.

Finalmente, con solo 1 niño de cada 10 (10%) prefiriendo este juego, El Gato y el Ratón es la opción menos popular. Esto puede deberse a la falta de exposición o promoción de este tipo de juegos tradicionales en comparación con opciones más modernas y digitales.

La tabla refleja una fuerte inclinación hacia los juegos digitales como Roblox (40%), mientras que los juegos tradicionales y educativos tienen una preferencia moderada o baja. Los juegos tradicionales como "Un Dos Tres Pan con Queso" (30%) aún mantienen un lugar significativo, aunque están siendo desplazados por los juegos digitales. Los juegos educativos (20%) y los juegos tradicionales de menor popularidad como "El Gato y el Ratón" (10%) tienen una preferencia limitada, lo que podría sugerir la necesidad de promover una variedad de actividades para equilibrar los beneficios lúdicos y educativos.

CONCLUSIONES

En relación a los objetivos de investigación propuestos en el actual estudio, conocer en qué medida los juegos tradicionales de ronda están siendo desplazados por los juegos digitales en niños de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá, así como, identificar el impacto del desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda por los juegos digitales, se puede indicar lo siguiente:

El análisis de los datos revela que, aunque los juegos digitales tienen una presencia notable entre los niños de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, el desplazamiento no es total. Un 72% de los niños juega ocasionalmente a juegos digitales, y solo un 28% los utiliza diariamente, lo cual indica que aún hay espacio en sus actividades para otros tipos de juego, incluyendo los tradicionales. Los juegos de ronda mantienen relevancia, aunque su práctica también tiende a ser ocasional (72%). Este balance sugiere que, aunque los juegos digitales están ganando terreno, los tradicionales siguen siendo significativos en las rutinas de los niños.

En cuanto a la percepción de los padres sobre el desplazamiento de los juegos tradicionales, una amplia mayoría de los padres (88%) percibe que los juegos digitales están desplazando los juegos tradicionales de ronda. Este desplazamiento se considera negativo, ya que, según el 84% de los encuestados, los juegos digitales afectan la capacidad de los niños para interactuar en actividades físicas y recreativas, lo que genera una preocupación sobre el impacto en las habilidades sociales.

Los datos muestran una percepción clara de los padres sobre los efectos negativos del uso excesivo de juegos digitales en las habilidades de socialización de los niños. Un 88% de los padres opina que los juegos digitales están desplazando los juegos tradicionales, y un 84% cree que afectan la capacidad de interacción social de sus hijos. Esto refuerza la importancia de los juegos de ronda en el desarrollo social y emocional de los niños, aspectos que los padres valoran ampliamente. Los beneficios de estos juegos incluyen el fomento del trabajo en

equipo y la interacción social (72%), lo que sugiere que los juegos tradicionales continúan desempeñando un papel positivo en el desarrollo de los niños.

En esta línea, existe una fuerte convicción entre los padres sobre la importancia de fomentar los juegos tradicionales. Un 92% considera crucial que los niños continúen practicándose, y el 100% de los padres opina que estos deberían promoverse en el tiempo libre de sus hijos. Este consenso refleja una preocupación por mantener vivas las prácticas culturales y sociales ligadas a estos juegos, debido a sus beneficios para el desarrollo integral de los niños, especialmente en el ámbito social y emocional.

Por otro lado, en cuanto a la preferencia de los niños por los juegos digitales, aunque un 70% de los niños prefieren los juegos digitales cuando tienen la libertad de elección, los juegos tradicionales todavía cuentan con un 20% de preferencia. Esto muestra que, si bien los juegos digitales son los favoritos, aún hay aprecio por los juegos de ronda, especialmente en actividades grupales.

Aunque la preferencia hacia los juegos digitales es fuerte, con un 70% de los niños mostrando preferencia por estos juegos cuando tienen autonomía en sus decisiones de juego, todavía hay una proporción significativa que opta por los juegos tradicionales (30%). Esto podría interpretarse como un interés continuo en la interacción social física que ofrecen los juegos de ronda. Además, el hecho de que un 50% de los niños prefiera jugar juegos digitales en compañía de amigos muestra que estos juegos no son completamente solitarios, sino que pueden incluir interacción social, aunque de una naturaleza diferente a la de los juegos tradicionales.

