

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
SOCIOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA VALDIVIA

YOHANA MARCELA EUSSE GÓMEZ

SANDRA MILENA LOPEZ ARANGO

JOHN FREDY MEJIA ORTIZ

UNIVERSIDAD CATOLICA DE ORIENTE DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES
YARUMAL, ANTIOQUIA

2021

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
SOCIOMOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA VALDIVIA

YOHANA MARCELA EUSSE GÓMEZ

SANDRA MILENA LOPEZ ARANGO

JOHN FREDY MEJIA ORTIZ

Proyecto de Investigación presentado para optar al título de Licenciado en Educación Física

Recreación y Deportes

Asesor:

Magister Miguel Angel Manzanares Niño

UNIVERSIDAD CATOLICA DE ORIENTE DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES
YARUMAL, ANTIOQUIA

2021

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. Antecedentes de Investigación	6
1.1. Antecedentes Internacionales	7
1.2. Antecedentes Nacionales	8
1.3. Antecedentes Locales	8
2. Planteamiento del Problema	10
3. Pregunta de Investigación	12
4. Justificación	13
5.1. Objetivo General	15
5.2. Objetivos específicos	15
5. Marco Referencial	16
5.1. Marco Teórico.	16
5.2. Marco conceptual	17
5.3. Marco legal	19
6. Diseño Metodológico	20
6.1. Enfoque de la investigación.	20
6.2. Población.	20
6.3. Técnicas de recolección de la información.	21
7. Resultados y Discusión	22

	4
7.1. Matriz de observación. Resultados de la entrevista	22
7.2. Propuesta Pedagógica	25
8. Conclusiones	8
Referencias Bibliográficas	10
Anexos de Investigación	11

TABLA DE ILUSTRACIONES

	Pág.
Ilustración 1 Descriptor Visual Juego Tradicional N°1	11
Ilustración 2 Descriptor Visual Juego Tradicional N°2	11
Ilustración 3 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 3	12
Ilustración 4 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 4	12
Ilustración 5 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 5	13
Ilustración 6 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 6	13
Ilustración 7 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 7	14
Ilustración 8 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 8	14

Resumen

Los juegos tradicionales son parte fundamental de la historia de todo grupo humano, dado que en ellos se escenifican los principales rasgos de la cultura y la sociedad, los roles que se dan a cada uno de sus miembros, y las maneras en que se relacionan las personas con su medio.

A estos aspectos se suman, desde la perspectiva pedagógica, las oportunidades que presentan este tipo de actividades para la consolidación de principios o valores necesarios para la convivencia, el desarrollo de procesos de socialización y construcción colectiva del tejido social, y las oportunidades de formación, corporal, cultural y social.

Por este motivo, y analizando las condiciones particulares de la población del grado primero de la Institución Educativa Valdivia, se considera fundamental proponer una estrategia formativa y de intervención que, basada en los juegos tradicionales y alimentada del saber específico de las Educación Física, Recreación y Deportes, aporte al desarrollo motriz y social de los infantes de este municipio.

Palabras clave: Juegos tradicionales, folclore, autóctono, motricidad, socialización, desarrollo infantil.

1. Antecedentes de Investigación

1.1. Antecedentes Internacionales

En primer lugar, se menciona la investigación “Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo”, realizada por las estudiantes Doris Guartatanga, Claudia Santacruz, pertenecientes a la Universidad de Cuenca y su facultad de psicología educación temprana.

Proyecto elaborado con el fin de lograr el desarrollo socio afectivo en niños y niñas, debido a que al fortalecer dicha parte se logra la formación de la personalidad en edades tempranas, logrando con ello avances significativos en la asignación de futuros roles sociales, desarrollo de procesos de socialización e interacción con los semejantes, y potenciación de las habilidades básicas de motricidad, fina y gruesa.

Desde la perspectiva de las autoras “El juego tradicional, es considerado como un recurso psicopedagógico, para afianzar el desarrollo socio - afectivo y cognitivo por ello, que las educadoras/res deben propiciar ambientes lúdicos rodeados de afecto, que brinden seguridad para la expresión de sentimientos y pensamientos”.

Un segundo estudio, elaborado en la Universidad de la Rioja, por Edmundo Loza Olave, se titula “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, y como su nombre lo sugiere ahonda en las raíces culturales y sociales de las expresiones lúdicas propias de los grupos humanos.

En este orden de cosas, el proyecto hace énfasis en la importancia de los juegos tradicionales realizados en las diferentes culturas, y como estos aplicados dentro de un territorio específico pueden ser usados como elemento enriquecedor dentro de un aula fomentando la socialización de todos los alumnos.

1.2. Antecedentes Nacionales

En primer lugar, podemos reseñar el trabajo elaborado en la Corporación universitaria de la costa, en el marco de la especialización en estudios pedagógicos (Barranquilla marzo 2011) titulado “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos” elaborado por las estudiantes Roselis Ariza Murillo, Cecilia Pertuz Molinares

A través de este proyecto las investigadoras resaltan los juegos tradicionales ya que a través de ellos podemos transmitir valores, costumbre e historias de las diferentes generaciones; despertando no solo el interés en los docentes para aplicarlos en sus clases, sino también en los alumnos como una estrategia lúdica.

