

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER
EL DESARROLLO SOCIOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANZA

VANESA BOLIVAR ORTIZ

UNIVERSIDAD CATOLICA DE ORIENTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FISICA RECREACIÓN Y DEPORTES
SANTA FE DE ANTIOQUIA

2019

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER
EL DESARROLLO SOCIOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANZA

VANESA BOLIVAR ORTIZ

Proyecto para obtener título de licenciatura en
Educación Física Recreación y Deportes

Asesor:

Miguel Angel Manzanares Niño

UNIVERSIDAD CATOLICA DE ORIENTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FISICA RECREACIÓN Y DEPORTES
SANTA FE DE ANTIOQUIA

2019

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DEL PRESIDENTE DE JURADO

FIRMA DE JURADO

FIRMA DE JURADO

AGRADECIMIENTOS

Agradecerle primeramente a Dios por haberme permitido culminar de manera adecuada esta etapa fundamental de mi crecimiento personal y proyecto de vida, uno de tantos que me he propuesto realizar.

Gracias a mi familia por el apoyo incondicional que me han brindado desde el inicio de mi carrera.

A mis amigos, docentes y personas que de una u otra forma aportaron su granito de arena para que este sueño se hiciera realidad.

DEDICATORIA

Este gran logro se lo dedico a mi madre María Oisidia Bolívar Ortiz y a mi abuela Ana Joaquina Ortiz (que en paz descansa) porque son las personas que siempre han creído en mí, han luchado para que mis hermanos y yo salgamos adelante pese a las grandes dificultades que se nos han presentado; las que siempre me brindaron su apoyo incondicional en esta etapa de mi vida y han hecho de mí la gran persona que soy ahora.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. ANTECEDENTES	11
1.1. Antecedentes internacionales	11
1.2. Antecedentes nacionales.	15
1.3. Antecedentes locales	19
2. PLATEAMIENTO DEL PROBLEMA	23
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	26
4. JUSTIFICACION	27
5. OBJETIVOS	29
5.1. Objetivo general	29
5.2. Objetivos específicos	29
6. MARCO TEORICO	30
6.1. El juego	30
6.2. Juegos tradicionales	32
6.2.1. <i>Características de los juegos tradicionales</i>	33
6.2.2. <i>Aspectos sociales reflejados en los juegos tradicionales</i>	33
6.2.3. <i>Juegos tradicionales y la escuela</i>	34
6.2.4. <i>El juego en su dimensión simbólica</i>	35
6.3. La sociomotricidad	36

	7
6.4. Sociomotricidad y educación, la didáctica del movimiento	38
7. DISEÑO METODOLOGICO	41
7.1. Enfoque de investigación.	41
7.2. Paradigma de la investigación.	41
7.3. Método de investigación	42
7.4. Técnicas de recolección de la información	42
7.4.1. <i>Entrevista a docente</i>	43
7.4.2. <i>Encuesta a estudiantes</i>	43
7.5. Población y Muestra.	44
7.5.1. <i>Muestra</i>	44
7.6. Ruta Metodológica	45
8. RESULTADOS Y DISCUSION	46
8.1. Entrevista a docente	46
8.2. Encuesta a estudiantes	49
8.3. Propuesta de intervención didáctica	54
8.3.1. <i>Plan general de actividades</i>	55
9. CONCLUSIONES	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1 Definición estudiantil juego	49
Gráfica 2 Prevalencia de los juegos en la clase de E.F.	50
Gráfica 3 Expectativa de tipología de juegos	51
Gráfica 4 Actividad lúdica extra escolar	52
Gráfica 5 Conocimiento juegos tradicionales.	53

LISTA DE ILUSTRACIONES

	Pág.
Ilustración 1 Componentes sociomotricidad	36
Ilustración 2 Elementos Situación motriz	37
Ilustración 3 Ciclo situación sociomotriz	39
Ilustración 4 Presentación propuesta didáctica	54
Ilustración 5 Primera Actividad	56
Ilustración 6 Segunda Actividad	57
Ilustración 7 Tercera Actividad	58
Ilustración 8 Cuarta Actividad	59
Ilustración 9 Quinta Actividad	60
Ilustración 10 Sexta Actividad.	61
Ilustración 11 Modelo entrevista docente	67
Ilustración 12 Modelo encuesta aplicada a estudiantes.	68
Ilustración 13 Respuestas entrevista docente Pág.1	69
Ilustración 14 Respuestas entrevista docente Pág.2	70
Ilustración 15 Encuesta a estudiantes.	71
Ilustración 16 Aplicación de instrumentos	72
Ilustración 17 Presentación propuesta de intervención	72

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Rasgos constitutivos del juego	32
<i>Tabla 2 Huella metodológica primera fase</i>	45
Tabla 3 Descripción de actividades de intervención	55
Tabla 4 Actividades permanentes de aula	62

1. ANTECEDENTES

Los juegos tradicionales se inscriben en el ámbito histórico, tanto de las sociedades como de los individuos, al consolidarse como prácticas de tipo cultural que promueven el reconocimiento de valores fundantes de un determinado grupo humano, y un punto clave en el desarrollo del pensamiento, el lenguaje y el relacionamiento social; de ahí que son fructífero tema de investigación desde perspectivas diversas como lo son la educación, la sociología, la antropología, la filosofía, etc.

Teniendo en cuenta el contexto de emisión del presente estudio se dará énfasis a una serie de investigaciones que aborden, desde una perspectiva educativa (didáctica o pedagógica) la relación del juego con los procesos de socialización e integración de los escolares de niveles de formación básica primaria; para ello se ha realizado una pesquisa en portales, repositorios y publicaciones indexadas que ha permitido consolidar antecedentes en los diferentes contextos de referencia que logren aportar en la consolidación del problema de investigación seleccionado.

1.1. Antecedentes internacionales

En primer lugar, se reseña la investigación realizada en el año 2014, por Nuria Camacho Amo, inscrita a la Universidad de Valladolid, España. Titulada *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación infantil*; interesante estudio que se fijó como objetivo central ampliar el conocimiento acerca del impacto que puede tener en la educación inicial, la implementación de juegos autóctonos o tradicionales, entendiéndolos como elementos “favorecedores” del desarrollo integral de niños y niñas.

En este orden, el trabajo procede a establecer una fundamentación teórica e investigativa fundada a partir de dos categorías centrales; de un lado define el concepto de juego tradicional explorando sus orígenes, características, evolución y ventajas socio – educativas; posteriormente, se concentra

en definir los elementos centrales que se han de tener en cuenta cuando se habla de Desarrollo Integral Humano, comprendiendo las múltiples dimensiones que componen al estudiante, tanto en sus perspectivas físicas e intelectuales, como en aquellas sociales y trascendentales; aspectos contenidos de manera ejemplar en las dinámicas, prácticas, lenguaje y condiciones de realización propias de los juegos tradicionales.

El diseño metodológico al que recurre la autora es catalogado de tipo Mixto, en la medida que recurre a técnicas propias de la investigación cuantitativa como lo son los cuestionarios estandarizados a modo de encuestas, pero de la misma forma, comprende prácticas de corte cualitativo como la aproximación a las realidades de aula a través de ejercicios de observación no participante, registrada en cuadernos o diarios de campo; al igual que consolidan una propuesta de intervención educativa, a modo de producto derivado del ejercicio de pesquisa.

Respecto a los resultados, estos se estructuran a partir de cada uno de los objetivos específicos del proyecto, tomando como punto central la confirmación del valor formativo que tienen los juegos tradicionales en la edad infantil al promover dinámicas de interacción y construcción cooperativa del conocimiento, al igual que la integración o asimilación de una serie de normas, principios o preceptos propios de la vida social, que a la postre se consolidarán en elementos centrales del proceder comunitario del estudiante.

Desde esta perspectiva, el antecedente aporta elementos temáticos, conceptuales y procedimentales asociados al uso del juego como elemento de socialización, integrando elementos como la aceptación de las reglas, el trabajo en equipo, la consolidación de acuerdos con el otro, y la formulación de nuevas maneras de interpretar el ser social, desde una reflexión personal e intuitiva de las condiciones propias del contexto de actuación de los escolares; en otras palabras, el antecedente confirma la incidencia que tienen este tipo de juegos en la consolidación de los individuos como parte de una sociedad, compleja y completa.

En segundo lugar, se tienen en cuenta los aportes realizados por la aspirante a Magister Marta Castaño Solís, de la Universidad de Granada, España; en su estudio titulado *El valor del juego tradicional en el aula de educación primaria en Andalucía, durante los años 2013 – 2014*, consolidado a partir de la certeza de que el juego es patrimonio inmaterial de la humanidad y por ende ha de ser un elemento central en las pretensiones formativas de maestros y maestras, no solo desde la perspectiva sociológica, sino desde el contexto de la historia y el reconocimiento del contexto geográfico y cultural donde surgen estos juegos y en los que se desarrollan los infantes.

Esta investigación sigue un diseño descriptivo de tipo no experimental y por ende se inscribe en el ámbito de los estudios de tipo cualitativo; para ello recurre a la aplicación de entrevistas grupales con población seleccionada a partir de principios de conveniencia como lo son: la disponibilidad para vincularse al proceso, la experiencia en el desarrollo de este tipo de actividades (juegos tradicionales) y la pertenencia al sector de la población requerida (niños y niñas pertenecientes a grados básicos de escolarización).

Finalizado el proceso de interpretación de datos, la autora concluye que pese a los diferentes avances tecnológicos y distancia cronológica entre los niños y las condiciones de origen de estos juegos, se observa una permanencia y prevalencia de algunos de los juegos denominados como tradicionales, en las prácticas lúdicas de niños y niñas, condición que asegura su continuidad y es producto de la influencia de padres de familia y demás adultos que actúen en el contexto inmediato del estudiante; igualmente, se hace énfasis en el compromiso de los formadores o educadores, para la consolidación y continuidad de este tipo de prácticas entendiéndolas desde una perspectiva más amplia que la mera realización lúdica, explorando las posibilidades formativas, sociales y humanistas que comprenden este tipo de juegos.

De la presente investigación se retoman aspectos centrales como las huellas culturales y geográficas que comprenden los juegos tradicionales, al ser producto de un contexto cultural, social

y cronológico particular que ha de ser comprendido desde una perspectiva sociológica y antropológica; igualmente el hecho de conferir responsabilidades al profesorado, esboza un importante canal de las orientaciones y recomendaciones que se han de derivar de la investigación debido a que es el docente el primero que ha de conferir valor a este tipo de actividades, siendo participe de las mismas y ejemplar dinamizador de la práctica social.

Finalmente, se relaciona el aporte de Jorge Luis Torres Loayza de la facultad de educación de la escuela de Postgrado de la Universidad San Ignacio de Loyola en Lima, Perú; denominado *Estrategia didáctica basada en los juegos tradicionales para evitar el sedentarismo de los estudiantes de educación básica primaria de Arequipa*, ejercicio realizado en el marco de la maestría en Educación, en la línea de Investigación e innovación curricular.

El estudio, se consolidó a partir de un enfoque cualitativo educacional, centrado en un paradigma crítico social y un diseño de tipo prospectivo, en la medida que buscaba realizar un aporte significativo a las realidades escolares focalizadas; para ello se recurrió a una muestra compuesta por 29 estudiantes del último nivel de básica primaria y a tres docentes del área de Educación Física Recreación y Deportes, encargados de la sección primaria de la institución educativa en cuestión.