Se observa en los niños una preferencias y diversidad en el ocio Infantil, a pesar de la preferencia por los juegos digitales, un 30% de los niños también valora los deportes al aire libre y un 20% disfruta de los juegos tradicionales. Esto indica una diversidad en las opciones de ocio, lo cual puede aprovecharse para promover un equilibrio entre el entretenimiento digital y las actividades físicas y culturales.

En cuanto al rol de los docentes en la promoción de los juegos tradicionales, el estudio revela que los juegos digitales están comenzando a reemplazar a los juegos tradicionales y destacan la importancia de estos últimos para el desarrollo social de los niños. Sin embargo, los juegos tradicionales son menos visibles en los recreos, lo cual podría estar contribuyendo a su desplazamiento.

Los docentes coinciden en que los juegos digitales están desplazando a los juegos de ronda y que esto limita la participación de los niños en juegos tradicionales. Sin embargo, durante las horas escolares, los niños realizan actividades físicas y juegos tradicionales, indicando que el contexto escolar sigue siendo un espacio propicio para estas prácticas. Los docentes también destacan que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo social y las habilidades de comunicación, y observan que estos juegos aún son valorados en el entorno educativo.

Los resultados sugieren que los juegos digitales están comenzando a desplazar los juegos tradicionales de ronda, aunque los padres y docentes reconocen la importancia de estos últimos en el desarrollo social y emocional de los niños. La preferencia de los niños por los juegos digitales refleja las tendencias actuales, pero la existencia de un porcentaje significativo que sigue valorando los juegos tradicionales y las actividades físicas señala oportunidades para fomentar un equilibrio en el tiempo de juego de los niños, combinando lo digital con lo tradicional para un desarrollo integral.

Los juegos digitales están ganando popularidad entre los niños de 5 a 6 años, pero los juegos tradicionales de ronda aún desempeñan un papel importante en su desarrollo social y emocional, especialmente en el contexto escolar. La percepción de los padres y docentes sobre los efectos del desplazamiento de los juegos tradicionales es de preocupación, y existe un fuerte deseo de que estos juegos se mantengan activos en la vida de los niños. La promoción de un equilibrio entre ambos tipos de juego puede ser clave para preservar los beneficios sociales y culturales de los juegos de ronda mientras se aprovechan las ventajas de la tecnología.

LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES.

Recomendaciones.

Producto de los resultados antes expuesto en la actual investigación se pueden establecer las siguientes recomendaciones:

Fomentar la integración de juegos tradicionales y digitales en el ámbito educativo:

La escuela puede adoptar un enfoque que combine juegos digitales y tradicionales, permitiendo que ambos coexistan en un ambiente estructurado y beneficioso para el desarrollo integral de los niños. Una forma de hacerlo es integrando juegos de ronda y actividades físicas con herramientas tecnológicas adecuadas para su edad. Por ejemplo, se pueden diseñar juegos en los que los niños sigan instrucciones digitales para realizar actividades físicas o juegos colaborativos, lo que les permitirá experimentar tanto el aspecto físico como el digital de manera segura. Esta integración no solo mantiene el atractivo de los juegos digitales, sino que también garantiza que los niños participen activamente en dinámicas sociales y físicas que los ayudan a mejorar su desarrollo social y motriz.

Integrar la danza como una práctica lúdica y disciplinaria en el currículo escolar:

Para enriquecer el desarrollo integral de los niños, la danza puede incorporarse como parte del currículo en la educación inicial, integrando sus aspectos lúdicos y disciplinarios. Enseñar a los niños juegos de ronda tradicionales en formato de danza no solo fortalece su coordinación física y sentido del ritmo, sino que también fomenta la autodisciplina y el trabajo en equipo, pues deben seguir reglas, patrones y tiempos marcados. Además, al combinar juegos de ronda con elementos básicos de la danza, se logra una actividad que resulta atractiva para los niños y que, a su vez, permite reforzar su desarrollo emocional y motriz de una manera divertida y significativa.