De otro lado, reseñamos el trabajo de José Bautista Ulloa Alvarado, titulado “Fortalecimiento de las habilidades básica motoras, corre, saltar y lanzar por medio de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a 10 años de la institución educativa Sochaquira abajo sede Guaquira - Guayata Boyaca” elaborado en la Universidad pedagógica nacional centro valle de Tenza en el año 2014.

Este proyecto se realizó a través de la aplicación de un test de juegos tradicionales el cual arroja las falencias de niños y niñas para las habilidades motrices en cuanto a la realización de estos (correr, saltar y lanzar). Se pretende fortalecer dichas habilidades recatando la cultura tradicional que trae consigo los juegos tradicionales, facilitando el buen aprendizaje en los alumnos.

1.3. Antecedentes Locales

Emerge en primer nivel, el desarrollo titulado “Juegos de la Calle: una apuesta transformadora en el territorio escuela-ciudad” elaborado en el 2012 por Sandra Maryory Pulido

Quintero, Juan David Gómez Valenzuela, Néstor Guillermo Díaz Jiménez, William Moreno Gómez, pertenecientes a la Universidad de Antioquia, sede Medellín.

En este trabajo los autores presentan la importancia de los juegos tradicionales en las calles, dado que aportan muchos beneficios en los niños y las niñas porque se disfrutan al aire libre, podemos ver beneficios como el desarrollo de la imaginación, el desarrollo de habilidades motrices, coordinación óculo-manual, también ayuda a crear lazos de amistad entre los participantes. Para Carballada (2008) “la crisis de los espacios de socialización provoca una serie de cuestionamientos sobre el sentido de esos ámbitos (ciudad, escuela, parque, deporte, juego)”. (p.34)

Según éste investigador, “esa crisis también da cuenta de un conflicto de los espacios cerrados, en tanto lugares de construcción de subjetividad, de transmisión de pautas, de códigos, de identidades y de pertenencia”. (p. 65)

Otro ejercicio de investigación que amerita reseñar, por su particular objeto de estudio y pertinencia socio cultural, es el titulado “El juguete tradicional en Antioquia durante el siglo XX Valores, funciones y significados” gestado en la Universidad de San Buenaventura, Medellín, por la investigadora Juliana Cuervo Calle.

En palabras de la autora, “Los juguetes tradicionales, sobre todo los construidos por los niños y sus padres, poseen características que se han perdido con los años”. (p.32). aspecto que conlleva no sólo a acentuar las brechas afectivas y emocionales al interior de la familia, sino que reafirma el carácter “desechable” de las relaciones en la época contemporánea.

Desde su perspectiva, “El desarrollo de la capacidad creadora del niño, la capacidad de imaginar e improvisar el juguete y Terminarlo en su mente, compartir tiempo entre padres e hijos aprendiendo y enseñando destrezas manuales y de fabricación heredadas por generaciones”. (p.16)

2. Planteamiento del Problema

Los juegos tradicionales son necesarios para que los niños y las niñas aprendan a crear espacios donde puedan compartir con los demás y así favorecer un entorno y un equilibrio emocional más sano ya que es necesario realizar actividades mediante el juego que les brinde un aprendizaje más amplio, por medio de este tipo de actividades los niños y las niñas aprenden a relacionarse con el otro, a incorporarse con el medio que los rodean, a desarrollar habilidades y lograr relacionarse con la sociedad.

Éstas son fundamentales en el ser humano, ya que favorecen la expresión y la creatividad, al comprender formas dinámicas de comunicar, los seres humanos pasamos por estadios de evolución capitales y en estos se pueden potenciar aspectos asociados al aprendizaje, dado que es somos más propicios a él y gracias a su desarrollo podemos asumir actitudes y modelos de actuación.

La necesidad de implementar los juegos tradicionales en el primer grado de la institución educativa Valdivia es ampliar el panorama de actividades en las que niños y niñas se sientan deseosos de aprender del entorno que los rodea, con libertad de expresarse, satisfaciendo su instinto natural de manipular, conocer y aprehender.

Los juegos tradicionales proporcionan diferentes emociones: risas, interés alegría, ritmo, carreras de salto, danza o diferentes expresiones, y con la aplicación de dicho proyecto queremos que los niños y niñas del grado 1º alcancen a desarrollar de la mejor manera todo su potencial, explotando plenamente los recursos del entorno, haciendo de estos seres más pensantes y extrovertidos, además podemos brindarles de ampliar su universo experiencial, conocer sus limitaciones y potencialidades y hacerlos conscientes del mundo que los circunda.

En este orden, se hace necesario y funcional valorar la importancia de este tipo de expresiones lúdicas, tanto desde la perspectiva lúdica como desde la didáctica; máxime al notar la

poca interacción que tienen como compañeros, de esta manera identificamos la importancia que tienen los juegos tradicionales para el logro de los objetivos físicos y sociales con los niños al potencializar el interés de ellos en sus prácticas.