En un primer momento, gracias a la aplicación de técnicas de recolección de la información como lo fueron las entrevistas y la observación de aula, se logró identificar, a modo de diagnóstico, que se encontraba una significativa prevalencia de conductas sedentarias en la población objeto de estudio lo que derivaba problemas académicos, de salud y de convivencia, en la medida que limitaban su participación en actividades propuestas desde el área de educación física y los comités de bienestar escolar y uso adecuado del tiempo libre; condición que no solo va en contra vía del desarrollo institucional sino en total incoherencia con las cortas edades que presentan los niños, al esperar de ellos mayor dinamismo e interés por la realización de la actividad física.

Igualmente, el investigador postula la importancia que tienen los juegos tradicionales como elementos de confluencia formativa en los campos físico, motriz, social, intelectual, moral y emocional, de ahí que no solo propone el desarrollo de una estrategia desde la clase de educación física, sino que invita a integrarlos en las actividades cotidianas de los estudiantes y la realidad institucional, naturalizando su implementación como herramientas cotidianas de socialización.

Esta investigación, aporta al estudio proyectado, en la medida que reafirma algunos de los valores fundantes y propositivos que consolidan su norte metodológico, igualmente proyecta los diferentes usos que se pueden dar en la escuela a este tipo de juegos, trascendiendo la clase de educación física, al proponer un ejercicio interdisciplinar y transversal que integre las diferentes áreas de formación escolar como las ciencias sociales y naturales, el desarrollo ético y estético, al igual que áreas como lengua castellana, matemáticas e incluso educación religiosa.

1.2. Antecedentes nacionales.

En el ámbito nacional se reseña la investigación titulada *“Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños de grado tercero”* tentativa de aproximación a la realidad escolar, desarrollado por Isabel Cristina Alfaro Serna, en el marco de la licenciatura en pedagogía infantil de la facultad de educación de la Universidad del Tolima.

La investigación, de corte cualitativo, con alcance descriptivo, se concentró en establecer las condiciones básicas para la construcción de una propuesta, integral y formativa, basada en el uso de juegos tradicionales; para ello recurrió a técnicas de recolección de la información como la revisión documental, la observación no participante y las entrevistas, dirigidas tanto a padres de familia como a educadores del área de Educación Física, abstrayendo de ellas elementos orientadores para la construcción de la propuesta de intervención, didáctica y curricular.

Como producto de este ejercicio la autora propone que existen serias falencias en lo que respecta al desarrollo de la dimensión corporal de los infantes, de ahí que la permanencia de la propuesta de intervención ha de ser una prioridad desde el área de Educación Física, al ser uno de los compromisos puntuales que se tienen desde este campo formativo, máxime en edades tempranas y grados iniciales, en los que se establecen conductas, hábitos y prioridades que vendrán a tomar forma en el futuro escolar y personal de los individuos.

Gracias a la realización de la propuesta, la autora valora de una manera positiva el ejercicio debido a que no solo generó un conocimiento y reconocimiento de los juegos por parte de los niños, sino que aportó al desarrollo corporal de los infantes, potenciando habilidades motrices como la lateralidad, las nociones espacio – temporales, equilibrio, fuerza, coordinación ojo – mano, etc., siendo importante complemento para las actividades desarrolladas en el aula de clase.

A partir estos postulados, se ha integrado a la presente investigación la exploración de los componente corporales y motrices, al extender las posibilidades trabajadas desde el ámbito social, explotando condiciones motrices que son prioridades del área y que aportarán, a futuro, al adecuado desarrollo de los niños y niñas.

Igualmente se reseña la propuesta de investigación titulada *“Los juegos tradicionales: una estrategia para promover la socialización del niño en la corporación Instituto Mi primera estación”*, realizado por las estudiantes de Licenciatura en pedagogía infantil de la Universidad de Cartagena; Cristina Hernandez Vargas, Sandra Pautt Martinez y Nimis Miranda Jaraba; completa revisión de estrategias didácticas para educación inicial desarrollada en la ciudad de Cartagena en el año 2017, como requisito en el nivel de pregrado.

Las inquietudes formativas del grupo de investigación se reafirmaron gracias a un ejercicio de observación y diagnóstico inicial que permitió problematizar el tema del desarrollo social en niños de edad preescolar, observando brechas entre las relaciones que promovían las docentes y lo

que realmente se desarrollaba en el aula; estas inquietudes tomaron forma en la siguiente pregunta de investigación: *“¿Cómo promover la socialización del niño a partir de la implementación de juegos tradicionales como estrategia lúdico –pedagógica en la corporación instituto mi primera estación?”*.

Para su desarrollo se optó por un diseño cualitativo, siguiendo el método de la investigación, acción educativa, dado que se proyectaba una transformación a las prácticas pedagógicas de las maestras de educación preescolar; como instrumentos de recolección de la información se recurrió a una observación no participante (a modo de diagnóstico) y el desarrollo de talleres investigativos (a modo de intervención) logrando concretar la dinámica de la investigación social: describir, caracterizar, analizar e intervenir.

Surtida la etapa de implementación el ejercicio arrojó las siguientes conclusiones; en primer lugar, se reafirma la incidencia positiva del juego como elemento dinamizador de las relaciones sociales en el interior de la institución; en segunda instancia, y apelando a los planteamientos de autores como Piaget, Vigotsky y Huizinga, el juego se entiende como un elemento cultural que deriva en aprendizajes para la vida que construyen el ser social; finalmente se resaltan los aportes que el juego promueve en los campos: motriz, social, anímico y emocional de los estudiantes, haciendo más satisfactoria y placentera su permanencia en la institución educativa.

De este interesante ejercicio se toman aspectos como las premisas teóricas en relación al carácter cultural y social del juego, igualmente, la relevancia que se otorga a los ámbitos lúdico y recreativo del uso del juego, entendiendo que el aprendizaje debe comprender un componente anímico y emocional, dado relevancia a los estados de ánimo y la búsqueda de mejorar los contextos y ambientes de aprendizaje, pasando de una escuela que transmite y doméstica, a una en

la que se crea y recrea, un espacio privilegiado en el que se interactúa, se aprende, se sueña y se crece junto al otro.

Finalmente, se alude al proyecto de investigación titulado *“Los juegos tradicionales como estrategia para disminuir la agresividad en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa departamental Concentración Urbana Policarpa Salavarrieta”* elaborado en el año 2015 por la estudiante Adriana Milena Guerrero Acosta, inscrita a la escuela de Educación Física Recreación y Deportes de la Universidad pedagógica y Tecnológica de Colombia sede Chiquinquirá Cundinamarca.

En coherencia con su denominación el estudio busco darles un uso formativo a los juegos tradicionales entendiéndolos como elementos de socialización que pudiesen disminuir los altos niveles de agresividad que se presentaban en la población estudiantil del grado segundo de una Institución Educativa oficial, en la medida que promueven actividades de integración, desarrollo cooperativo y dinamización de los espacios de enseñanza – aprendizaje.

Para dar cumplimiento a este objetivo se recurre a un enfoque de investigación mixto con proyección de tipo emergente; segmentando las acciones investigación en tres momentos: diagnóstico (en el que se realizará una observación no participante y la aplicación de encuestas a docente y estudiantes); en segundo lugar, se proyecta el diseño y la implementación de una propuesta de intervención educativa (basada en el uso de talleres) para finalizar con una evaluación del impacto del proceso (recurriendo a una segunda toma de información a través de una encuesta de satisfacción del estudiantado).

Como evaluación final del proceso, la investigadora concluye que el juego aporta aspectos centrales en la superación de la agresividad escolar en la medida que propone una distensión de los ambientes de aprendizaje, promoviendo una dinámica amena y participativa en la que el niño se siente libre de presiones y se aproxima de una manera entusiasta y personal a sus compañeros, sin

estar mediados por las obligaciones escolares, la presión policiva del docente y la constante presión por resultados de sus padres de familia y/o acudientes; condiciones que no solo han de promover transformaciones a la dinámica de la clase de Educación Física, sino que se erigen como prioridad institucional.

De esta investigación se han tomado premisas como la de que el juego es un elemento fundamental en la socialización, igualmente que el juego aporta herramientas para la superación de conflictos en el aula de clase; y, en definitiva, que el juego modifica los ambientes de aprendizaje, mejorando las relaciones entre los estudiantes, con sus compañeros, con su docente, padres de familia y el conocimiento, proyectando nuevas formas de aprender y aprehender.

1.3. Antecedentes locales

En el contexto local, se han encontrado estudios realizados desde la facultad de Educación de La Universidad Católica de Oriente, enfocados en el departamento de Antioquia, que abordan desde perspectivas similares los usos formativos, didáctico y/o pedagógico que pueden tener los juegos tradicionales en el marco de los procesos de formación desarrollados en instituciones educativas de diferentes municipios a lo largo del departamento.

Un primer proyecto identificado, se denomina *“Juegos tradicionales de la calle, una propuesta metodológica y curricular en la educación física en la básica primaria, de la Institución Educativa Federico Angel del municipio de Caldas Antioquia”* desarrollado en el año 2016 por el estudiante de Licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes, de la Universidad Católica de Oriente, Oscar Alexander Escobar Correa, se fijó como objetivo general el diseño de una propuesta metodológica compuesta por sesiones de juegos tradicionales practicados en la calle, como herramienta de dinamización de la clase de Educación Física; a la saga pretendió desarrollar habilidades y destrezas sociales en el grupo de niños, al igual que incentivar su creatividad infantil.

Desde una perspectiva metodológica se recurre a un estudio de tipo cualitativo con un alcance exploratorio y orientado por un paradigma socio – crítico, que se basó en la aplicación de técnicas de recolección de la información como la observación no participante, los talleres de aula y la encuesta, guardando cada uno de ellos coherencia con los momentos en que se construyó la investigación: Diagnóstico, consolidación de la propuesta y evaluación del impacto de la misma.

A partir del desarrollo de este ejercicio el autor enuncia como resultados, impactos positivos en el ámbito social, al promover la consciencia sobre la cultura urbana y autóctona del municipio, al igual que una exploración de los espacios de interacción social de niños y niñas; igualmente, menciona impactos curriculares, dado que el proyecto explora nuevas variables formativas que pueden aportar a los contenidos y prácticas tradicionales de enseñanza – aprendizaje, finalmente reseña impactos formativos en la medida que el trabajo le aportó en la consolidación de nuevos saberes investigativos.

En este último nivel, se puede ubicar el aporte de este antecedente para la presente investigación, en la medida que motiva a explorar nuevas variables, derroteros y caminos metodológicos que aporten no solo a la transformación del proceder docente, sino que construyan bases para replantear el sistema educativo, considerando otros contextos y prioridades formativas que integren el mundo de la vida a los procesos de enseñanza que pretenden desarrollar los educadores.

Un segundo antecedente, corresponde al trabajo titulado *“Los juegos tradicionales como alternativa recreativa en el área de Educación Física”* elaborado por los estudiantes de Licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes, Juan David Leon Cano, Ibeth Patricia Moreno y Dagoberto Acevedo Sotelo, proyecto desarrollado en el municipio de Amaga en el año 2016, y que involucro como población objeto de estudio a los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa Luis Carlos Parra Molina.

Para su consolidación se recurrió a un enfoque cualitativo, con un enfoque de tipo hermenéutico y alcance cuasi experimental, condición que le inscribe en los estudios de tipo prospectivo o de intervención; para la consolidación del método se recurrió a técnicas de recolección de la información coherentes con la investigación social como lo son las entrevistas dirigidas, el trabajo con grupos focales y la observación directa no participante a las realidades del contexto educativo.

A modo de colofón del ejercicio los investigadores resaltan que se lograron rescatar algunos juegos olvidados por los niños, permitiéndoles vivenciar otro tipo de ambientes de socialización y aprendizaje, igualmente se observaron cambios institucionales asociados a la disciplina y orden en los descansos y tiempos libres, generando nuevas maneras de aprovechar el tiempo disponible; finalmente, se indica que el trabajo logró establecer la necesaria sinergia entre la escuela, el hogar y las prácticas educativas de los niños y niñas, vinculando a sus padres y contexto social a los procesos de aprendizaje desarrollados por el docente.