Desarrollar talleres para padres sobre el uso responsable de juegos digitales:

Es fundamental empoderar a los padres con herramientas que les permitan gestionar el uso de dispositivos digitales en casa de manera equilibrada. Se recomienda que la escuela organice talleres informativos para padres, en los que se expliquen los efectos del tiempo prolongado frente a pantallas y se presenten estrategias efectivas para promover el uso moderado de la tecnología en el hogar. Estos talleres pueden incluir charlas sobre los beneficios de los juegos tradicionales, además de compartir recomendaciones sobre cómo limitar el uso de dispositivos y proponer alternativas de juegos que favorezcan el desarrollo social y emocional. A través de estas capacitaciones, los padres podrán implementar rutinas que fomenten en sus hijos un equilibrio saludable entre el tiempo de juego digital y el tiempo dedicado a actividades físicas y sociales.

Promover programas extracurriculares centrados en juegos tradicionales:

Para fortalecer el lugar de los juegos tradicionales en la vida de los niños, la escuela podría implementar programas extracurriculares que incluyan actividades basadas en juegos de ronda y deportes. Estos programas, además de ser entretenidos, fomentan habilidades sociales esenciales, como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la cooperación. Asimismo, ofrecen una forma de interacción más física y dinámica, algo que es especialmente relevante en una era donde los niños pasan mucho tiempo en actividades sedentarias frente a pantallas. Organizar clubes de juegos tradicionales o incluso eventos temáticos donde los niños y sus familias participen en actividades al aire libre puede generar un ambiente positivo en el que los juegos tradicionales se valoren tanto como las alternativas digitales. Estos programas fortalecerán el vínculo entre los niños y sus pares, promoviendo un estilo de vida activo y saludable.

Ofrecer talleres para padres sobre el valor de la danza como juego tradicional:

Es fundamental que los padres comprendan la importancia de la danza como una herramienta de desarrollo que combina elementos de disciplina y creatividad en la formación de sus hijos. Talleres dirigidos a los padres pueden proporcionarles información sobre los beneficios de la danza tradicional, como la mejora de la atención, la constancia y el respeto por los compañeros, al tiempo que promueve

una actividad física saludable. Estos talleres también pueden ofrecer consejos prácticos para incentivar en casa actividades similares a las clases de danza, invitando a los padres a participar con sus hijos en juegos de movimiento y música. De esta manera, los padres se convierten en aliados en el proceso, fortaleciendo la disciplina de sus hijos desde el hogar y promoviendo una alternativa de entretenimiento saludable frente a los juegos digitales.

Implementar programas extracurriculares de danza tradicional como juegos de ronda:

Para fortalecer el papel de la danza en la vida de los niños, se recomienda ofrecer programas extracurriculares centrados en juegos de ronda en formato de danza tradicional. Estos programas, además de ser divertidos, refuerzan la autodisciplina, la expresión corporal y la responsabilidad compartida, pues en la danza los niños aprenden a coordinarse y a respetar los ritmos y movimientos de los demás. Incorporar estos juegos-danza en eventos escolares o como clubes de danza también ayudaría a los niños a desarrollar un sentido de pertenencia cultural, enseñándoles a valorar las tradiciones locales y a aprender de manera práctica sobre la importancia del esfuerzo, la paciencia y la constancia, esenciales en la danza y en la vida.

Fomentar investigaciones sobre los beneficios de la danza en el desarrollo de la disciplina:

Es recomendable realizar estudios futuros que analicen el impacto de la danza tradicional en el desarrollo de la disciplina y el autocontrol en los niños. Este tipo de investigación permitirá observar cómo la práctica regular de la danza influye en la conducta de los niños, su capacidad para trabajar en equipo y su habilidad para seguir instrucciones y patrones. Además, investigar la efectividad de la danza como juego tradicional en el desarrollo social y emocional puede ayudar a establecer su importancia como una herramienta educativa clave. Estos estudios también podrían orientar a los docentes sobre cómo estructurar programas de danza en el aula, maximizando los beneficios de la danza tradicional no solo como

una actividad recreativa, sino como un medio para cultivar en los niños valores fundamentales como el respeto, la perseverancia y la responsabilidad.