Bajo esta lógica, debemos formar conciencia de la necesidad de implementar estas actividades en las instituciones, creando ambientes y materiales adecuados para motivar a los docentes en esta área, donde puedan aprovechar los espacios y oportunidades que se nos presenta.

3. Pregunta de Investigación

Descrita de manera puntual la problematización, surge la siguiente pregunta de investigación: *¿De qué manera se pueden usar los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socio motriz en niños y niñas del grado primero de la institución educativa Valdivia?*

4. Justificación

“Es fundamental dar a conocer los juegos tradicionales que se han perdido con el tiempo por la influencia de los nuevos estándares sociales, de las nuevas maneras de relacionarse y comunicarse, poniendo énfasis en la utilidad para el desarrollo infantil” (Martinez, 2015).

Los juegos tradicionales, son parte de la identidad cultural y se han venido transmitiendo por generaciones; gracias a ellos se pueden impregnar en los niños conductas y principios, trabajo en equipo, diferentes tradiciones y así poder mostrar y las diferentes variaciones, sociales y culturales que se le puede dar a la misma actividad dependiendo de la región.

Los juegos tradicionales nos brindan tanto a los docentes como a los estudiantes múltiples posibilidades, a medida que les demos mayor cabida en el ámbito educativo, ya lo estamos incluyendo como un aspecto importante en la educación de los niños.

La mayoría de los juegos tradicionales son cortos en su duración si bien son repetitivos, en cuanto a que cuando termina una vuelta vuelve a dar inicio inmediatamente, estos juegos no requieren mucho material, por lo que los podemos utilizar con mucha facilidad en las instituciones sin exigir muchos recursos.

De tal manera, la presente investigación busca aportar herramientas para el uso funcional de este tipo de recursos por parte de los maestros al ser fundamental darlos a conocer porque “se han perdido con el tiempo por la influencia de los nuevos estándares sociales, de las nuevas maneras de relacionarse y comunicarse, poniendo énfasis en la utilidad para el desarrollo del niño, por ellos los principales beneficiarios de la investigación son los niños, niñas, y maestros”. (Martinez, 2013).

Por medio de estos juegos podemos conocer más acerca de los niños y niñas, historias propias y ajenas y así perciben que estos juegos los jugaron sus padres, hermanos mayores y sus abuelos; se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y

el entendimiento de numerosos aspectos. Igualmente conocer cómo se juegan en otras regiones de nuestro país, preguntando a los adultos.

No olvidemos que para los niños los juegos tradicionales son novedosos, y estos sacan mucho provecho de ellos, quizás porque se lo contaron o porque lo han visto o simplemente alguien se los enseñó, de pronto algunos de estos juegos sean jugados de diferentes formas o con variantes, pero aun así sigue viva la esencia.

Sin embargo, es conveniente observar si estos juegos todavía pueden ser rescatados, en esta sociedad donde nos invade la tecnología, y nuestros niños ya quieren vivir pegados de un computador, Tablet o celular, Aun así, los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada.

Es interesante retornos a rescatar los juegos tradicionales frente a una cultura "avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. "los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un aspecto amplio." (Moreno, 1998. Pág. 29).

Con este proyecto pretendemos mantener vivos los juegos tradicionales en la institución y que los docentes utilicen herramientas que les permita expresar sus aptitudes, creatividad, comportamiento y valores, aprovechándolos como "medio de enseñanza aprendizaje fomentando la integración entre los estudiantes el conocimiento y la valoración del otro y que le ayuden a reconocerse como ser único y a la vez igual de la diferencia".

5. Objetivo General

5.1. Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica basada en el uso de juegos tradicionales destinada a niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Valdivia.

5.2. Objetivos específicos

Diagnosticar la importancia dada por los maestros a los juegos tradicionales en el marco del desarrollo de las clases de Educación Física. Recreación y Deportes, de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Valdivia.

Definir, desde los referentes teóricos y metodológicos propios de la enseñanza de la Educación Física Recreación y Deporte, prioridades metodológicas y didácticas con miras al planteamiento de una propuesta formativa basada en las expresiones lúdicas tradicionales.

Diseñar una propuesta pedagógica, basada en el uso de los juegos tradicionales como alternativa de intervención que propicie el desarrollo motriz y social, de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Valdivia.

5. Marco Referencial

5.1. Marco Teórico.

Desde la perspectiva de Vargas (2012) Los juegos tradicionales “son actividades lúdicas que tienen característica principal vivencias condicionadas por factores sociales, económicos, geográficos, religiosos, históricos, que hacen parte de una cultura. Cada juego va enfocado hacia la realidad que cada persona quiera proyectar dentro de su sociedad” (p. 123)

De otro lado, Ramírez (2012) en su libro “La magia de los juegos tradicionales” plantea que estos son “actividades lúdicas y deportivas que se transmiten genéticamente y conforman una cultura tradicional, quienes practican esta gama de juegos tienen una mejor salud física y mental”. (p. 25)

Por su parte, Jiménez (2009), asume esta modalidad del juego “como un instrumento que permite a los niños establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos”. (p.345).