De este proyecto, se han tomado algunos de los referentes teóricos y metodológicos que permitieron la consolidación de un marco de referencia más concreto e integral asociado al concepto de juego, recreación y uso adecuado del tiempo libre, igualmente se acoge la invitación a vincular a los padres de familia y adultos que componen el contexto familiar del estudiante, promoviendo ejercicios de inclusión y complemento de los procesos formativos.

Finalmente se reseña el trabajo *“Los juegos tradicionales en el área de Educación Física, como estrategia para fortalecer la resolución de conflictos en las niñas del grado tercero de la Institución Educativa San Juan Bosco del municipio de Medellín”* realizado en el año 2016 por las estudiantes Sandra Catalina Zapata Piedrahita, Oscar David Toro Álvarez y Yuliet Katherine

Noreña, aspirantes al título de Licenciados en Educación Física Recreación y Deportes de la Universidad Católica de Oriente.

Como su nombre lo indica, el proyecto se decantó por utilizar la dinámica y diversidad de los juegos tradicionales como un instrumento de resolución de conflictos interpersonales en la población estudiantil femenina de la institución priorizada; al margen de esta tentativa se buscaba promover la participación de las niñas en las decisiones de aula y formativas, la construcción de nuevas formas de interactuar en el aula de clase (docente – estudiante – estudiante – institución).

Para su desarrollo el grupo recurre a un diseño mixto basado en la aplicación de cuestionarios y encuestas (cuantitativas) y la construcción de una propuesta de intervención didáctica (cualitativa) que les permitió aproximarse a la realidad educativa de manera cuasi experimental, sin perder el carácter propositivo y transformador de la investigación social – educativa.

Gracias a su intervención los investigadores logran concluir aspectos como el trabajo en equipo, la construcción colectiva del conocimiento y la pérdida del carácter de competitividad del proceso educativo, impactaron de manera positiva en la actitud de las niñas en su relación con sus compañeras, mostrando cambios comportamentales definitivos que lograron amenizar la interacción en el aula de clase y complementar los objetivos alcanzados por docentes e institución.

Este último antecedente permite reafirmar convicciones fundantes de la presente investigación como lo son el reconocimiento de las múltiples posibilidades que el juego tiene en la relación educativa, el impacto que genera un cambio de paradigma en el aula de clase y el compromiso que tienen docentes e instituciones en la construcción de una nueva sociedad con consciencia histórica y cooperativa.

2. PLATEAMIENTO DEL PROBLEMA

Partiendo de los procesos de intervención realizados en el marco de la asignatura Práctica Docente I, se realizó un acercamiento específico y sistemático a la realidad educativa de la sección primaria de la Institución Educativa Anza, haciendo énfasis en la población estudiantil del grado cuarto de primaria; como producto de este acercamiento se lograron identificar falencias, fortalezas y potencialidades que toman forma en la problematización del presente objeto de estudio.

En primer lugar, apelando a las falencias del grupo, se observa un incipiente proceso de socialización entre los niños, manifiesto en pequeñas peleas o rencillas que afectan la armonía del grupo, generan indisciplina e interfieren en el transcurso normal de los procesos formativos; pese a que el grupo es pequeño los niños no entablan relaciones amenas con la totalidad de sus compañeros, mostrándose sectarios y egoístas para con aquellos que no hacen parte de sus afectos.

Igualmente, se observan ciertas tensiones entre la docente y algunos estudiantes, especialmente lo más indisciplinados, quienes se resisten a compartir las dinámicas propuestas por la docente, afectando el desarrollo normal de la clase, condición que genera retrasos en los procesos educativos y a la par incide en los resultados académicos de la totalidad del grupo; de la misma forma incide en la actitud de la docente ante el grupo, predisponiendo su actitud y voluntad frente a los procesos.

En este mismo contexto, y aterrizando a la dinámica formativa del área de Educación Física Recreación y Deportes, se observa que los estudiantes no prestan atención a las orientaciones, no desarrollan los ejercicios, ni se vinculan con sus compañeros al momento de ejecutar los diferentes ejercicios y dinámicas propuestas, situación que no solo afecta el ámbito académico sino sus relaciones interpersonales; aspecto que puede derivar en problemas de socialización externos al ámbito escolar.

Igualmente, esta falta de interés en relación a las actividades propuestas deriva en atrasos o traumatismos en la línea del desarrollo motriz, aspecto central en niños que vienen construyendo las bases de sus conductas y hábitos de vida, situación que trastoca habilidades motrices básicas que están directamente asociadas a la actividad física como lo son: andar, correr, saltar, trepar, subir, etc., que posteriormente serán necesarias para el desenvolvimiento en contextos formativos, deportivos e incluso laborales.

Finalmente, se lograron identificar falencias en las relaciones entre la escuela y la familia, en la medida que los padres se limitan a dejar los niños en la escuela confiriéndole a esta total responsabilidad de formar a los niños; esta relación inconexa parcializa el aprendizaje asociándolo únicamente al contexto escolar, obviando todas las posibilidades experienciales y empíricas que pueden derivarse de un buen ejercicio de reflexión sobre lo cotidiano y los aprendizajes en la vida y para la vida.

Desde la perspectiva de las fortalezas, se ha logrado identificar interés por parte del grupo a participar en actividades nuevas, mostrándose inquietos ante nuevas formas de aprender y construir; esta disposición, propia hacia lo novedoso, permite que el estudiante se integre a procesos que modifiquen su cotidianidad áulica y que le otorguen nuevos roles en función de su crecimiento y aprendizaje personal.

Igualmente, se observa una disposición por parte de la docente titular del grado, que, si bien no es una docente especialista en el área de Educación Física, comprende y valora la importancia de este campo formativo, como elemento aportante al desarrollo de los niños, especialmente en edades tempranas; de la misma forma, la docente se ha mostrado en todo momento receptiva y abierta al aprendizaje, entendiendo que el incluir este tipo de prácticas puede aportar en la

construcción de nuevos ambientes de aprendizaje que mejoren los procesos de enseñanza aprendizaje promovidos por la docente y la institución educativa.

Desde el punto de vista de las potencialidades, el proyecto responde a intereses institucionales y municipales que le apuestan a modificar las prácticas educativas, entendiendo que, así como la sociedad cambia, el conocimiento y las prácticas formativas han de actualizarse en función de nuevas maneras de relacionar al niño con el conocimiento, pasando de la transmisión a la construcción, de la instrucción a la formación, y de la pasividad a la crítica y la proposición.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera los juegos tradicionales pueden aportar al fortalecimiento del desarrollo socio motriz de los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Anza?

4. JUSTIFICACION

El desarrollo de la presente investigación da cuenta de elementos desde los componentes formativo, disciplinar, social y académico que se interrelacionan en función de trascender el concepto tradicional de educación, entendiéndola como un proceso de construcción colectiva en el que estudiantes, docentes y sociedad, conviven mediados por saberes y aprendizajes socialmente construidos y legitimados.

Desde la perspectiva formativa, el proyecto aporta a los procesos de desarrollo social y motriz que experimentan los niños en la escuela primaria, trastocando las bases de los mecanismos de socialización primaria y secundaria, a través de los que se objetiva y legitima la realidad, aportando en la interiorización de normas y reglas que vendrán a tomar forma en valores éticos y morales que signan la vida adulta de los estudiantes.

En este orden de ideas, el juego no es entendido únicamente desde la perspectiva de lo lúdico y lo recreativo, sino que comprende procesos de socialización, contextualización y desarrollo cultural que inciden en la adaptación y asimilación de los valores fundantes de un grupo humano, social, geográfica y culturalmente, definido y al que el niño a de integrarse como parte del intercambio de sentidos propio de su iniciación en la vida adulta.

Desde la perspectiva disciplinar, se busca rescatar el carácter motriz del juego tradicional combinando el afianzamiento de las habilidades motrices básicas, con desarrollos en el ámbito de las relaciones sociales; es decir se toma consciencia sobre lo que representa el juego para el individuo desde lo corporal y a la par se valora el juego desde la perspectiva de la construcción social, comunitaria e interactiva; con ello se logra reformular el concepto tradicional de juego confiriéndole un valor formativo que aporta a la consolidación de los fines y objetivos fijados para la educación básica primaria desde el área de Educación Física Recreación y Deportes.

Desde la perspectiva social, la investigación da cuenta de uno de los fines fundantes de la escuela moderna: comunicar los acumulados históricos, culturales e intelectuales, de un determinado grupo humano; llevando así a los infantes tradiciones, expresiones y prácticas sociales propias de la realidad cultural a la que se encuentran inscritos, en una suerte de transferencia de generación a generación de los saberes que definen la cultura y la sociedad.

Igualmente, al promover ejercicios de reconocimiento social y cultural, se busca unificar a padres e hijos en función de los saberes populares y las prácticas legitimadas en la sociedad, con ello se pretende extender las posibilidades de la escuela llevando el saber al contexto familiar y el aprendizaje al espacio vivencial del niño, entendiendo que hay otro tipo de saberes que si bien no cuentan con el imperativo científico cobran valor en la reflexión cotidiana de las gentes y sociedades.

Finalmente, integrando el ámbito académico, el desarrollo de esta investigación obedece a la necesidad de dar finalización a la formación propuesta para el nivel de pregrado como Licenciados en Educación Física Recreación y Deportes, poniendo así en práctica los saberes, conceptos, temas y problemas abordados en las diferentes áreas o núcleos de formación, vaciando de esta manera los saberes teóricos a contextos reales que requieren de intervención y promoción; todo esto en función de dar cuenta del compromiso social de los educadores con la realidad, la escuela y la sociedad.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de intervención didáctica basada en el uso de juegos tradicionales, para el fortalecimiento del desarrollo socio motriz en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Anza.

5.2. Objetivos específicos

la importancia que se da a los juegos tradicionales en la clase de educación física de los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Anza.

Develar las expectativas de formación y concepciones acerca de los juegos tradicionales presentes en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Anza.

Consolidar elementos teóricos y metodológicos que puedan orientar una propuesta didáctica basada en el uso de los juegos tradicionales como estrategia para fomentar las habilidades socio motrices de los estudiantes del grado tercero de la I.E. Anza.

6. MARCO TEORICO

6.1. El juego

El juego es tan antiguo como la historia misma, de ahí que muchos autores lo entiendan como parte constitutiva de la cultura y las tradiciones de un determinado grupo humano, en un contexto social e histórico específico; en sus múltiples variantes el juego aporta elementos constitutivos de la personalidad y carácter de una persona o pueblo, dado que en él conviven aspectos lúdicos, culturales, motrices e ideológicos que permiten cierto grado de abstracción y construcción imaginaria.

Según (Sanuy, 1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem que significa saltar de alegría, (...) en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13), resaltando con ello el carácter recreativo que compone el juego y lo diferencia de cualquier otro tipo de actividad humana.

Desde esta perspectiva “El juego es una acción u ocupación que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser de otra manera a la que es en la vida corriente”. (Huizing, 1972)

En este sentido Huizinga entiende el juego como una acción libre ejecutada como si y en sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno que se ejecuta dentro de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a

reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual

De tal suerte que el juego cumple una doble función, pues de un lado propone un ejercicio de evasión de la realidad, una construcción particular de un nuevo orden de cosas en las que la realidad se transfigura y trastoca, pero a la par mantiene relación como principios centrales de la vida social de los pueblos, encarnados estos en lo que denominados reglas o normas, lo que le consolida en una actividad sumamente compleja y completa que perfectamente puede dar cuenta de todas las dimensiones constitutivas del ser.

