

PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

Juan Carlos Contreras Gómez

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

THEORETICAL AND METHODOLOGICAL FOUNDATION OF THE TRADITIONAL GAMES CARD THAT CONTRIBUTE TO THE GOOD USE OF STUDENTS' FREE TIME IN COLOMBIA

Juan Carlos Contreras Gómez
Estudiante del Doctorado en Educación.
UPEL - IPRGR
contrerasj524@gmail.com
Cúcuta – Colombia
ORCID: 0000-0001-7678-1104

RESUMEN

Actualmente se ha observado que los avances tecnológicos envuelven al ser humano y de alguna manera se olvidan los juegos tradicionales, lo cual puede incidir en la convivencia de niños en edad escolar. Por ello, el objetivo principal del presente estudio consiste en diseñar una cartilla de juegos tradicionales que contribuyan al desarrollo del buen uso del tiempo libre en los estudiantes del quinto grado del Colegio Presbítero Álvaro Suárez de Villa del Rosario, ubicado en Colombia. Metodológicamente el trabajo se realizó bajo el enfoque positivista, modalidad proyecto factible, con apoyo de un diseño de campo, tipo descriptivo. De la población fue seleccionada, de manera censal, la muestra correspondiente a 64 estudiantes del quinto grado; para recolectar los datos se empleó la técnica de la encuesta con un cuestionario de preguntas cerradas como instrumento. El tratamiento y análisis de datos se realizó a través de la estadística descriptiva con el demo estadístico computarizado Statical Package for the Social Sciences (SPSS) Versión 20.00. Entre los hallazgos más significados se identificó que los estudiantes no practican este tipo de actividades lúdicas en su institución, lo cual permitió detectar la factibilidad del diseño de la cartilla para promover los juegos tradicionales.

Palabras clave: Cartilla, Juegos Tradicionales, Convivencia, Aprendizaje, Cultura, Tiempo Libre.

PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

Juan Carlos Contreras Gómez

ABSTRACT

Currently, it has been observed that technological advances involve the human being, and, in some way, traditional games are forgotten, which can affect the coexistence of school-age boys and girls. For this reason, the main objective of this study is to design a book of traditional games that contribute to the development of good use of free time in fifth grade students of the Álvaro Suárez de Villa del Rosario Presbyterian School, located in Colombia. Methodologically, the work was carried out under the positivist approach, feasible project modality, with the support of a descriptive field design. From the population, the sample corresponding to 64 fifth-grade students was selected in a census manner; To collect the data, the survey technique was used with a questionnaire of closed questions as an instrument. Data treatment and analysis was performed through descriptive statistics with the Statical Package for the Social Sciences (SPSS) Version 20.00 computerized demo. Among the most significant findings, it was identified that students do not practice this type of playful activity in their institution, which allowed detecting the feasibility of designing the primer to promote traditional games.

Keywords: Primer, Traditional Games, Coexistence, Learning, Culture, Free Time

Introducción

A lo largo de la historia de la humanidad se ha considerado la concepción de juego como parte fundamental del lenguaje universal, porque ha servido de fuente para la trasmisión de conocimientos y valores socioculturales en la comunidad, pues la lúdica se manifiesta en el ser humano, desde su infancia hasta su vejez. Este tipo de manifestaciones ha despertado el interés de pedagogos como Rousseau, quien concibió el juego como uno de los soportes básicos que inciden en la educación de niños, por ello, la importante acepción del tema en el campo de la psicología, la antropología, y la sociología por aludir al comportamiento humano.

En el entorno educativo, el juego constituye una herramienta que interviene eficazmente en el aprendizaje de la infancia y la juventud, es un recurso apreciado para abordar parte de la educación intercultural, como una respuesta pedagógica a las exigencias actuales de los futuros ciudadanos que demanda una sociedad multicultural.

Se requiere una educación pensada en el desarrollo de competencias culturales, como lo sugiere la Conferencia de Educación Pública en Ginebra desarrollada en 1968, (citada por Aguado, 1991) “la educación debería ayudar a los jóvenes a adquirir un mejor conocimiento del mundo y de sus habitantes y formar actitudes que desarrollen en ellos un espíritu de aprecio y respeto mutuo para las otras culturas, razas y estilos de vida” (p. 10). A partir de la cita se puede decir que los educadores requieren de herramientas fundamentales que permitan garantizar la formación del ciudadano del nuevo milenio, ante los cambios sociales que ocurren día tras día.