En complemento a lo presentado, como producto del ejercicio de sustentación teórica, es posible adicionar los siguientes conceptos:

Lavega (2000) define el juego popular-tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona.

En base a esta definición autores como Sarmiento (2008), añaden que estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores.

En este orden, se toma el concepto desde Sarmiento (2008) al afirmar que se trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó”. (p.115).

“Es decir, la integración de los juegos tradicionales en la escuela permite a los alumnos conocer ciertos aspectos relacionados con su entorno, con su cultura, y a la vez podemos observar cómo los niños adoptan estos juegos, en base a la sociedad actual en la que nos encontramos”.

Estamos hablando de juegos que han perdurado a lo largo de los años gracias a la transmisión de los mismos, y ésta ha sido realizada de forma oral, sin embargo, según señala Lara (2006) “solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita.” (p. 56).

Podemos señalar, por tanto, que este autor hace hincapié en la esencia de los juegos tradicionales principalmente, haciendo referencia, de este modo, a las características fundamentales de los mismos que permanecen con el paso del tiempo.

Finalmente, y retomando a Jiménez (2009) es prudente indicar que “son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.

5.2. Marco conceptual

Juego: “La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo.”. (Contreras, 1983)

Juego tradicional: “Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la

naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.” (Parlebas, 1982)

Autóctono: “Es un adjetivo que puede aplicarse al ser vivo, al producto o al lugar que es originario o nativo del país en el que se encuentran. Lo autóctono, por lo tanto, es propio de un sitio”. (Martinez, 1978)

Cultura: “Es el tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento”. (Saussure, 1987)

Educación infantil: “Ciclo de estudios anterior a la educación primaria que se inicia en los establecimientos educativos. Quienes asisten a la educación infantil son por supuesto niños más pequeños, cuyas edades oscilan entre los 3 y 6 años”. (Silva, 2019)

Didáctica: “Se especializa en las técnicas de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas. Es una disciplina científico pedagógica cuyo foco de interés resultan ser todos los elementos y procesos que intervienen en el proceso de enseñanza” (Orson, 1999)

Pedagogía: “Conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social”. (Bruguera, 2000)

Socialización: “medio a través del cual los individuos aprenden a lo largo de su vida, los valores y principios contenidos en su medio ambiente, los incorpora a su personalidad, permitiéndole desempeñarse con éxito dentro de la sociedad”. (Faulkner, 1982)

Socio motriz: Según Parlebas (2001:427) “la sociomotricidad reúne el campo y las características de las prácticas correspondientes a las situaciones socio motrices. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una comunicación o interacción motriz implicada en la realización de una acción motriz.”

5.3. Marco legal

Nuestra sociedad y el ámbito educativo se encuentran en un constante cambio y transformación de pensamientos de creencias de actitudes, comportamientos, mentalidades, de procesos que podríamos decir bajo una simple expresión revolución del mundo sobre todo de la educación, y es tan prioritario que atañe a toda la sociedad.

Teniendo en cuenta lo anterior notamos que el ser humano está en constante búsqueda de su desarrollo y se convierte para cada persona y cada generación esa revolución en la reivindicación, ahora cual es el papel que debe cumplir la escuela para satisfacer las necesidades de la sociedad actual.

La constitución política de 1991 dispone a la educación como un derecho fundamental del ser humano que además invoca obligaciones y deberes que se deben cumplir para tener acceso a la permanencia en el sistema educativo, expresándolo de la siguiente manera

“Artículo 7. El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana”, concepto que se complementa al plantear “Artículo 8. Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la Nación”.

En complemento se puede leer: “Artículo 70: El estado debe promover y fomentar el acceso a la cultura a todos los colombianos y debe impulsar la educación basada en la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en el proceso de creación de la identidad nacional”.

6. Diseño Metodológico

6.1. Enfoque de la investigación.

Este proyecto se fundamenta en un paradigma de investigación cualitativa, porque pretende reconocer y entender la realidad de las instituciones que exista una correlación entre la teoría y la práctica es decir invitando al docente a la reflexión sobre su actuar diario lo cual nos lleva a generar procesos de transformación del ser humano y por ende de la sociedad.

La investigación cualitativa permite el análisis de la descripción de los fenómenos o del objeto de estudio y de su participación que a partir de los saberes que tienen los actores (docentes, estudiantes, padres de familia). De la institución se relacionen compartiendo significados y el conocimiento que tienen de sí mismo y de la realidad que los rodea.

Esta investigación es cualitativa porque se basa en principios teóricos como la interacción social empleando métodos de recolección de datos con el objetivo de explorar las relaciones sociales que existen y explicar y vislumbrar la realidad tal cual la experimentan los investigados obviamente siendo muy objetivos y críticos ella busca el cómo y el porqué de una determinada situación o se toma una decisión es decir explica las razones de un determinado comportamiento

6.2. Población.

Estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Valdivia, ubicada en el municipio de Valdivia, subregión norte del departamento de Antioquia.