Desde este contexto, como actividad humana el juego da cuenta de la complejidad del ser y por ende su funcionalidad y naturaleza aunque polivalente ha de cumplir con dos características fundamentales: es voluntario y es libre, a las que podemos sumar que el juego como actividad puede ser: agradable, divertido, satisfactorio, espontáneo, instintivo, gratuito, comprometido creativo, fantasioso, simbólico, necesario, etc. (Arce, 1982).

Desde una perspectiva recreativa y asociada al ámbito de los estudios didácticos los juegos, específicamente aquellos desarrollados en la edad infantil, comprenden rasgos puntuales que pueden resumirse como lo hace (Rincon, 2007) en un total de diez rasgos constitutivos que contemplan los aspectos sociales y culturales que atañen el desarrollo de los juegos.

Para la autora el juego no solo depende de pulsiones o latidos internos, sino de motivaciones externas, positivas o negativas que signan condicionan e incluso motivan el desarrollo de una actividad lúdica como el juego; incluso recurre a ejemplos de situaciones de maltrato o vulneración de derechos en los que el juego sirve de elemento de evasión o materialización de conflictos internos o catarsis de realidades fuera del alcance del infante, que se cobija en la realidad ficticia

proyectada por el juego para manifestar su propia realidad interna; de tal suerte la autora propone como características centrales del juego, las descritas en el siguiente esquema.

Tabla 1 Rasgos constitutivos del juego

Condiciones internas	Condiciones exógenas
Debe ser libre, espontáneo, placentero y voluntario.	Tiene un fin en sí mismo.
Implica actividad.	Se puede desarrollar en una realidad ficticia.
Tiene limitación espacial y temporal.	Suele reflejar en qué etapa evolutiva está el niño/a.
Favorece el proceso socializador.	Cumple función compensadora de desiguales, integradora, y rehabilitadora.

En síntesis, desde este contexto se entiende el juego como una actividad de naturaleza recreativa que cuenta con la participación de uno o más personas, cuya función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

6.2. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son entendidos como actividades típicas o con arraigo especial en una región o país, que por lo general se realizan sin la ayuda o intervención de elementos o artefactos complejos; a razón de su raíz popular para su ejecución solo es necesario el empleo del 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.

A modo de complemento a la anterior definición se puede afirmar que “al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen

perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.” (Pérez, 2011), de ahí que la comprensión de los mismos se ha de inscribir, por naturaleza, en el ámbito de los estudios culturales y sociales.

Entendidos desde una perspectiva cultural los juegos reproducen las condiciones propias de las sociedades en que tomaron forma o se consolidaron, por este motivo los juegos tradicionales no pueden entenderse como un sistema ingenuo de conductas, debido a que en su esencia “reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.” (Méndez & Fernández, 2011)

6.2.1. Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales, como práctica cultural y social atada al contexto histórico, poseen características que actúan como variables permanentes que permiten diferenciarlos de otro tipo de actividad recreativa, entre ellas destacan: Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, responden a necesidades básicas de los niños, tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento, las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costos, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar. (Hernandez J. L., 2007)

6.2.2. Aspectos sociales reflejados en los juegos tradicionales

Para (Vargas Cubillos, 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”, de ahí que en ellos se pueden leer las huellas del sentir popular ante las diferentes condiciones, características y retos que propone determinado momento de la historia de un determinado pueblo.

En complemento (Molano, 2007) entrelaza la continuidad y permanencia de los juegos tradicionales con una suerte de herencia identitaria propia de sociedades que buscan su permanencia en el tiempo, llegando incluso a definirlos como “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”.

Por su parte, Jiménez (2009), desde una perspectiva centrada en el infante, propone el 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; en un ejercicio de aprendizaje entre iguales basado en la mera experimentación y la resolución de conflictos en contextos prácticos.

6.2.3. *Juegos tradicionales y la escuela*

A razón de su simplicidad, arraigo cultural y esencia didáctica, los juegos han sido ampliamente desarrollados en los diferentes sistemas escolares, en ocasiones con fines recreativos, en otras con metas de tipo formativo, y las más de las veces como ejercicios de interacción que permiten el desarrollo de habilidades físicas y sociales, al proponer el desarrollo de movimientos coordinados, en función de productos concretos; en palabras de Montessori “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”.

Empero aunque el juego trae en su esencia y naturaleza un fuerte componente didáctico y formativo, autores como (Giró, 1998) afirman que “la escuela, al funcionalizar el juego, al reglamentarlo, al buscar un provecho sea cognitivo, empírico, o de regla social, está acabando con la subversión lúdica que significa el juego libre y espontáneo, el juego popular tradicional.” (p. 263); aspecto que propone un uso crítico, racional y asertivo de los juegos en el aula de clase, comprendiendo que no han de ser fines de aprendizaje sino medios que permitan la comprensión

del mundo y de la realidad por parte del educando, es decir, el maestro debe entender que el juego no puede ser una actividad mediada por el imperativo del aprendizaje, medible y cuantificable, sino que debe ser un espacio en el que se aprende desde y para la libertad, la exploración y el goce.

Igualmente, los juegos tradicionales han de proponer un ejercicio de reconstrucción histórica de los hechos y dichos de los pueblos, comprendiéndolos como una suerte de espacio en el que convergen lo lúdico y lo cultural; en este orden al entrar los juegos tradicionales a la realidad escolar 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. (Sarmiento, 2008)

6.2.4. El juego en su dimensión simbólica

En su extensísima obra Lev Vigotsky, aborda la relación entre la interacción social y el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, entendiendo que es gracias a la relación con los otros que el niño sienta las bases de su personalidad y recibe los aprendizajes centrales que le permitirán desenvolverse en el mundo ordenado, objetivo y objetivado, de la vida adulta; de ahí que llegase a plantear que “a través de otros llegamos a ser nosotros mismos” (Vygotsky, 1978)

Empero, si bien el juego cumple una labor central en los procesos de socialización, el autor ruso hace hincapié en el carácter simbólico del juego señalando como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Bajo esta lógica el juego también potencia la creatividad al ser una manifestación de las pulsiones subjetivas del niño, lo que implica una reinterpretación de la realidad en función de nuevas formas de comprenderla y relacionarse, ejercicio que se puede equiparar con pensamientos

como los que motivan discursos como el de las inteligencias múltiples, el pensamiento divergente y la construcción participativa y crítica del conocimiento; derroteros que proponen un fructífero campo de estudio y exploración para la escuela y el docente.

6.3. La sociomotricidad

Desde el campo de los estudios en educación física y ciencias humanas, se entiende la sociomotricidad como un espacio de confluencia que “reúne el campo y características de las prácticas correspondientes a (...) la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores mediante el juego” (Pareja, 2007); en otras palabras es el campo de estudio que busca comprender y catalogar las conductas motrices que suceden en espacios de interacción con pares de aprendizaje, que para el caso de la escuela serían los estudiantes.



Ilustración 1 Componentes sociomotricidad

Dentro de los componentes centrales de la sociomotricidad se encuentran la comunicación, la interacción y la introyección; momentos que cobran sentido en espacios privilegiados como lo es el juego y la construcción colectiva, especialmente en la infancia; mencionada sinergia logra

vincular el movimiento con la creatividad y la expresión, lo subjetivo con lo objetivo y en suma el desarrollo de la conducta con la interacción social.

Gracias al desarrollo del componente sociomotriz el niño logra vincular aspectos centrales de su experiencia en relación con mundo que le circunda y las personas que le condicionan o moldean, sincronizando procesos que no solo le permiten identificar las condiciones de su entorno, sino que le permite asimilar e integrar a su personalidad nuevos saberes; en otras palabras “el juego es la actividad propia del Niño constructor de su personalidad.” (Yagüe Sanz, 2002).

El siguiente esquema ha de resumir los procesos que surten efecto al momento de generar la situación sociomotriz permitiendo comprender su carácter integral.

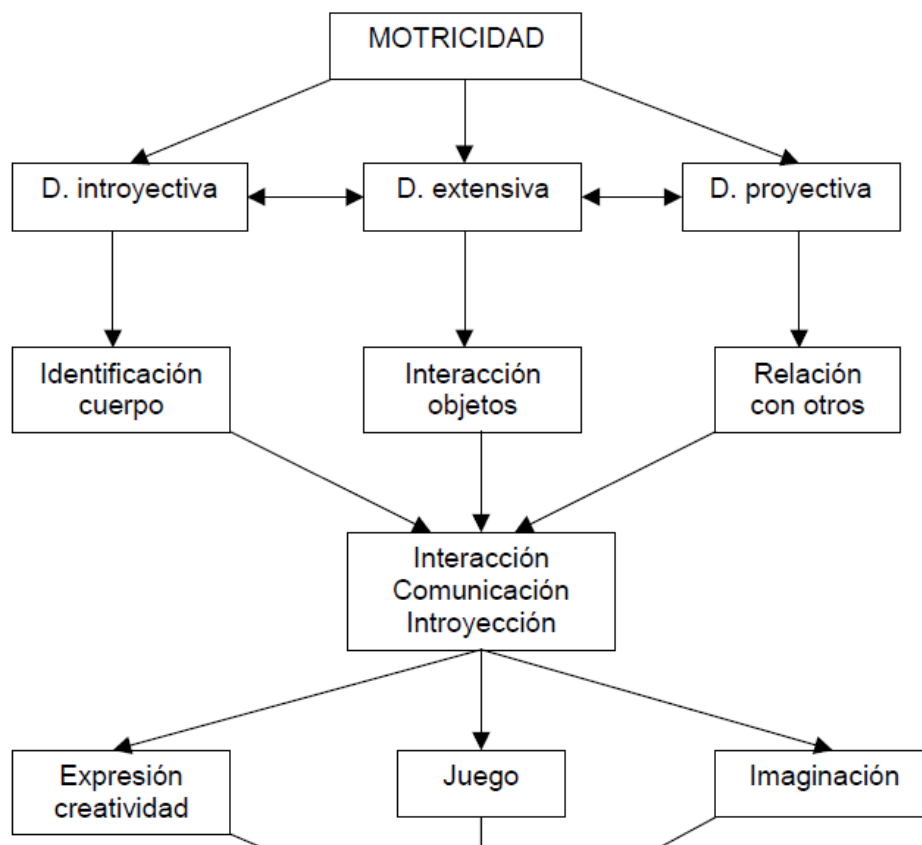


Ilustración 2 Elementos Situación motriz

Como se puede observar en el esquema, la situación sociomotriz permite la vinculación armónica y coherente de múltiples aspectos de la formación del individuo, de ahí que el vincularla con actividades como el juego, permite, la comprensión y enseñanza de diferentes conductas y a la vez el desarrollo de capacidades motoras, intelectuales y afectivas.

6.4. Sociomotricidad y educación, la didáctica del movimiento

El sociólogo, psicólogo y lingüista francés Pierre Parlebas, realiza una nueva concepción pedagógica acerca de la sociomotricidad; desde su perspectiva el término sociomotricidad hace referencia a “la persona” como un ser capaz de desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales a través del movimiento realizando una relación interactiva.