Incentivar investigaciones futuras para monitorear el impacto de los juegos digitales:

Finalmente, es recomendable continuar investigando el impacto que tienen los juegos digitales y tradicionales en el desarrollo de los niños. Realizar estudios longitudinales en los próximos años permitirá observar si las preferencias y habilidades sociales de los niños cambian a medida que crecen y si el uso de juegos digitales afecta su desarrollo social o emocional de forma duradera. Esto proporcionará una base de datos sólida para que tanto la escuela como los padres puedan adaptar sus estrategias de recreación y enseñanza. Además, se sugiere explorar cómo los juegos digitales pueden ser adaptados como herramientas educativas de apoyo, de manera que estos se utilicen como complemento, no sustituto, de los juegos tradicionales. Esta investigación permitiría tomar decisiones más informadas sobre cómo balancear la exposición a ambos tipos de juegos, garantizando así un desarrollo infantil integral y saludable.

Limitaciones.

Una limitación de este estudio radicó en la dificultad para medir con precisión el impacto de los juegos digitales en los niños de 5 a 6 años, ya que este tipo de comportamiento y desarrollo cognitivo puede verse influenciado por otros factores externos, como el contexto familiar y socioeconómico, que no siempre pueden controlarse. Además, las características de cada niño y niña, como su personalidad, intereses y antecedentes, pueden influir en la preferencia por los juegos digitales o tradicionales, lo que podría hacer difícil generalizar los resultados a toda la población infantil.

Otra limitación es que el estudio se centra únicamente en un centro educativo específico, lo cual limita la diversidad de la muestra y puede afectar la representatividad de los hallazgos. Al enfocarse solo en el Centro Educativo Bilingüe María Henríquez en Panamá Norte, los resultados pueden no reflejar la

realidad de otros contextos educativos o áreas geográficas. Además, al tratarse de niños pequeños, la capacidad de estos para expresar sus preferencias y comprender sus experiencias puede ser limitada, lo que podría afectar la precisión de los datos recolectados mediante entrevistas o encuestas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA.

Balanta, D., & Perdomo, M. (2013). Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: relaciones e implicaciones en la actividad física. Trabajo de grado para optar al título de Profesional en Ciencias del Deporte, Universidad del Valle, Santiago de Cali.

Buitrago, M., & Machuca, D. (2016). Las Rondas Infantiles Como Estrategia Lúdica Para Mejorar La Atención En Los Niños Y Niñas De Transición De La Institución Educativa Distrital Antonio Villavicencio De La Localidad De Engativá. Trabajo de grado para obtener el título Especialista en Pedagogía De La Lúdica, Fundación Universitaria los Libertadores.

Campos, G. (2004). Rondas y canciones Infantiles. Bogotá: Kinesis. Gómez, Z. (2010). Procurarse sentido en la ciudad contemporánea: jóvenes urbanos integrados y nuevos repertorios tecnológicos. Tesis Doctoral: Doctorado Interinstitucional en Educación, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

Duffy, B. (2011). Dance and the child: A comprehensive guide to dance education. Routledge.

Díaz, M. A. (2008). Juegos y tradiciones infantiles panameñas. Editorial Universitaria.

Erikson, E. H. (1950). Childhood and society. Norton.

Figueroa, C. (2016). El juego tradicional como herramienta educativa en el desarrollo infantil. Revista de Educación y Aprendizaje, 4(2), 45-60.

Gómez, Z. M. (2010). Procurarse sentido en la ciudad contemporánea: jóvenes urbanos integrados y nuevos repertorios tecnológicos. Tesis doctoral. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional doctorado institucional en educación.

Gómez Z., M. (2010). La inteligencia social en tiempos de pantallas. Editorial Facultad de Educación.

González, A. M., & Salazar, L. E. (2018). Impacto del uso de tecnologías digitales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de Panamá. Revista de

Investigación en Psicología, 14(2), 81-95.
<https://doi.org/10.22370/ripsicologia.v14i2.3921>

InnerSloth. (2020). Among Us download statistics. Retrieved from <https://innersloth.com>

González, L. M., & Flores, J. M. (2010). El juego en la infancia: Implicaciones sociales y educativas. Editorial Universidad de Sevilla.