Muestra. Para el desarrollo de las actividades correspondiente al diagnóstico, dada la edad de los estudiantes y el tipo de investigación propuesta se optó por centrarse en el personal docente, eleccionando un total de 5 docentes que son los encargados de orientar los procesos de los diferentes grupos del grado primero en la I.E. Valdivia.

6.3. Técnicas de recolección de la información.

Dada la condición del diagnóstico, se optó por utilizar la técnica de la entrevista, que en concepto de Silvia y Palachano (1970) “es una relación directa entre personas por la vía oral, que se plantea unos objetivos claros y prefijados, al menos por parte del entrevistador y el entrevistado, lo que supone una relación asimétrica”.

De tal manera se estructuró una entrevista compuesta por cinco preguntas dirigida a los docentes, que nos permitimos transcribir para efectos de claridad.

ENTREVISTA A DOCENTE

Apreciado (a) docente, con el objetivo de contribuir al desarrollo del proyecto titulado “Rescate de los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socio motriz de los estudiantes del grado de la Institución Educativa Valdivia” le invitamos a resolver las siguientes preguntas. Aclarando que la información será usada estrictamente para fines académicos.

1. Defina, en pocas palabras, que son los juegos tradicionales

2. ¿Qué juegos tradicionales conoce?

3. ¿Utiliza los juegos tradicionales en su labor docente? En caso de una respuesta positiva ¿Cómo lo hace?

4. ¿Considera que la aplicación de los juegos tradicionales puede aportar a su labor docente? Justifique su respuesta.

5. Desde su rol como educador (a) ¿cómo puede aportar al rescate de los juegos tradicionales?

Gracias por su apoyo y cooperación.

7. Resultados Y Discusión

7.1. Matriz de observación. Resultados de la entrevista

Criterio	Conclusiones
<p>Conocimiento de los juegos tradicionales</p>	<p>Realizamos una entrevista con 5 preguntas a los docentes de los grados segundo 1, 2 y 3 de la institución educativa Valdivia, sobre el conocimiento que tienen de los juegos tradicionales, manifestaron conocer el concepto expresando que son juegos que son transmitidos de abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente de generación en generación; que son caracterizados como típicos en una región, de su cultura y estos les recuerdan la infancia.</p> <p>Podemos notar que los docentes están poco familiarizados con los juegos tradicionales, al reconocer que no los utilizan, nuestra propuesta vendrá a suplir esta falencia y sobre todo la importancia del juego tradicional dentro de las clases en la institución como estrategia en la enseñanza del aprendizaje. Haciendo necesario que los docentes consideren los juegos tradicionales como agente motivador y activador de sus alumnos.</p>
<p>Práctica de los juegos (Clase y descansos)</p>	<p>En un intento por dar respuesta a la necesidad de recuperar la importancia de los juegos tradicionales como parte de la enseñanza escolar, decidimos observar los juegos que practicaban los niños y niñas en las clases, patios escolares y descansos en la institución, durante ese tiempo tras las observaciones nos dimos cuenta que los docentes no ponen en práctica los conocimientos que tienen de estos juegos durante sus clases, que aunque</p>

	<p>los conocen y recuerdan porque en su niñez se los enseñaron no acostumbran practicarlos.</p> <p>Además, en los descansos los alumnos se dedican a jugar fútbol, algunos ya tienen celulares o juegos electrónicos, y se sientan durante este a jugar en estos dispositivos, otros inventan actividades o juegos por instinto, como perseguirse entre sí, es habitual que los niños y niñas construyan sus propios juegos, por lo tanto, esto muestra una progresiva desvinculación y abandono de los juegos tradicionales. Concluyendo que ni la institución, ni en el hogar han asumido la enseñanza y transmisión de los juegos tradicionales.</p>
<p>Desarrollo de la clase de educación física</p>	<p>Cuando es el momento de la clase de educación física, la mayoría de veces los alumnos la reciben dentro del aula; cuando los docentes piden a los niños y niñas salir al patio de la institución, allí realizan un pequeño calentamiento o estiramiento, los niños se dividen en grupitos iguales y practican algunos deportes divididos en tiempos, tales como microfútbol, baloncesto o voleibol.</p> <p>En algunas ocasiones se les entrega diferentes materiales, balones, cuerdas, costales y ellos se divierten jugando con estos. En algunas clases se les permite a los niños realizar juegos, pero hacen rondas o simplemente se persiguen entre sí.</p>

Habilidades socio motrices	<p>La sesión de clases debe tener objetivos, y en la educación física no es la excepción, pues ésta en los primeros años corresponden al desarrollo del ser humano, es por eso que la educación física en niños y niñas no debería dejarse a la espontaneidad del movimiento del niño, pues el propósito del docente debe ser formar su potencialidad a través de procesos dirigidos pedagógicamente, además de saber adecuar las actividades a sus necesidades.</p> <p>Las observaciones realizadas durante este tiempo permiten conocer que, aunque los niños y niñas se comunican, se expresan, se relacionan, e imaginan, no tienen un buen acompañamiento por parte del docente, que guíe las actividades a realizar. Los docentes encuestados consideran que a veces el juego es una estrategia adecuada para el trabajo de aula y fuera de ella, por lo que nuestra propuesta será de ayuda fundamental para conseguir un mejor desarrollo socio-motriz en los niños.</p>
---------------------------------------	--