Desde este lugar teórico “el rasgo fundamental de la situación sociomotriz es la presencia de una interacción motriz implicada, necesariamente en la realización de la tarea proyectada (deportes- colectivos, deportes-individuales). Esta interacción, característica distintiva que contrapone sociomotricidad y psicomotricidad, realza el carácter central de la persona que actúa mantiene con los demás interventores” (Parlebas P. , 2009)

El carácter colectivo de la actividad sociomotriz reafirma la interpretación que del juego en la escuela aporta autores como Wallon al entender desde una perspectiva integral y formativa que “el juego es el medio indicado para motivar el movimiento y el lenguaje gestual a través de la imitación que promueve la desinhibición, el ingenio, la imaginación y la iniciativa” (Wallon, 1984)

De la misma forma, al hablar de movimiento se despliegan toda suerte de categorías y procesos que logran la consolidación entre lo motriz, lo social y lo psicológico, en un ejercicio que comprende la "inter-acción, asimilación, adaptación, regulación y equilibración con el fin de poner en marcha las formas de creación y expresión propias de cada niño" (Castañer & Camerino, 2006)

Retomando los planteamientos de Parlebas la situación sociomotriz en el campo educativo propone una relación de componentes que en el contexto del juego se interrelacionan permitiendo la construcción colectiva; desde su perspectiva el ciclo sociomotriz se resume en el siguiente esquema.

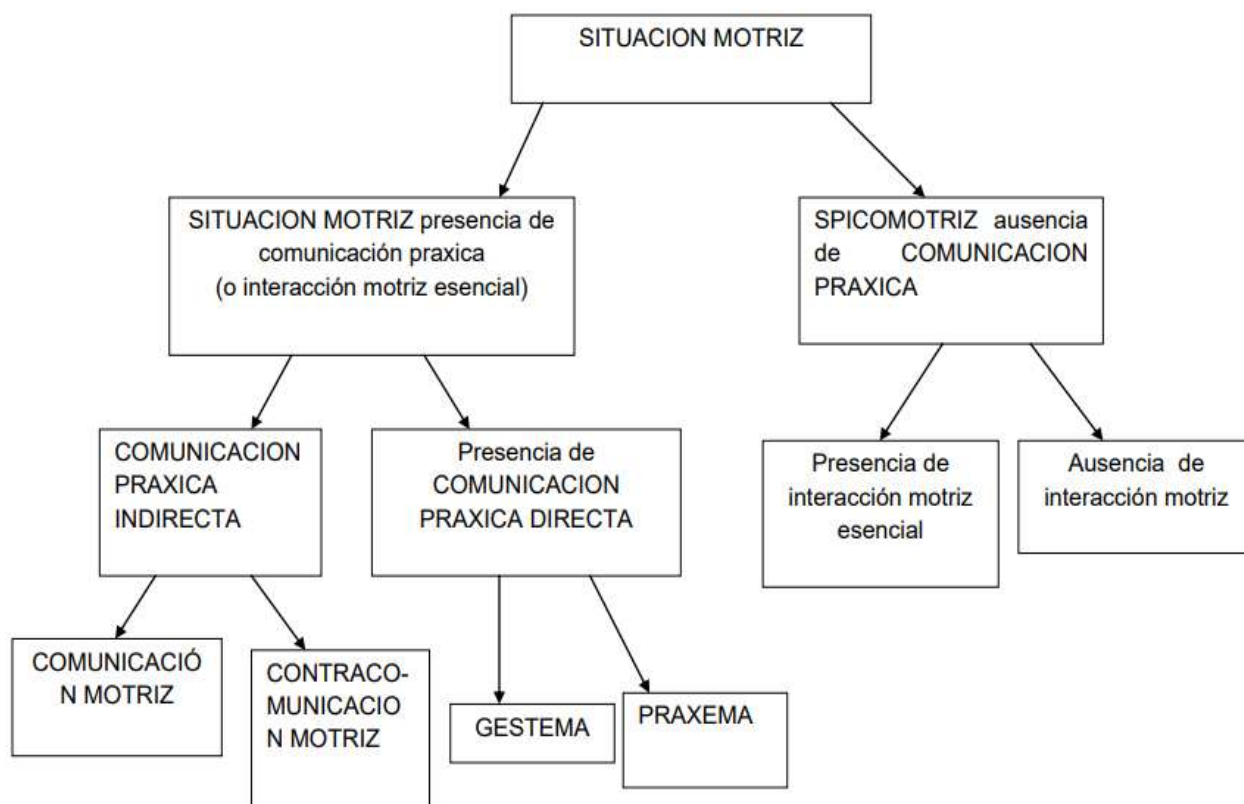


Ilustración 3 Ciclo situación sociomotriz

En el esquema anterior se detallan, los que para el autor son elementos centrales de la situación de aprendizaje motriz, iniciando con el **Comportamiento Motor**: Dentro de la sociomotricidad se encuentra que en el terreno de la educación física se da un material privilegiado llamado los comportamientos motores donde se puede observar las capacidades y las conductas motrices; estos comportamientos son observables y objetivos.

Posteriormente el autor refiere el momento de la comunicación práctica, entendida como un proceso segmentado que comprende dos grandes categorías por un lado la comunicación práctica directa, que desempeña un papel fundamental (comunicación y contra comunicación motrices), y por otro, la comunicación práctica indirecta, subordinada a la anterior y que la orienta facilita y prepara (producción de gestemas y praxemas).

En este orden de ideas, el autor repasa en los conceptos de comunicación práctica directa y comunicación práctica indirecta; respecto a la primera se define como “la confirmación del carácter socio motor de la situación correspondiente esta comunicación admite dos modalidades posibles: la comunicación motriz y la contra comunicación motriz”; mientras que la segunda ha de tener en cuenta los modos de comunicación gestemica (con ayuda de gestos, postura, mímica, etc.) y sobre todo praxemica (con la ayuda de praxemas, que son acciones tácticas significativas: petición de pase, carrera oblicua, desmarque, etc) (Parlebas, 2001)

7. DISEÑO METODOLOGICO

7.1. Enfoque de investigación.

Por su naturaleza, contenido y finalidad la presente investigación se enmarca en un enfoque de tipo cualitativo, dado que reconoce el valor subjetivo, cambiante y humano del acto educativo, valorando los elementos centrales de la interacción humanista entre docente y estudiantes, máxime cuando a ella se suma el papel de una práctica interactiva especial como lo es el juego.

En este orden de ideas se propugna por una investigación que estudie la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. *“La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales—entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas”*. (Rodríguez & Gil, 1996)

7.2. Paradigma de la investigación.

Siendo coherentes con lo planteado, la investigación es motivada por un paradigma histórico hermenéutico, en la medida que se busca comprender las realidades institucionales desde las voces de sus actores directos: docente y estudiantes, consolidando una visión más global del problema de investigación, que trascienda la falacia de generalizar y por el contrario se detenga en la valoración puntual de los detalles, que a la postre consolidan el curriculum oculto en toda práctica escolarizada.

En este orden de ideas la investigación se acopla con los principios de las ciencias de la hermenéutica dador que ellas *“nos alumbran la realidad desde un punto de vista trascendental de las diversas formas fácticas de la vida, aprehenden las interpretaciones de la realidad con vistas*

a la intersubjetividad posible; en este sentido el objeto de atención de este enfoque ha de ser el medio socio-cultural y el lenguaje” (Habermas, 1978)

7.3.Método de investigación

La investigación propuesta debido a su búsqueda por innovar y aportar al desarrollo del área de la Educación Física Recreación y Deportes, se ha optado por el método Investigación Acción Educativa; debido a que al dar un papel protagónico a los actores del proceso habilita las posibilidades de *“indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar” (Borroto CR, 1992)”*.

7.4. Técnicas de recolección de la información

La presente investigación recurre al uso de dos técnicas de recolección de la información coherentes con los dos primeros objetivos específicos fijados por su autora; en primera instancia y apelando a la necesidad de conocer de primera mano las percepciones, lecturas y referencias que otorga el docente a la práctica de los juegos tradicionales, se recurre a una entrevista a profundidad de la que se esperan derivar juicios de valor y códigos en vivo que ilustren la situación del tema.

En segundo lugar, y confiriendo protagonismo a los estudiantes, se recurre a una técnica usada por las investigaciones cuantitativas, pero a razón de su uso como elemento para develar expectativas, no afecta en nada el enfoque global de la investigación; se hace referencia al uso de encuestas, entendidas como instrumentos que pueden dar orden al flujo de información, percepciones y valoraciones subjetivas del estudiantado, en este caso del grado tercero de primaria.

7.4.1. Entrevista a docente

Se parte de reconocer que la entrevista a profundidad permite *“devela el ser profundo del entrevistado, es un dialogo dirigido que permite comprender no solo las posturas e interpretaciones de la persona seleccionada, si no que propone un ejercicio de construcción colectiva”* (Pérez Serrano, 1994), se busca aproximarse a la realidad del docente desde una perspectiva propositiva y aportante, permitiéndole reconocer sus propias limitaciones, fortalezas y potencialidades, dado que el objetivo no es juzgar sus acciones sino caracterizarlas, comprenderlas y, si es el caso, transformarlas.

En este contexto se pretende que la docente reflexione entorno a las posibilidades didácticas que tiene el uso de los juegos tradicionales, valore los aciertos y debilidades de su práctica en relación a este punto, y logre establecer lazos de conexión entre sus ideales educativos con los intereses, necesidades y potencialidades de sus estudiantes.

7.4.2. Encuesta a estudiantes

Siguiendo el propósito de consolidar un ejercicio de investigación incluyente y cooperativo, se ha tomado como punto central de la investigación aproximarse a los intereses o expectativas de los estudiantes en relación al uso de los juegos tradicionales, dado que en últimas son ellos los que le han de conferir un carácter formativo a las prácticas del maestro; en este sentido y para efectos de especificidad, se ha recurrido a una encuesta sencilla que consta de cinco preguntas a través de las que se han podido develar los gustos, intereses y experiencia que han tenido los niños y niñas con este tipo de actividad.

Es de aclarar que en el marco de esta investigación la encuesta no solo aporta datos numéricos planos sino que es valorada *“como un instrumento que propicia la búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados”* (Mayntz & Holm, 1975).

7.5. Población y Muestra.

La institución educativa Anza, es un establecimiento oficial de educación inscrito a la Secretaría de Educación del departamento de Antioquia, atendiendo niños y jóvenes de los sectores rural y urbano del municipio de Anza, occidente del departamento antioqueño; su población es mixta y maneja los niveles de formación preescolar, básica primaria y secundaria, al igual que educación media técnica; orientando su Proyecto Educativo Institucional por valores como el respeto, la responsabilidad, honestidad, equidad, creatividad, autonomía, emprendimiento y sana convivencia.

Para el desarrollo de la presente investigación se tomó como grupo focal los niños y niñas del grado tercero de primaria, población mixta que oscila en edades entre los ocho a nueve años; la selección de esta población obedece a interés formativos debido a que en este nivel de formación intermedio los niños inician a consolidar sus valores, hábitos y habilidades tanto desde lo axiológico como desde lo motriz, aspecto central si se entiende que la formación debe partir de la temprana edad.

7.5.1. Muestra

Para la selección de la muestra o población objeto de estudio se ha recurrido a un método no probabilístico, entendido como la definición de un “*Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación*” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2003), de tal manera que se han seleccionado de manera intencionada un total de 22 estudiantes (población mixta) que manifestaron interés en participar de las actividades de investigación, presentan participación activa en la clase de educación física y reportan cercanía con el desarrollo de juegos tradicionales o autóctonos.

7.6. Ruta Metodológica

La huella metodológica que sigue la presente investigación contempla el desarrollo de cinco etapas centrales, coherentes con los momentos tradicionales de la investigación educativa, gracias al desarrollo de cada uno de estos niveles se han logrado compilar datos, códigos en vivo y elementos de referencia que permiten la consolidación de los objetivos, general y específicos, propuestos por la investigadora.

Acogiendo las orientaciones del área de investigación de la Universidad Católica de Oriente y en procura de la legalidad del proceso, cada una de las etapas ha contado con el debido acompañamiento docente y la aceptación, a través de los consentimientos informados de cada uno de los actores vinculados al proceso: docente y estudiantes.