Huizinga, J. (1955). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Beacon Press.

Herrera, M., & Castillo, R. (2021). Percepciones de los padres panameños sobre el uso de videojuegos en la infancia. Revista de Psicología y Educación, 10(1), 15-29. <https://doi.org/10.20350/rpye.v10i1.4780>

Jiménez, P., & Mena, J. (2022). Juegos tradicionales y su relación con el desarrollo integral de niños en Panamá. Revista Panameña de Educación, 18(1), 45-61. <https://doi.org/10.53645/rpe.v18n1.1002>

Jhoselinet, R. (2021). Los juegos tradicionales como metodología que estimula la comunicación en niños con trastorno del espectro autista en el Instituto Panameño de Rehabilitación Especial – Veraguas, 2022. Trabajo de grado para optar por la Licenciatura en Educación Especial y Pedagogía, Udelas, Panamá.

Laban, R. (1975). The mastery of movement. Macdonald & Evans.

López, S. (2017). Actividades lúdicas en la educación: Herramientas para el aprendizaje. Ediciones Académicas.

Miranda, N. (2018). Juegos y Rondas en Panamá. Educa Panamá.

Morales, S., & Quintero, L. (2020). La cultura lúdica en Panamá: Entre lo tradicional y lo digital. Revista de Estudios Culturales, 5(2), 123-138. <https://doi.org/10.35381/reduc.v5n2.3567>

Mojang Studios. (2020). Minecraft annual report. Retrieved from <https://www.minecraft.net/en-us>

Niantic, Inc. (2021). Pokémon GO annual revenue report. Retrieved from <https://nianticlabs.com>

Piaget, J. (1976). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación. Morata.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

Rodríguez, M. (2015). La importancia del juego en el desarrollo infantil. Editorial Educativa.

Rodríguez, J., & Pizarro, C. (2019). Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica en la educación inicial en Panamá. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 13(1), 37-50. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782019000100037>

Roblox Corporation. (2021). Roblox Corporation annual report. Retrieved from <https://corp.roblox.com>

Supercell. (2019). Brawl Stars download milestones. Retrieved from <https://supercell.com>

SuperData Research. (2020). Video game industry insights. Retrieved from <https://www.superdataresearch.com>

Salazar, M. (2015). Ronda infantil “yo tengo un robot” y la habilidad de caminar en puntas del pie de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad en la unidad educativa Luis a. Martínez” del cantón Ambato, provincia del Tungurahua. [Trabajo de grado, Universidad Técnica de Ambato].

Salinas, J. (2013). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación: Un enfoque crítico. Ediciones Aljibe.

Trianes, M. V. (2002). Juegos y deportes en el desarrollo infantil. Aljibe.

UNICEF. (2021, 8 de febrero). Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños y los jóvenes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas,

según UNICEF. UNICEF. <https://www.unicef.org/panama/comunicados-prensa/aumenta-la-preocupaci%C3%B3n-por-el-bienestar-de-los-ni%C3%B1os-y-los-j%C3%B3venes-ante-el>

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario aplicado a Padres y Representantes.

OBJETIVO: Estimado/a Representante, con el presente instrumento se busca conocer en qué medida los juegos tradicionales de ronda están siendo desplazados por los juegos digitales en niños de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá.

INSTRUCCIONES: A continuación, se le plantea una serie de preguntas las cuales deben ser seleccionadas según corresponda su respuesta. Recuerde, se trata de un proceso de investigación muy general que no le compromete institucionalmente. La información suministrada será netamente de carácter confidencial, y solo será utilizada para fines académicos e investigativos.

¿Cuál es su relación con el niño/a?

- Padre/Madre
- Tutor

¿Cuál es su relación con el niño/a?

- Padre/Madre
- Tutor

¿Con qué frecuencia su niño/a juega juegos digitales (tabletas, teléfonos inteligentes,

- Videojuegos.
- Todos los días.
- Algunas veces al mes.
- Nunca.