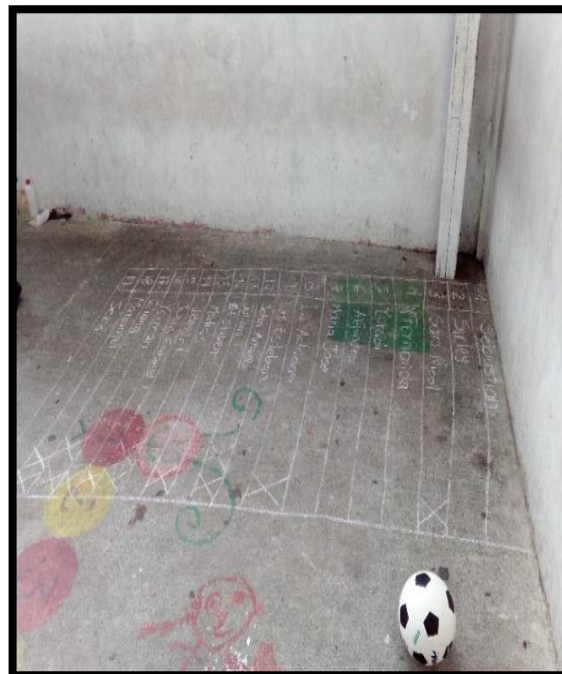
7.2. Propuesta Pedagógica

F. 1 JUEGO: STOP O BOY

Objetivo: Velocidad de reacción, Cooperación.

Descripción del juego:

Se inicia realizando un cuadro en el suelo con tiza o una piedra dividido en tres casillas verticalmente, en la primera se debe poner el número, en la segunda el nombre de cada uno de los participantes y en la tercera se deja en blanco para tachar con una x cuando alguno de los participantes es tocado por el balón, luego se realizan círculos enumerados a lo largo y ancho de la calle, terminando con un círculo grande que dice STOP.



Un participante debe estar de espaldas en la línea de lanzamiento y debe lanzar una piedra hacia el cuadro donde están los nombres, al participante que le caiga la piedra en su nombre debe coger la pelota y salir corriendo detrás de los demás jugadores a poncharlos, si la piedra queda por fuera de las líneas del cuadro o encima de la línea, otro participante debe lanzar de nuevo hasta que esta caiga en el nombre de alguno, los participantes deben ir de círculo en círculo en orden numérico sin dejarse ponchar, en algunos casos se permite hacer cadeneta para pasar al círculo siguiente, también el participante que tiene el balón puede darles la oportunidad de pasar lanzando el balón hacia arriba, una vez recorridas los círculos debe llegar al círculo final y decir stop a modo de haber terminado.

Reglas:

- sin un participante es ponchado en el trayecto del juego debe regresar a la línea de inicio y en el tercer cuadro donde está su nombre se le pone una x al completar 5 de estas es eliminado del juego.
- Deben ser mínimo 6 participantes.
- Ser respetuosos entre los participantes del juego
- Se ponchan los participantes cuando están afuera del círculo.
- Si llega al círculo que dice Stop sin ser ponchados a están a salvo.

Materiales: espacio amplio, balón, tizas, piedras

F. 2 JUEGO: GOLOSA

Objetivo: afianzar el esquema corporal, la coordinación y el equilibrio estático y dinámico.

Descripción del juego: la golosa se juega en un espacio amplio, por lo general los niños y las niñas la realizan en la calle con una tiza o piedra, es de 9 cuadros y al final un círculo, va enumerada del 1 al 10, los tres primeros cuadros van uno encima del otro y van enumerados 1,2,3, dos cuadrados juntos colocados en posición horizontal (4 y 5); encima un cuadro enumerado como el 6, luego dos cuadrados juntos colocados en posición horizontal (7 y 8); después va un cuadro encima enumerado como el 9 y por último el círculo que se le pone el número 10 y un letrero que dice Cielo.



colocados en posición horizontal (4 y 5); encima un cuadro enumerado como el 6, luego dos cuadrados juntos colocados en posición horizontal (7 y 8); después va un cuadro encima enumerado como el 9 y por último el círculo que se le pone el número 10 y un letrero que dice Cielo.

Reglas:

- En esta golosa deben jugar como mínimo dos jugadores.
- El primer jugador lanzara una piedra desde una línea trazada al frente de la golosa, en el cuadrado en el que caiga la piedra es el que el jugador no puede pisar al pasar.
- El jugador debe saltar con un solo pie los cuadros individuales y con los dos pies en los cuadros dobles.
- Así hasta llegar al círculo final donde dice Cielo y luego se debe devolver sin pisar la casilla donde está la piedra.
- Debe recoger la piedra mantener el equilibrio y volver al punto de partida
- El ganador es el primero en marcar la mayoría de los cuadrados con su nombre.

Materiales: tizas o piedra.