Tabla 2 Huella metodológica primera fase

FASES DEL PROCESO	ACTIVIDADES DESARROLLADAS
Contacto inicial	Desarrollo de práctica docente y acercamiento al grupo.
Diseño de instrumentos para recolección de datos	Definición de objetivos específicos y análisis a la luz de las necesidades identificadas.
Aplicación de instrumentos y análisis	Desarrollo de la entrevista docente y la encuesta a estudiantes.
Diseño de la propuesta	Definición de los juegos y la estructura didáctica a través de la que se pretende desarrollar la intervención.

8. RESULTADO Y DISCUSION

8.1. Entrevista a docente

La aplicación del instrumento: entrevista a docente, se formuló a partir de la búsqueda por definir los juegos tradicionales; desde la perspectiva de la docente estos juegos tienen un origen popular, asociándolos directamente con actividades de calle, que “*unían y divertían a los niños*” (E.D. L 2,3) de ahí que se establece una asociación directa con actividades recreativas gestadas en el tiempo libre disponible de los niños, estableciendo un grado de distanciamiento con las actividades escolares, institucionales y formativas.

Otro elemento que destaca en la respuesta de la docente es que este tipo de juegos “*eran realizados al aire libre en épocas pasadas*” (E.D. L. 4,5), condición que reafirma la distancia entre la naturaleza de estos juegos y los espacios institucionales, y a la par le confiere una condición de proceso pasado es decir se relacionan con un tiempo pretérito que desde una perspectiva general se encuentra distante a la realidad inmediata de los niños y niñas con los que comparte en el aula.

Respecto a la segunda pregunta en la que se pedía reseñar algunos de los juegos que practicaba o conocía, la docente menciona diferentes tipos de jugos como “*La golosa, saltar cuerda, trompo, canicas, Yermy, (...) ritmo, entre otros*” (E.D. L. 7-9), la numeración arbitraria entregada por la docente permite inferir que no conoce de la taxonomía o clasificación de los juegos tradicionales combinando actividades de tipo grupal con aquellas individuales, juegos tradicionales con juegos competitivos, etc.

Igualmente, se reseñan juegos genéricos que hacen parte de la visión de la docente, dejando a un lado los gustos o preferencias de los estudiantes, lo que implica la apertura de una brecha generacional que si bien es comprensible por la edad cronológica, puede derivar en el planteamiento de actividades ambiguas, descontextualizadas o de poco interés para el infante;

condición que implica para la docente establecer un contexto a cada una de las actividades y generando la significación necesaria para que los estudiantes logren comprender, valorar y desarrollo de manera dinámica las actividades propuestas.

En relación al “uso pedagógico de estos juegos en el aula” la docente refiere dos actividades “*trabajo con la cuerda y Ritmo*” (E.D. L. 12 – 16) al momento de establecer la funcionalidad de estos juegos la docente refiere el desarrollo de habilidades motrices como “*agilidad, coordinación, lateralidad y motricidad gruesa*” objetivo sumamente significativo pero que anula todas las posibilidades de exploración comunicativa, social y de integración que pueden generarse a través de los juegos tradicionales.

Es de anotar que los juegos a los que recurre la docente son juegos poco dinámicos que no permiten la interacción, el manejo de roles y la construcción colectiva, en su lugar son usados para fines específicos asociados con el orden, la disciplina o funciones nemotécnicas como aprender el nombre de los compañeros, los animales, etc., condición que restringe las posibilidades que ofrece el juego en un contexto formativo como el del aula de clase.

Posteriormente, se interroga a la docente respecto a los aportes de los juegos tradicionales a su labor educativa, relación que establece la docente en el campo de la “*socialización, mejorar sus relaciones interpersonales y rescatar la niñez*” (E.D. 20 – 23) finalidades coherentes con los intereses de la presente investigación pero que guardan una significativa distancia con los juegos y prácticas que desarrolla la docente en sus prácticas pedagógicas; esta incoherencia dificulta la consolidación de transformaciones reales en el ámbito de clase, pues de nada sirve que se reconozca desde el discurso la importancia de los juegos tradicionales en los procesos de socialización de niños y niñas, cuando el proceder del aula los relega a simples actividades recreativas para el uso adecuado del tiempo libre y manejo de conductas en el aula.

A modo de cierre se busca cuestionar a la docente respecto a la forma en que puede aportar al fomento de este tipo de juegos en el contexto escolar y comunitario, cuestionamiento al que responde “*Concientizando a estudiantes y a padres de familia de la importancia que tienen estos juegos para que los niños sean más creativos y mejoren sus relaciones interpersonales y ejecutándolos en clase*” (E.D. L. 26 – 30), la postura de la profesora denota interés y reconocimiento del papel formativo, resaltando las virtudes personales y sociales que pueden derivarse del uso de los juegos tradicionales; igualmente al vincular a padres de familia y estudiantes propone el desarrollo de un procesos integral que trasciende los límites de la escuela inscribiéndose en el campo de la cotidianidad del niño en su entorno existencial.

Ahora bien, desde una perspectiva semántica la docente recurre al verbo “ejecutándolos” lo que deriva en una contradicción pues si bien en un primer momento se resalta el campo creativo y de socialización de este tipo de juegos, al hablar de ejecutar se alude a una acción arbitraria e impositiva más cercana a lo policivo, visión propia de la educación tradicional, que, a lo constructivista y desarrollista, visión propia del paradigma cambiante e incluyente.

En una lectura global a la aplicación del instrumento resalta la disposición, consciencia e interés de la docente por desarrollar los juegos tradicionales y conferirles un carácter formativo y didáctico, lo que puede facilitar el desarrollo de la propuesta de intervención planteada, igualmente queda claro que existen elementos motrices, individuales y comunitarios que justifican la integración de estos juegos al contexto del aula, objetivos que son coherentes con la propuesta formativa que se busca desarrollar; sin embargo, hay aspectos en los que puede ahondar la docente en su proceder de aula y que, a la postre, pueden aportar a la formación real de los estudiantes y su proyección como ciudadanos activos, libres y participativos.

8.2. Encuesta a estudiantes

Las encuestas formuladas para la población escolar buscaban indagar acerca de las concepciones, valoraciones y prevalencia del uso de los juegos tradicionales en la cotidianidad de los niños y niñas objeto de esta investigación; en este orden de ideas la primera pregunta busco develar el concepto de juego presente en la comunidad escolar, al respecto se observa que un 63% asocia el concepto con la palabra diversión, por otro lado un 23% lo equipara a un proceso de aprendizaje, mientras que un 14% lo asimila como parte de un ejercicio competitivo; en relación a la función integradora se observa un 0%



Gráfica 1 Definición estudiantil juego

La encuesta indica que existe una lectura recreativa, lúdica y dinámica de lo que representa el juego en la cotidianidad del niño, entendiéndolo como una actividad espontánea que hace parte de la naturaleza misma de los niños y niñas; en un segundo nivel se observa una derivación hacia el ámbito del aprendizaje, generado, posiblemente, por el carácter institucional de la aplicación del instrumento, igualmente asociado con el área de formación desde el que se emite el proceso; igualmente se observa la integración del concepto de competencia como una clara referencia a los deportes de tipo competitivo propios del contexto escolar del estudiante; finalmente destaca por su

nulo porcentaje la referencia hacía los ejercicios de integración, lo que se puede leer como un desconocimiento a los beneficios sociales y comunitarios que pueden derivarse del juego, de la misma forma, se entienden como producto de una cultura educativa centrada en el individuo, la competición y la búsqueda por destacar sobre los demás.

La segunda pregunta buscaba diagnosticar el uso que en la clase de Educación Física Recreación y Deportes se viene dando a los juegos tradicionales, como una forma de comprender el contacto que se ha podido establecer entre este tipo de manifestaciones y los procesos formativos de los estudiantes; en este respecto se observó que un 46% indica que se utilizan casi siempre, en una porción similar 27% siempre y algunas veces mientras que no se recurre a la opción nunca.



Gráfica 2 Prevalencia de los juegos en la clase de E.F.

Las respuestas generadas gracias a este ejercicio proponen una doble interpretación de la realidad institucional debido a que en el análisis de la entrevista docente solo se alude al uso de dos juegos tradicionales para fines específicos, mientras que los estudiantes aluden a un uso permanente, casi cotidiano de este tipo de recursos; esta incoherencia se puede entender a la luz de aspectos como la presión institucional de la maestra al momento de la elaboración de la encuesta,

la búsqueda por ofrecer un panorama más amplio de la función docente, o una visión demasiado general y superficial de lo que son los juegos tradicionales entendiéndolos como toda aquella actividad física o recreativa que se desarrolle en el contexto educativo; en un ejercicio de complemento en relación a la claridad sobre esta pregunta se observó que los niños no tienen claro qué es un juego tradicional y cómo puede aportar a sus proceso de aprendizaje.

Un tercer elemento consultado centraba la atención hacia las expectativas formativas del alumnado, entendiendo estas como la interpretación y uso que los estudiantes buscaban conferir al concepto de juego en su contexto escolar; en este orden de ideas un 41% se decanta por los juegos de carácter educativo, un 36% refiere que desea enfatizar en el tema de la competencia, un 18% habla de juegos tradicionales mientras que un 5% hablan de juegos que involucren el uso de las Tecnologías para la información y Comunicación Social (TICS)

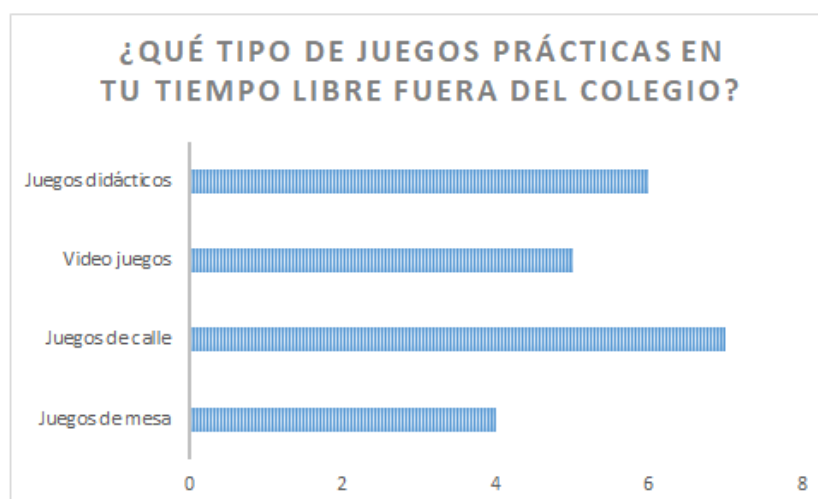


Gráfica 3 Expectativa de tipología de juegos

En este punto se observa de nuevo la presión del contexto institucional, la mayoría de los niños se inclinan por referir juegos educativos didácticos que les aporten a su crecimiento conceptual y formativo; en esta misma línea también destacan datos que dejan ver el carácter

competitivo propio del paradigma educativo tradicional en el que nos encontramos inmersos; en este orden de ideas el niño entiende que competir es igual que jugar y que el otro no es un acompañante o cooperador, sino un rival u opositor; posteriormente se hace alusión a los juegos tradicionales, de los que no se tiene claridad sobre su condición y naturaleza, pero se esbozan pre saberes y lecturas parciales; finalmente, y sorpresivamente, se observa un bajo porcentaje del uso de tecnologías, condición que propone una contradicción a la lectura generalizada de la incidencia de las TICS en la mentalidad de niños y niñas en la época contemporánea.