Ahora bien, respecto a los juegos tradicionales o populares se hace referencia a aquellos juegos que, desde tiempo atrás siguen perdurando, han pasado de generación en generación, porque se han transmitido de abuelos a padres y de padres a hijos sucesivamente y aunque sufran algunos cambios mantienen su esencia. De estos juegos, no existe suficiente referencia documental ni están para la venta en las jugueterías, pues muchos han sido creados producto del empirismo y se caracterizan porque aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Por la importancia que se representa este tipo de manifestaciones lúdicas, presente en distintas culturas y por su relevancia para reafirmar valores e identidad, se presenta este escrito referido a un estudio investigativo enfocado a contribuir para una convivencia más sana a fin de contrarrestar la violencia escolar evidente en algunos colegios colombianos, donde se cree necesario incluir herramientas educativas con base a la lúdicas y este caso mediante los juegos tradicionales.

Por la experiencia que se tiene en el campo educativo fue oportuno reflexionar acerca de la aproximación a la problemática en estudio. En función de ello se puede decir que la escuela constituye un escenario idóneo para el desarrollo de experiencias, habilidades y competencias donde se les permite a los niños y las niñas compartir e integrarse armónicamente en una sociedad que constantemente cambia en materia económica política, sociales, tecnológica y psicológica, lo cual influye en el comportamiento y el entorno familiar de los infantes, sin embargo, pareciera que esta institución funciona de manera aislada al momento de promover la cultura y los valores en función de reafirmar la identidad y lo idiosincrasia de los pueblos.

Cuando se habla de cultura popular se hace referencia a los saberes que se manifiestan mediante las costumbres, creencias y valores de los pueblos, transferidos de generación a generación. Precisamente parte de este acervo cultural, lo conforman los juegos tradicionales, que implican una actividad física, pues a través de ellos se promueven habilidades asociadas al desarrollo motriz como saltar, caminar, correr, entre otras; además de recrear, se utilizan como una forma de expresión corporal para realzar tradiciones, costumbres y creencias en determinado grupo de individuos.

Los juegos implican que se asuman roles, de manera individual o colectiva y pueden contribuir a emplear el tiempo libre de modo óptimo. Al respecto, Huizinga (citado en Molina, 2016) señala que:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (s.p).

Los juegos promueven un sinnúmero de emociones y a la vez manifestaciones que han acompañado al ser humano en su cotidianidad, pues estos permiten generar en las personas una actividad placentera, libre, informal, sin obligaciones y menos rígida. De allí la importancia de los juegos tradicionales como una herramienta educativa que permite activar el sistema motor y desde luego al perfeccionamiento de los movimientos físicos hacia la motricidad fina y gruesa.

De acuerdo con las ideas anteriores es oportuno reforzar la necesidad de educar y formar a niños y niñas en la práctica del juego, desde temprana edad, ya que es allí cuando el niño demuestra la capacidad para comenzar a seguir reglas y normas, la interacción y convivencia con los demás compañeros lo cual facilita las relaciones interpersonales y la comunicación de los niños y hasta con los adultos en la institución y en el hogar.

Es preciso reflexionar que en el transcurrir del tiempo se ha observado, desde el rol como docente y en el núcleo familiar, a niños y jóvenes con ninguna o poca inclinación hacia la práctica de juegos tradicionales o al aire libre, por el contrario existe un aumento significativo en el uso excesivo de la tecnología, por medios electrónicos, como Tablet o los androide o celulares de alta gama, lo cual implica la dedicación por largas horas frente a dichos artefactos por la práctica de juegos o entretenimiento con videos, entre otros.