¿Con qué frecuencia su niño/a juega juegos tradicionales de ronda (como la soga, el

- ¿Escondite, la rueda) durante su tiempo libre?
- Todos los días.
- Algunas veces al mes.
- Nunca

¿Qué tipo de juegos prefiere su niño/a en su tiempo libre?

- Juegos digitales (videojuegos, aplicaciones en tabletas).
- Juegos tradicionales de ronda.
- Ambos por igual.
- No tiene preferencia clara.

¿Cree que los juegos digitales han comenzado a desplazar a los juegos tradicionales de ronda en la vida de su niño/a?

- Sí
- No

¿Cree que el uso frecuente de juegos digitales afecta la capacidad de su niño/a para

interactuar con otros niños en actividades físicas o recreativas?

- Sí afecta.
- No afecta.

¿Cree que el uso de juegos digitales influye en el comportamiento social de su niño/a

(por ejemplo, disminución de interacción con otros niños)?

- Sí
- No

¿Cuáles considera que son los beneficios más importantes de los juegos tradicionales

- ¿De ronda para su niño/a? (Puede seleccionar varias)
- Mejora la interacción social.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- Mejora la motricidad y habilidades físicas.
- Ayuda a desarrollar habilidades emocionales.
- Mejora la Comunicación.

¿Qué tan importante considera que es que los niños sigan jugando juegos tradicionales de ronda, a pesar del acceso a juegos digitales?

- Mucho
- Poco
- Nada

¿Considera que se debe promover o fomentar el uso de juegos tradicionales de ronda en el tiempo libre de su niño/a?

- Sí
- No

¿Con qué frecuencia su niño/a juega juegos digitales (tabletas, teléfonos inteligentes,

- Videojuegos.
- Todos los días.

- Algunas veces al mes.
- Nunca

¿Con qué frecuencia su niño/a juega juegos tradicionales de ronda (como la soga, el escondite, la rueda) durante su tiempo libre?

- Todos los días.
- Algunas veces al mes.
- Nunca.

¿Qué tipo de juegos prefiere su niño/a en su tiempo libre?

- Juegos digitales (videojuegos, aplicaciones en tabletas).
- Juegos tradicionales de ronda.
- Ambos por igual.
- No tiene preferencia clara.

¿Cree que los juegos digitales han comenzado a desplazar a los juegos tradicionales de ronda en la vida de su niño/a?

- Sí
- No

¿Cree que el uso frecuente de juegos digitales afecta la capacidad de su niño/a para interactuar con otros niños en actividades físicas o recreativas?

- Sí afecta.
- No afecta.

¿Cree que el uso de juegos digitales influye en el comportamiento social de su niño/a (por ejemplo, disminución de interacción con otros niños)?

- Sí
- No

¿Cuáles considera que son los beneficios más importantes de los juegos tradicionales de ronda para su niño/a? (Puede seleccionar varias)

- Mejora la interacción social.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- Mejora la motricidad y habilidades físicas.
- Ayuda a desarrollar habilidades emocionales.
- Mejora la Comunicación.

¿Qué tan importante considera que es que los niños sigan jugando juegos tradicionales de ronda, a pesar del acceso a juegos digitales?

- Mucho
- Poco
- Nada

¿Considera que se debe promover o fomentar el uso de juegos tradicionales de ronda en el tiempo libre de su niño/a?

- Sí
- No

Anexo 2. Cuestionario aplicado a Docentes.

OBJETIVO: Estimado/a Docente, con el presente instrumento se busca conocer en qué medida los juegos tradicionales de ronda están siendo desplazados por los juegos digitales en niños de 5 a 6 años en la Escuela Bilingüe Estatal María Henríquez, ubicada en Panamá Norte, en el corregimiento de Ernesto Córdoba Campos, distrito de Panamá.

INSTRUCCIONES: A continuación, se le plantea una serie de preguntas las cuales deben ser seleccionadas según corresponda su respuesta. Recuerde, se trata de un proceso de investigación muy general que no le compromete institucionalmente. La información suministrada será netamente de carácter confidencial, y solo será utilizada para fines académicos e investigativos.