Una cuarta pregunta trataba de establecer el puente entre la escuela y la cotidianidad del estudiante, comprendiendo que la actividad recreativa se complementa, en gran medida, con lo que desarrollan los niños en su cotidianidad como infantes y ciudadanos; en este aspecto se observa una mayor incidencia de los juegos de la calle, seguidos de los juegos didácticos y video juegos, encontrando la menor proporción en los juegos de mesa.



Gráfica 4 Actividad lúdica extra escolar

Los resultados arrojados en este contexto dejan ver el nivel de autonomía que tienen los niños en su contexto social, compartiendo con sus iguales en el contexto de la calle, entendiéndolo como espacio de interacción e intercambio de sentidos que aportan al estudiante, experiencias y

vivencias que pueden ser vistas como objeto de aprendizaje; igualmente el alto porcentaje de prevalencia de los video juegos, entra en oposición a lo planteado en la anterior pregunta dado que confirma la incidencia, real y efectiva, de este tipo de juegos en la vida del escolar y sus prácticas cotidianas; finalmente se observa que los juegos didácticos y de mesa se ubican en un porcentaje menor, condición que reafirma la distancia entre la actividad recreativa y la formación.

Finalmente, rompiendo el molde porcentual de las anteriores encuestas, se propone un ejercicio de revisión de los juegos que practican los estudiantes, proyectando una lista en la que se procediera a seleccionar aquellos juegos que conoce y práctica; en este contexto se logra concluir que los niños conocen en gran proporción los juegos tradicionales básicos o populares, de ahí que existen en ellos preconceptos y pre saberes de los estudiantes; destacan juegos como el salto con lazo, el ponchado, la golosa y el stop mientras que juegos más de movimiento y dinamismo como costalados, pañuelito y Yermis, pasan a un segundo nivel de interés.



Gráfica 5 Conocimiento juegos tradicionales.

8.3. Propuesta de intervención didáctica



Ilustración 4 Presentación propuesta didáctica


A partir de la aplicación de los instrumentos y haciendo uso de la caracterización básica realizada con los estudiantes se ha construido una propuesta de intervención basada en tres niveles: el primero, netamente formativo aborda los componentes motrices y sociomotrices que motivan la acción y determinan la dinámica de las actividades; en un segundo nivel se proponen una serie de metas en el campo de la convivencia y el desarrollo de la comunicación en el aula de clase. Finalmente se proponen algunas variaciones generales de juegos que pueden aportar a la consolidación de objetivos educativos del área de Educación Física Recreación y Deportes; siendo coherentes con el campo disciplinario desde el que se proponen, pero motivada por la firme convicción de que la intervención pedagógica o didáctica no es un proceso que se debe relegar a cumplir una serie de talleres o encuentros, sino que debe ser una actitud y disposición permanente.

8.3.1. Plan general de actividades


Tabla 3 Descripción de actividades de intervención

Nombre de la actividad	Objetivos	Materiales
La Carretilla	confianza, afianzamiento de las relaciones interpersonales	Humanos - Niños
Gallinita ciega	Ubicación, lateralidad, confianza	Pañuelos.
La golosa	Ubicación, lateralidad, confianza	Trazo de la golosa.
Saltar lazo	Coordinación, trabajo en equipo.	Soga o lazo
Yermis	Trabajo en equipo y comunicación.	Tapas, pelota
Pañuelo o pañuelito	Trabajo en equipo y comunicación	Pañuelito


Actividad Formativa N° 1

SESION 1	NOMBRE DEL JUEGO: La Carretilla		
OBJETIVO	Desarrollo de la confianza, afianzamiento de las relaciones interpersonales y trabajo en equipo.		
CONTENIDO	Fuerza, coordinación, trabajo en equipo.	MATERIALES	Humanos
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES		TIEMPO	RESULTADOS ESPERDOS
<p>Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.</p> <p>Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo. ¡Cuidado con esto, que puede haber lesiones de "narices" Tendrá una duración diferente, dependiendo del número de jugadores y la habilidad en el juego</p>		20 min	Mejoramiento de la comunicación y el trabajo en equipo de los estudiantes.
REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD			
			
<i>Ilustración 5 Primera Actividad</i>			


Actividad Formativa N° 2

SESION 2	NOMBRE DEL JUEGO: Gallinita ciega		
OBJETIVO	Consolidar equipos de trabajo basados en la confianza para el desarrollo de actividades comunes.		
CONTENIDO	Ubicación, lateralidad, confianza.	MATERIALES	Pañuelos.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES		TIEMPO	RESULTADOS ESPERADOS
<p>Se trata de un juego clásico que todos hemos jugado alguna vez. Se juega en un terreno llano y sin obstáculos, para evitar caídas. Uno se la queda y se le vendará los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda. Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega. Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "dá tres vueltecitas y los encontrarás". El que hace de gallinita ciega dá tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres". Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.</p>		30 min	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la confianza. - Afianzamiento del grupo. - Valoración del otro y de su proceso. - Trabajo en equipo.
REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD			
			
<p><i>Ilustración 6 Segunda Actividad</i></p>			

Actividad Formativa N° 3

SESION 3	NOMBRE DEL JUEGO: La golosa		
OBJETIVO	Desarrollar en los estudiantes la coordinación óculo-manual, la ubicación especial y el respeto a las normas.		
CONTENIDO	Ubicación, lateralidad, confianza.	MATERIALES	Trazo de la golosa.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES		TIEMPO	RESULTADOS ESPERADOS
<p>Intervienen los niños del grupo, quienes se ordenan de acuerdo al orden de participación, los saltos de un cuadro al otro se hacen con un solo pie, la condición es que no se pise la raya que delimita cada cuadro, ni el espacio donde haya caído la piedra. Se pierde el turno si la piedra al ser lanzada no cae en el lugar que le corresponda al jugador.</p> <p>Se deben suceder los diferentes turnos, siendo autorregulados los participantes por la misma dinámica de la actividad; en caso de presentar alguna variación o falencia, los compañeros han de manifestar la necesidad de repetir la actividad o no permitir su avance.</p>		30 min	<ul style="list-style-type: none"> - Legitimación social de la norma. - Autorregulación. - Establecimiento de diálogos constructivos. - Uso adecuado del tiempo libre.
REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD			
			
<i>Ilustración 7 Tercera Actividad</i>			

Actividad Formativa N° 4

SESION 4	NOMBRE DEL JUEGO: Saltar lazo		
OBJETIVO	Desarrollar en los estudiantes velocidad, reacción, coordinación, equilibrio		
CONTENIDO	Coordinación, trabajo en equipo.	MATERIALES	Soga o lazo
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES		TIEMPO	RESULTADOS ESPERADOS
<p>Es conocido en todo el país No importa la cantidad de personas, solo se necesita un lazo, soga o cuerda preferiblemente larga y un espacio que sea grande.</p> <p>Dos personas, cada uno a un extremo del lazo, deben batirlo, volearlo para que los demás participantes salten. Para este juego existen varias canciones, como la chinita, el reloj, o simplemente se salta en grupo, si alguien no logra hacerlo va saliendo y gana el que quede de últimas, o también existe el pique o candelita que es lo mismo, batir el lazo muy rápido y saltar a esa velocidad.</p> <p>La regla es no equivocarse, si lo hace queda eliminado. Es un juego que permite divertirse más que todo, sin competitividad agresiva, ser creativos, y en grupo.</p>		30 min	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo. - Coordinación. - Dialogo. - Manejo de los espacios.
REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD			
			
<p><i>Ilustración 8 Cuarta Actividad</i></p>			

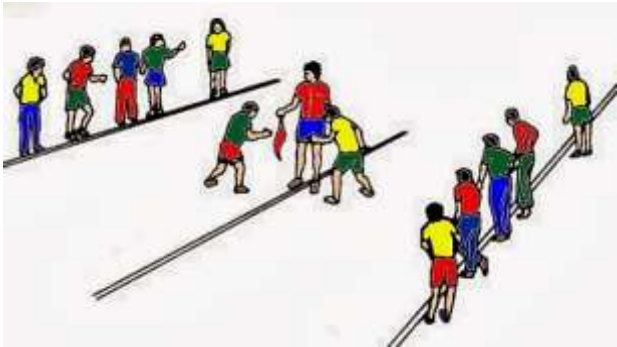
Actividad Formativa N° 5

SESION 5	NOMBRE DEL JUEGO: Yermis		
OBJETIVO	Promover en los estudiantes velocidad y destreza. Trabajo en equipo		
CONTENIDO	Trabajo en equipo y comunicación.	MATERIALES	Tapas, pelota
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES		TIEMPO	RESULTADOS ESPERDOS
<p>Este juego consiste en volver a armar la torre de tapas, normalmente 12, sin que el equipo sea ponchado en su totalidad. Al armar la torre se grita “¡yermis!” Y comienza una nueva etapa.</p> <p>Al iniciar el juego el equipo que está a la ofensiva lanza o rueda la pelota contra la torre de tapas, si no se desarma la torre en los lanzamientos de cada jugador se cambia de turno, si la torre es desarmada el equipo a la defensiva intenta ponchar a los rivales quienes tienen que no dejasen ponchar del otro equipo, mientras que al mismo tiempo intentan armar de nuevo la torre de tapas, si lo logran antes de ser ponchados gritan Yermis</p>		30 min	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo. - Comunicación - Manejo de los espacios.

REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD

Ilustración 9 Quinta Actividad

Actividad Formativa N° 6

SESION 6	NOMBRE DEL JUEGO: Pañuelo o pañuelito		
OBJETIVO	Promover en los estudiantes velocidad y el trabajo en equipo		
CONTENIDO	Trabajo en equipo y comunicación.	MATERIALES	Pañuelito
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES		TIEMPO	RESULTADOS ESPERADOS
<p>Se juega con un gran grupo de personas, un gran espacio y un trapo o algo que represente al pañuelo. Este se pone en el medio de los dos grupos que se deben formar y los cuales están en hilera, uno enfrente del otro. Cada uno de los participantes de cada grupo tiene un número, en ambos grupos debe haber la misma cantidad de personas.</p> <p>Por ende, los mismos números. Otra persona que no pertenezca a ningún grupo, dirá un número, el cual de cada equipo debe salir hasta el centro donde está el pañuelo, tratando de cogerlo y llevarlo a su equipo, pero sin ser tocado por el contrincante del otro grupo. El que lo lleve hasta su equipo tiene punto.</p> <p>Gana el grupo que más puntos tenga, el propósito es ese, no dejarse llevar el pañuelo por el otro grupo ni dejarse tocar. Si el que está diciendo los números 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 pues lograr el mismo propósito.</p>		30 min	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo. - Comunicación - Manejo de los espacios.
REFUERZO VISUAL DE LA ACTIVIDAD			
			
<p><i>Ilustración 10 Sexta Actividad.</i></p>			

Plan de actividades sugerido para trabajo de aula permanente

Tabla 4 Actividades permanentes de aula

Nombre	Objetivo	Recursos	Dimensión	Indicador de logro
El puente está quebrado	Trabajar coordinación, fuerza al halar	Patio de juegos Tizas	Comunicativa Socio-afectiva corporal	A través de las instrucciones dadas se logró estimulación
Juguemos en el bosque	Potenciar la velocidad y la percepción espacio-temporal	Patio de juego Mascara de lobo	Comunicativa Socio-afectiva corporal	Los niños y niñas siguieron secuencias aprendieron la canción. Trabajaron en equipo.
Sapo-sapito	Lograr ajustar su acción motora a los diferentes desplazamientos propuestos.	Aula de clases	Cognitiva	A través de las instrucciones dadas se logró estimulación auditiva, control corporal, ubicación espacial.
El corazón de la piña	Lograr ajustar su acción motora a las distintas nociones espaciales	Lamina de piña Aula de clases	Estética corporal	A través de las instrucciones dadas se logró estimulación auditiva, control corporal, ubicación espacial.
Veo-veo	Lograr ajustar su acción motriz a la de su compañero	Diferentes objetos Patio de juegos	Corporal	A través de las instrucciones dadas se logró estimulación auditiva, control corporal, ubicación espacial.