F. 3 JUEGO: LAZO O SALTAR LA CUERDA: GOLOSA

Objetivo: velocidad, reacción, coordinación, equilibrio.

Descripción del juego: para este juego se necesita un lazo largo, en cada lado debe estar un jugador, estos dos jugadores deben mover el lazo para el mismo lado y voltearlo para que los demás jugadores salten, si algún jugador se enreda con el lazo o no es capaz de saltar debe salir del juego, también existe el pica pica que es voltear el lazo lo más rápido que se pueda y los jugadores deben saltar con más velocidad.



Reglas:

- No pisar la cuerda o tocarla con los pies o piernas mientras se salta.
- Saltar continuamente, no se puede interrumpir o se perderá.
- Gana quien quede de ultimo.
- Pierde quien toca la cuerda o quien para.

Materiales: lazo o cuerda.

F. 4 JUEGO: YEIMIS

Objetivo: velocidad y destreza. Trabajo en equipo

Descripción del juego: en este juego se arman dos equipos con igual número de integrantes, se reúnen piedras planas para armar una torre y se necesita un balón para ser lanzado, al comenzar el juego uno de los equipos lanza la pelota contra la torre para tratar de derrumbarla, si después de hacer los lanzamientos cada jugador no logra hacerlo, el turno será para el otro equipo. Si se derrumba la torre de piedras el otro equipo debe coger el balón y tratar de ponchar a los jugadores



del equipo contrario los cuales deben tratar de armar la torre antes de que el equipo que tenga el balón los ponche a todos, al armar la torre deben gritar YEIMIS, se le anota un punto al equipo ganador y continúan jugando. El objetivo es que el equipo que ponche no deje que el equipo contrario arme la torre.

Reglas:

La torre que se construye nuevamente debe estar de pie por más de 5 segundos, de lo contrario no cuenta y tiene que volver a armarla.

Materiales: balón, o piedras.

F. 5 JUEGO: PAÑUELO O PAÑUELITO

Objetivo: velocidad y reacción. Trabajo en equipo

Descripción del juego: en este juego se requieren como mínimo de 8 a 12 jugadores, se divide el grupo de participantes en dos equipos con igual cantidad de jugadores, cada jugador debe enumerarse de modo que cada uno tenga un número asignado, igualmente el equipo contrario, estos números serán la señal de llamada, los números serán repartidos de forma secreta para que el otro equipo no se entere



de los números asignados a los participantes. Se ubican en una línea horizontal un equipo al frente del otro y se pone el pañuelo en la mitad de estos, otro participante que no esté en ninguno de los dos grupos es el que dirige el juego, este debe decir un número los jugadores deben ir al centro a tratar de llevarse el pañuelo a su equipo sin dejarse tocar del jugador contrario, el jugador que lo lleve a su equipo sin dejarse tocar tiene un punto a favor. Si el que está dirigiendo el juego dice más de uno o dos, estos deben salir y ayudarse entre sí, pero si dice "revolución" deben salir todos los jugadores de los dos equipos y lograr el mismo propósito.

Reglas:

- Si el contrincante toca al que tiene el pañuelo es un punto para su equipo.
- No pueden salir números diferentes de los que se digan.
- Si un jugador coge el pañuelo y rápidamente retrocede a su equipo, pero antes de llegar es alcanzado por el jugador contrario y lo toca mientras tiene el pañuelo en la mano, perderá el punto.

Materiales: pañuelo.

F. 6 JUEGO: CHUCHA COGIDA O LA LLEVA

Objetivo: velocidad, reacción, concentración.

Descripción del juego: este juego consiste en reunir un grupo de jugadores, se ponen de acuerdo y escogen al azar uno de ellos que la quede y debe correr detrás de los demás jugadores y cogerlo o tocarlo. Todo el jugador que toque el que la quede es eliminado del juego, la idea es coger todos los jugadores, el primer jugador que sea cogido o tocado debe quedarla en la próxima ronda



Reglas:

- La regla principal es no dejarse tocar por el que la queda.
- la persona que sea cogida es eliminada automáticamente del juego, no puede volver a entrar.

F. 7 JUEGO: CARRERA DE SACOS O COSTALES

Objetivo: con este juego se ejercitará la velocidad, fuerza y resistencia.

Descripción del juego: este juego consiste en introducir el cuerpo en un costal, deben mantener agarrado el costal con las manos para evitar que caiga por debajo de las rodillas, durante toda la carrera se debe mantener las dos piernas juntas en el costal para no irse a caer. se hace una línea y alguien debe dar la orden de salida, todos deben salir saltando dentro de los costales para llegar al otro lado de la meta.



Reglas:

- Las reglas del juego son no salirse del costal y esperar la orden de salida.
- El participante que llegue primero a la meta es el ganador.

Materiales: costales

F. 8 JUEGO: PONCHADO

Objetivo: El juego desarrolla agilidad, resistencia, reacción.

Descripción del juego: en este juego se seleccionan dos jugadores que deben ir de lado a lado para ponchar a los demás jugadores, en el centro están todos los demás, los dos jugadores que están a ambos lados lanzan la pelota y deben tocar a los que están en el centro para así poncharlos y sacarlos del juego. Gana quien quede de ultimo por ponchar.