¿Cuántos años de experiencia tiene enseñando a niños de 5 a 6 años?

- Menos de 1 año.
- 1-3 años
- 4-6 años
- Más de 6 años.

¿Qué tipo de actividades recreativas observa con mayor frecuencia entre los niños en su clase?

- Juegos tradicionales de ronda (como el escondite, la soga, etc.).
- Juegos digitales (videojuegos, tabletas, etc.).
- Actividades físicas al aire libre (fútbol, correr, etc.).

¿Considera que los juegos digitales han comenzado a desplazar a los juegos tradicionales de ronda entre los niños?

- Sí
- No

¿Con qué frecuencia observa que los niños prefieren jugar juegos tradicionales durante el recreo?

- Siempre
- A veces
- Nunca

¿Considera que el acceso a juegos digitales está limitando la participación de los niños en juegos tradicionales de ronda?

- Sí
- No

¿Cuál de los siguientes tipos de juegos digitales es más común entre los niños en su clase?

- Videojuegos en consola.
- Juegos en tabletas o teléfonos inteligentes.
- Aplicaciones educativas.
- Ninguno, no usan juegos digitales.

¿Cree que el desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda afecta el desarrollo social de los niños?

- Sí, afecta.
- No afecta.

¿Cómo considera que el uso excesivo de juegos digitales influye en las habilidades de comunicación y socialización entre los niños?

- Mucho
- Poco
- Nada

¿Qué beneficios observa en los juegos tradicionales de ronda para el desarrollo emocional y cultural de los niños? (puede seleccionar varias)

- Mejora la interacción social.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- Mejora la motricidad y habilidades físicas.
- Ayuda a desarrollar habilidades emocionales.
- Mejora la Comunicación.

¿Considera que es importante que los niños continúen participando en juegos tradicionales de ronda, incluso en la era de los juegos digitales?

- Sí
- No

¿Cuántos años de experiencia tiene enseñando a niños de 5 a 6 años?

- Menos de 1 año.
- 1-3 años
- 4-6 años
- Más de 6 años.

¿Qué tipo de actividades recreativas observa con mayor frecuencia entre los niños en su clase?

- Juegos tradicionales de ronda (como el escondite, la soga, etc.).
- Juegos digitales (videojuegos, tabletas, etc.).
- Actividades físicas al aire libre (fútbol, correr, etc.).

¿Considera que los juegos digitales han comenzado a desplazar a los juegos tradicionales de ronda entre los niños?

- Sí
- No

¿Con qué frecuencia observa que los niños prefieren jugar juegos tradicionales durante el recreo?

- Siempre
- A veces
- Nunca

¿Considera que el acceso a juegos digitales está limitando la participación de los niños en juegos tradicionales de ronda?

- Sí
- No

¿Cuál de los siguientes tipos de juegos digitales es más común entre los niños en su clase?

- Videojuegos en consola.
- Juegos en tabletas o teléfonos inteligentes.
- Aplicaciones educativas.
- Ninguno, no usan juegos digitales.

¿Cree que el desplazamiento de los juegos tradicionales de ronda afecta el desarrollo social de los niños?

- Sí, afecta
- No afecta

¿Cómo considera que el uso excesivo de juegos digitales influye en las habilidades de comunicación y socialización entre los niños?

- Mucho
- Poco
- Nada

¿Qué beneficios observa en los juegos tradicionales de ronda para el desarrollo emocional y cultural de los niños? (puede seleccionar varias)

- Mejora la interacción social.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- Mejora la motricidad y habilidades físicas.
- Ayuda a desarrollar habilidades emocionales.
- Mejora la Comunicación.

¿Considera que es importante que los niños continúen participando en juegos tradicionales de ronda, incluso en la era de los juegos digitales?

- Sí
- No

Anexo 3. Cuestionario Guiado aplicado a los niños.