En tiempos pasados los niños, niñas y adolescentes empleaban los momentos libres en la práctica de los juegos tradicionales, pues no se contaba con el uso de dichos aparatos electrónicos. Se estima la posibilidad que, debido a esta moda o tendencia, en las instituciones educativas existe poca convivencia y aumento en los índices de violencia escolar que contrarrestan los valores como la tolerancia, el respeto, la justicia y la solidaridad por el otro, lo cual repercute en la sociedad actual para convertirse en una problemática real de los pueblos.

La idea de la investigación radica en reflexionar sobre la praxis pedagógica y generar, por medio de un medio instruccional, la sensibilización en los docentes para la promoción y práctica de juegos tradicionales, porque se cree que, de continuar girando solo en torno a la tecnología, se podría caer en la situación de formar seres carentes de valores, aislados y poco tolerantes. Es pertinente dejar claro que este trabajo investigativo no busca ir en contra de las tecnologías sino promover lo autóctono con la finalidad de rescatar el acervo cultural en las comunidades.

Como en el caso particular del Colegio Presbítero Álvaro Suárez de Villa del Rosario ubicado en Cúcuta-Colombia se han observado a los estudiantes que durante largas horas de su tiempo libre optan por el uso de sus artefactos electrónicos en vez de otra actividad o deporte; también manifiestan poco respeto por la diversidad y pluralidad de opiniones, ideas y pensamientos; y muestran carencia de valores como respeto la tolerancia, la solidaridad la justicia. Esta situación se refleja en alto índice en violencia escolar y baja armonía en la comunidad estudiantil.

Ante los planteamientos realizados se presenta un reporte de la investigación desarrollada, mediante la cual se planteó como objetivo fundamental, proponer una cartilla sobre juegos tradicionales que contribuya con el desarrollo de la sana convivencia a fin de optimizar el buen uso del tiempo libre en los estudiantes del Quinto Grado del Colegio Presbítero Álvaro Suarez de Villa del Rosario, ubicado en la ciudad de Cúcuta-Colombia. Para el logro del estudio se precisó acerca de diagnosticar el conocimiento de los estudiantes quinto grado con relación a los juegos tradicionales, con el fin de conocer también la viabilidad de la propuesta y posteriormente con el apoyo institucional realizar el diseño correspondiente.

Se destaca que para fines de este artículo solo se precisaron algunas partes de la investigación, especialmente las dedicadas a la teoría con el marco referencial, la metodología y los resultados. Como investigador y educador se aspira que al realizar una propuesta sólida con la finalidad de aprovechar el tiempo libre permitirá evitar la violencia y mejorar la convivencia en la institución lo cual puede incidir en el ambiente familiar.

Marco Referencial

Existe interés de algunos los investigadores, en el desarrollo y la importancia de los juegos tradicionales aplicables en el campo educación, lo cual puede considerarse innovación educativa. En este sentido se requiere que los docentes los conozcan para que puedan incluirlos en la planificación, ejecución y evaluación de actividades, con el propósito de diversificar las estrategias lúdicas y promover el goce y el disfrute de los estudiantes.

Se cree que en la formación integral del estudiante se deben incluir elementos que permitan un ambiente armonioso, agradable y recreativo. Por ello, es conveniente el uso de los juegos populares o tradicionales, en las distintas etapas formativas, orientados a la sana interacción con los demás, porque implica compartir tiempo, espacios, materiales y creencias con otros sujetos. La lúdica en esencia permite la integración de los individuos. En este sentido se cita a Jiménez (s.) quien refiere lo siguiente:

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana (p.s)

Es entonces, una posibilidad que se logra con actividades enfocadas a sentir placer y valorar lo que acontece alrededor de un determinado contexto, lo cual se transforma en un acto de satisfacción física, espiritual o mental. La lúdica fomenta el desarrollo de las aptitudes, habilidades y relaciones interpersonales y el sentido del humor en las personas.

Como parte de las actividades lúdicas se incluye en este apartado lo relacionado con los juegos tradicionales. También parte de la investigación realizada se sustenta con referentes teóricos acerca del tiempo libre y los valores que se promueven con los juegos tradicionales.

Juegos Tradicionales o Populares

Antes de explicar acerca de los juegos tradicionales también conocidos como populares conviene iniciar con la definición de juego propuesta en el 2000 por Huizinga (citado por Rivero 2016).