9. CONCLUSIONES

El juego puede ser un instrumento central de aprendizaje que aporta elementos dinamizadores de las relaciones entre el estudiante y el conocimiento, lo que implica una valoración más amplia e intencionada de su función formativa y pedagógica, tanto desde la perspectiva curricular como desde la didáctica y lúdica.

Se observa que los niños conocen y practican juegos tradicionales, mostrando satisfacción al desarrollar este tipo de actividades, igualmente se les confiere un carácter integrador en el contexto familiar al propiciar diálogos y encuentros de padres e hijos, consolidando saberes y aprendizajes dentro del contexto existencial de los educandos.

La inclusión de los juegos tradicionales al aula de clase propone ventajas en los ámbitos formativo (al proponer nuevas formas de entender e interactuar con la historia y los contemporáneos), curricular (en la medida que propende por una visión transversal de las áreas formativas) social (dado que mejora las relaciones al interior del aula) y didáctico (teniendo en cuenta que el juego articula aspectos formativos, motrices y recreativos que permiten vivenciar la experiencia de aprendizaje de manera más vivida y significativa).

Desde la perspectiva docente, se observa una valoración positiva acerca de los juegos tradicionales, entendiéndolos como parte de la cultura del pueblo y responsabilidad del sistema educativo, igualmente hay una apertura hacia la formalización de su uso en contextos más académicos y constructivistas, de ahí que se observa un ambiente prometedor para dar continuidad a actividades como las propuestas en el marco del ejercicio investigativo.

La consolidación de nuevos ambientes de aprendizaje, humanos y formativos, ha de ser un compromiso de todo el sistema educativo, de ahí que recurrir a experiencia formativas como las

que se pueden derivar del uso didáctico del juego, aportan a un concepto de educación más amplio en el que se valoren las especificidades de cada contexto, la realidad que rodea la escuela y por encima de todo la autenticidad y asombro de los infantes.

El ejercicio transversal propuesto, integra el uso de los juegos tradicionales al desarrollo de saberes que comprenden todas las áreas del plan de estudios, de ahí que es responsabilidad del colectivo docente el desarrollo de este tipo de iniciativas que promuevan el carácter integrador del aprendizaje y la búsqueda de aprendizajes significativos, superando así la visión tradicional y paternalista de la calificación como eje central del proceso educativo.

Finalmente el uso de los juegos tradicionales en La I.E. Anza, fue una actividad sumamente significativa dado que este tipo de juegos motivan y estimulan a los niños en la adquisición de nuevos aprendizajes, forjan un ambiente agradable al interior del aula, incentivan a la participación y el diálogo entre los entes del proceso enseñanza-aprendizaje, promueven la libertad de los niños en su actuación y desarrollo académico, permiten que los niños desarrollen su creatividad y espontaneidad, permiten que los niños encuentren diferentes formas de dar solución a los problemas que se presentan en su contexto, lo que promueve la creatividad, el pensamiento divergente y la construcción colectiva del saber.

Gracias al ejercicio de investigación y la aproximación a la realidad institucional, en el rol de investigadora se han confirmado muchos de los elementos que sustentan la elección por la docencia como estilo de vida, profesión y pasión, de ahí que el desarrollo de este tipo de actividades es sumamente enriquecedor desde el punto de vista de la formación y desde la perspectiva humanista y del desarrollo personal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arce, C. (1982). *Juegue con sus niños*. Barcelona: Martínez Roca .
- Borroto CR, A. R. (1992). *Investigación-acción. Resumen y revisión de Kemmis S. Action Research*. Escuela Nacional de Salud Pública.
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones Básicas de la Motricidad*. Lleida: Universitat de Lleida- Inefc.
- Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. . *Contextos educativos: 1*, 251-268.
- Habermas, J. (1978). *La Teoría Crítica de Jurgen Habermas*. Madrid: Tecnos.
- Hernandez, J. L. (2007). *El deterioro de los juegos tradicionales. lecturas: educacion fisica y deportes*. Madrid: Paidos.
- Hernandez, S., Fernandez, J., & Baptista, A. (2003). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw - Hill.
- Huizing, J. (1972). *El homo ludens*. Madrid: Alianza Editores.
- Mayntz, R., & Holm, K. (1975). *Introducción a los métodos de la sociología*. Madrid: Alianza.
- Méndez, A., & Fernández, 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*, 54-58.
- Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Opera*, 69-84.

- Pareja, B. (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la educación física: Un campo en construcción*., Lisboa: Funámbulos editores.
- Parlebas. (2001). *Juegos, deportes y sociedades*. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- Parlebas, P. (2009). *Juegos deportes y sociedades*. Barcelona: Ed. Paidotribo, pag 82.
- Pérez Serrano, G. (1994). *Metodología cualitativa. Retos e interrogantes. Volumen 1: métodos*. Madrid: La Muralla.
- Pérez, M. C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía magna*, 11, 347-353.
- Rincon, C. (2007). Los imaginarios de la infancia. *Revista Educación y cultura*., 24 - 27.
- Rodriguez, G., & Gil, J. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Aljibe.
- Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
- Sarmiento, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación Física y Deporte*, 115-122.
- Vargas Cubillos, L. H. (2012). *Diseño de productos de información. (Apuntes de clase 61)*. Bogota: Ediciones Unisalle.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. . . Cambridge: Harvard University Press.
- Wallon, H. (1984). *La evolución psicológica del niño*. . Madrid : Editorial Grijalbo. .
- Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: Atenea.

ANEXOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE



ENTREVISTA A DOCENTE

Apreciado (a) docente, con el objetivo de contribuir al desarrollo del proyecto titulado *“Los juegos tradicionales como estrategia para potenciar el desarrollo socio motriz en niños de grado tercero de la Institución Educativa Anza”* le invitamos a responder las siguientes preguntas. Aclarando que la información será usada estrictamente para fines académicos y de investigación.

1. Defina, en pocas palabras, ¿qué son los juegos tradicionales?

2. ¿Qué juegos tradicionales conoce y/o práctica?

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

3. ¿Considera que el desarrollo de juegos tradicionales puede aportar a su trabajo docente? Justifique su respuesta.

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

Gracias por su apoyo y cooperación.

Ilustración 11 Modelo entrevista docente

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE



ENCUESTA A ESTUDIANTES

Apreciado (a) docente, con el objetivo de contribuir al desarrollo del proyecto titulado *“Los juegos tradicionales como estrategia para potenciar el desarrollo socio motriz en niños de grado tercero de la Institución Educativa Anza”* le invitamos a responder las siguientes preguntas. Aclarando que la información será usada estrictamente para fines académicos y de investigación.

1. ¿Qué es el juego para ti?
 - a. Diversión.
 - b. Aprendizaje.
 - c. Integración.
 - d. Competencia.

2. En la clase de Educación Física la profesora desarrolla juegos
 - a. Siempre.
 - b. Casi siempre
 - c. Algunas veces.
 - d. Nunca.

3. ¿Qué tipo de juegos te gustaría desarrollar en la clase de educación física?
 - a. Tradicionales.
 - b. Competitivos.
 - c. Tecnológicos.
 - d. Educativos.

4. ¿Qué tipo de juegos prácticas en tu tiempo libre fuera del colegio?
 - a. Juegos de mesa.
 - b. Juegos de calle.
 - c. Video juegos.
 - d. Juegos didácticos.

5. Marca con una (X) los juegos tradicionales que conoces o has practicado
 - a. Golosa. ()
 - b. Stop. ()
 - c. Saltar lazo ()
 - d. Yermis ()
 - e. Pañuelito ()
 - f. Costalados ()
 - g. Ponchado ()

Gracias por tu apoyo y participación

Ilustración 12 Modelo encuesta aplicada a estudiantes.

GESTIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

OUCO
Universidad Católica de Oriente
Oficina Administrativa

ENTREVISTA A DOCENTE

Apreciado (a) docente, con el objetivo de contribuir al desarrollo del proyecto titulado "Los juegos tradicionales como estrategia para potenciar el desarrollo socio motor en niños de grado tercero de la Institución Educativa Anze" le invitamos a responder las siguientes preguntas. Aclarando que la información será usada estrictamente para fines académicos y de investigación.

1. Defina, en pocas palabras, ¿qué son los juegos tradicionales?

Son juegos callejeros que unían y divertían a los niños y jóvenes, estos juegos eran realizados al aire libre en épocas pasadas.

2. ¿Qué juegos tradicionales conoce y/o práctica?

La gubia, saltar cuerda, trompo, canicas, yoyo, yeiny, tarrito, bate, escondite la correa, la lleva, ritmo entre otros.

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

Trabajo con la cuerda para trabajar agilidad, coordinación, salto, ritmo, lateralidad y motricidad gruesa. Ritmo. Para aprender los nombres de los componentes, ciudades, animales etc.

4. ¿Considera que el desarrollo de juegos tradicionales puede aportar a su trabajo docente? Justifique su respuesta.

Si pueden aportar demasiado porque ayudan a socializar a los estudiantes, a mejorar sus relaciones interpersonales, a recordar nuestra niñez.

Ilustración 13 Respuestas entrevista docente Pág.1

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

OUCO
Universidad Católica de Oriente
Código Acreditación

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

Concientizando a estudiantes y a padres de familia de la importancia que tienen estos juegos para que los niños sean más creativos y mejoren sus relaciones interpersonales y ejecutándolos en clase.

Gracias por su apoyo y cooperación.

Ilustración 14 Respuestas entrevista docente Pág.2

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE



ENCUESTA A ESTUDIANTES

Apreciado (a) docente, con el objetivo de contribuir al desarrollo del proyecto titulado "Los juegos tradicionales como estrategia para potenciar el desarrollo socio motriz en niños de grado tercero de la Institución Educativa Anza" le invitamos a responder las siguientes preguntas. Aclarando que la información será usada estrictamente para fines académicos y de investigación.

1. ¿Qué es el juego para ti?
 - a. Diversión.
 - b. Aprendizaje.
 - c. Integración.
 - d. Competencia.

2. En la clase de Educación Física la profesora desarrolla juegos
 - a. Siempre.
 - b. Casi siempre
 - c. Algunas veces.
 - d. Nunca.

3. ¿Qué tipo de juegos te gustaría desarrollar en la clase de educación física?
 - a. Tradicionales.
 - b. Competitivos.
 - c. Tecnológicos.
 - d. Educativos.

4. ¿Qué tipo de juegos prácticas en tu tiempo libre fuera del colegio?
 - a. Juegos de mesa.
 - b. Juegos de calle.
 - c. Video juegos.
 - d. Juegos didácticos.

5. Marca con una (X) los juegos tradicionales que conoces o has practicado

a. Golosa.	<input checked="" type="checkbox"/>
b. Stop.	<input checked="" type="checkbox"/>
c. Saltar lazo	<input checked="" type="checkbox"/>
d. Yermis	<input checked="" type="checkbox"/>
e. Pañuelito	<input checked="" type="checkbox"/>
f. Costalados	<input checked="" type="checkbox"/>
g. Ponchado	<input checked="" type="checkbox"/>

Gracias por tu apoyo y participación

Ilustración 15 Encuesta a estudiantes.

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS INVESTIGACIÓN



Ilustración 16 Aplicación de instrumentos



Ilustración 17 Presentación propuesta de intervención