¿Cuáles de los siguientes juegos prefieren? *

	Juegos digitales	Juegos tradicionales
niño 1	☒	☐
Niño 2	☐	☐
Niño 3	☐	☐
Niño 4	☐	☐
Niño 5	☐	☐
Niño 6	☐	☐
Niño 7	☐	☐
Niño 8	☐	☐
Niño 9	☐	☐
Niño 10	☐	☐

¿En qué momento juegan estos juegos? *

	Juegos digitales	Juegos tradicionales	Tiempo libre	Tiempos supervisado de los padres	En el recreo
niño 1	☐	☐	☒	☐	☐
Niño 2	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 3	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 4	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 5	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 6	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 7	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 8	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 9	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 10	☐	☐	☐	☐	☐

¿Al jugar estos juegos como la hacen? *

	Juegos tradicionales	Juegos digitales	Solos	Con amigos
niño 1	☐	☐	☐	☐
Niño 2	☐	☐	☐	☐
Niño 3	☐	☐	☐	☐
Niño 4	☐	☐	☐	☐
Niño 5	☐	☐	☐	☐
Niño 6	☐	☐	☐	☐
Niño 7	☐	☐	☐	☐
Niño 8	☐	☐	☐	☐
Niño 9	☐	☐	☐	☐
Niño 10	☐	☐	☐	☐

¿Qué juegos disfrutan más? *

	Deportes al aire libre	Juegos tradicionales	Juegos digitales
niño 1	☒	☐	☐
Niño 2	☐	☐	☐
Niño 3	☐	☐	☐
Niño 4	☐	☐	☐
Niño 5	☐	☐	☐
Niño 6	☐	☐	☐
Niño 7	☐	☐	☐
Niño 8	☐	☐	☐
Niño 9	☐	☐	☐
Niño 10	☐	☐	☐

Los niños contestarán levantando la mano al reconocer que juegos han jugado *

	Miron miron	La pajara pinta	La cinta	El gato y el raton	Un Dos tres pan con queso	Roblox	Friday nigth funky	Juegos educativos
niño 1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Niño 2	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 3	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐
Niño 4	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐
Niño 5	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐
Niño 6	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐
Niño 7	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐
Niño 8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Niño 9	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Niño 10	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒

Anexo 4. Lista de entrevistados.**Entrevistados niños y niñas Centro Educativo Bilingüe María Henríquez del área de Panamá Norte.**

1. Solangel Guevara, 6 años Kinder C
2. Isaí Córdoba, 5 años Kinder C
3. Thais Zamora, 6 años Kinder C
4. Kaily Lima, 6 años Kinder D
5. Lucas Ureña, 6 años Kinder D
6. Maybelis Noel, 5 años Kinder D
7. Yeimar Arcia, 6 años Kinder D
8. Heysel Álvarez, 5 años Kinder B
9. Neythan Martínez, 6 años Kinder B
10. Mikeylis Medianero, 6 años Kinder B

Entrevista a Maestros del Centro Educativo Bilingüe María Henríquez del área de Panamá Norte.

1. Rebeca Gamboa Kinder C
2. Deyra Gutierrez Kinder D

Anexo 5. Evidencia fotográfica de algunos niños(as) entrevistados.



Fuente: El Autor, (2024)

Anexo 6. Evidencia fotográfica de los maestros entrevistados.



Fuente: El Autor, (2024)

Anexo 7. Carta de constancia de revisión ortográfica de español.

Panamá, 7 de noviembre de 2024

Señores

Universidad de Panamá

Facultad de Bellas Artes

Escuela de Danza

E. S. D.

Respetados Señores:

Certifico: que he leído, la tesis titulada: **"DESPLAZAMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE RONDA POR LOS JUEGOS DIGITALES Y SU IMPACTO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS EN EL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE MARÍA HENRÍQUEZ EN EL ÁREA DE PANAMÁ NORTE"**. Elaborado por él o los estudiantes, Luz Milagros Broce, con cédula N°8-841-2390. Se le realizó la revisión concerniente a la ortografía y redacción conforme a las normas del idioma español.

Atentamente,



Prof. Tommy Alexis Quintero V.

Profesor de español

Número de cédula: 6-53-94

Registro del Diploma No: 230784

Profesor de Español

Adj. Copias de diplomas y Especialidad.