Reglas:

- Si un jugador es ponchado sale del juego.
- Los ponchadores pueden ser relevado por alguno de los compañeros que hayan sido ponchados.

Materiales: balón

Este juego fomenta valores como la creatividad, la amistad, la fuerza, la tolerancia.

8. Conclusiones

El juego se constituye en la actividad más importante de la vida infantil, influyendo en el desarrollo psicomotor y cognoscitivo de niños y niñas, además de producir en ellos satisfacción emocional. Consideramos la importancia de los juegos tradicionales en esta edad de los niños y niñas ya que les ayudará a fomentar la socialización y diversión, permitiendo así que los alumnos aprendan de manera creativa. Podemos ver que los niños y niñas del grado primero son más activos y dinámicos al momento de aprender a través de los juegos tradicionales, ya que no solo representa una fuente de diversión sino una oportunidad de aprendizaje de valores y principios.

Hablar sobre juegos tradicionales es un tema de gran importancia al incluir no solo su concepto sino también sus principales características dentro de la educación, como lo establecen los autores que se manifiestan al respecto. Estos juegos tradicionales no solo posibilitan que niños y niñas se expresen, sino también que se auto descubran, que exploren y experimenten sensaciones, movimientos, relaciones, que entren en contacto con su entono y con sus semejantes, que aprendan normas de comportamiento e interactúen con las diferentes actividades que se proponen para este proceso.

Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación; evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su “yo social” a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego. Creemos que el juego es muy importante en esta edad ya que fomenta la socialización, la diversión, reglas morales y otras maneras de divertirse siempre aprendiendo, De esta manera, esperamos que cada alumno se divierta, aprenda y colabore con los demás.

Además, así fomentamos un aprendizaje más activo y dinámico que motive a los niños a la hora de aprender y también enseñar, ya que estos juegos le servirán para enseñárselos a más niños

Además, analizando la sociedad en la que vivimos hoy, podemos darnos cuenta los diferentes cambios y maneras de disfrute entre niños y niñas y por lo tanto el olvido de los juegos tradicionales entre ellos. No es suficiente que tanto docentes como padres de familia tengan una idea de lo que significan los juegos tradicionales, ya que a través de este proyecto quedó claro el desgaste, deterioro y desuso que hoy en día experimentan a favor de las tecnologías, convirtiendo a niños y niñas cada vez en personas más sedentarias; como docentes en el área y como consecuencia de dicho trabajo consideramos que el juego tradicional podemos trabajarlo con el objetivo de revitalizarlo, al ponerlo en práctica durante las clases, debemos darnos a la tarea de observar las diferentes conductas socio motrices, proporcionando valores al juego, además de valorar y dar a conocer este tipo de juegos estaremos dándole la importancia que merece dentro de nuestra cultura, al ser parte esencial de la cultura, su práctica nos asegura el mantenimiento de las tradiciones.

Referencias Bibliográficas

- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Lecturas: Educación Física y Deportes; [http://www. efdeportes. com/](http://www.efdeportes.com/); Revista Digital, 4(13).
- Janot, J. B., Arribas, T. L., & Verdeny, J. M. M. (2002). Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global. Editorial Paidotribo.
- Méndez-Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (19).
- Miranda, J. G. (2013). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. Contextos Educativos. Revista de Educación, (1), 251-268.
- Ortí, J. (2003). Los juegos tradicionales. Aplicación en el área de la educación física en el sistema educativo actual. Tándem: Didáctica de la Educación Física, 4(10), 31-40.
- Öfele, M. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Revista Educación Inicial. Buenos Aires: a Obra, 13(120).
- Öfele, M. R. (2003). Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas. Tándem: Didáctica de la Educación Física, 4(10), 21-30.
- <http://juegostypcolombianos.blogspot.com.co/>
- <https://antropologiaycomunicacion.wordpress.com/2011/08/03/juegos-tradicionales-colombianos-recopilacion/>
- <http://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- <https://definicion.de/juego/>
- <https://www.definicionabc.com/general/educacion-infantil.php>

Anexos de Investigación

Ilustración 1 Descriptor Visual Juego Tradicional N°1



Nota: *Juego de la golosa. Fuente: Autores*

Ilustración 2 Descriptor Visual Juego Tradicional N°2



Nota: *Juego de la golosa. Fuente: Autores*

Ilustración 3 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 3



Nota: Juego de Yermis con estudiantes. Fuente: Autores.

Ilustración 4 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 4



Nota: Juego de Yermis con estudiantes. Fuente: Autores.

Ilustración 5 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 5



Nota: *Juego de encostalados, Fuente: Autores.*

Ilustración 6 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 6



Nota: *Juego de encostalados, Fuente: Autores.*

Ilustración 7 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 7



Nota: *Juego de Ponchado. Fuente: Autores.*

Ilustración 8 Descriptor Visual Juego Tradicional N° 8



Nota: *Juego de Ponchado. Fuente: Autores.*