...una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente (p. 55).

Lo anterior permite comprender que el juego es una actividad que genera algún tipo de placer y requiere de un espacio para desarrollarse, permite manifestar la libertad, aunque se realice bajo ciertas condiciones o reglas formuladas por quienes lo practican. Así mismo, también Huizinga (citado por Hernández, s.) señala que las características del juego son:

1. Todo juego es, antes que nada, una actividad libre...
2. El juego es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la satisfacción que produce su misma práctica...
3. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio...
4. Todo juego tiene siempre cierta emoción y tensión, es decir, incertidumbre, azar...
5. Cada juego tiene sus propias reglas, obligatorias y aceptadas por todos los jugadores que participan en él...
6. El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego...
7. El juego se rodea con facilidad de misterio y secretismo...
8. Es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra... (pp. 3-4).

Estos aspectos inducen a un conjunto de acciones que generan sentimientos emociones, capacidad de tomar decisiones, seguir reglas y asumir retos. Esto se produce bajo un contexto social, tal y como ocurre con los juegos tradicionales, los cuales tienen una interesante connotación cultural porque surgen en espacios familiares, comunitarios y forman parte de la identidad de determinado grupo humano. Según Rondan (2019) este tipo de juegos:

Son aquellos juegos que perduran como símbolos importantes de la cultura popular de un pueblo, región o país, transferidos oralmente de abuelos a padres, de padres a hijos o de niños grandes a niños pequeños en sucesión de descendencia. Los juegos tradicionales son derivaciones provenientes de actividades laborales o de naturaleza mágico-religiosa, donde las reglas han surgido del mutuo acuerdo de los participantes y, por ende, son cambiantes, adaptables y flexibles (p.33).

Las ideas descritas, permiten comprender que un juego tradicional busca transmitir costumbres y hábitos establecidos por los miembros de una misma familia o comunidad, al seguir una línea de pensamiento popular, que se trasmite de persona a persona. En este sentido se presentan otras definiciones propuestas, por algunos autores mencionados por Rondan (2019).

Aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos, y de hijos a nietos; de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita (Trigo, 1994, p.33).

Se origina en un lugar geográfico concreto (autóctono) y se constituye o nace del pueblo (popular) como actividad de apuesta o rivalidad, si este juego se trasmite de generación en generación se convierte en tradicional al ser jugado durante muchos años y convertirse en parte de una cultura, aportando el valor de conectar directamente con la raíz del comportamiento humano de cada sociedad (Gericó, 1990, p.34).

A partir de las definiciones se puede decir que los juegos tradicionales parten de lo originario, de algo propio de un país, tal es el caso de Colombia, donde se busca revalorizar lo autóctono, pues a través del juego ha sido conocido y extendido, a todos los miembros de una comunidad, un saber. Independientemente esta práctica se hace tradición, si se trasmite de generación a generación, puesto que forma parte del acervo cultural y social de una comunidad, porque a través de este tipo de manifestaciones que se pueden rescatar las creencias, los valores y las tradiciones de un determinado espacio territorial.

Por la importancia que revisten los juegos tradicionales pueden ser incorporados en el ámbito educativo a fin de promover la interacción, la recreación y la convivencia. Por las observaciones realizadas en la institución educativa, se ha constatado que, desde la lúdica, mientras se practican los juegos, el sujeto desarrolla habilidades con el cuerpo y la mente. De hecho, una forma de incorporarlos a las actividades de los estudiantes es mediante la educación física o en combinación con otras disciplinas relacionadas con la cultura y el lenguaje, hasta en la matemática.

La escuela es un lugar apropiado para introducir la lúdica, orientada a la iniciación o mejora de algún deporte, para recrear a los estudiantes en el tiempo libre, asociarse con ciertos contenidos e incluso utilizarse como estrategias motivadoras. Es por ello por lo que los juegos tradicionales representan una potencialidad formativa porque pueden causar un buen impacto en los sujetos.

Gericó (citado por Velásquez, 2007) explica que como los juegos mencionados son parte de la cultura popular de los pueblos y contribuyen con el compartir de los valores pedagógicos, se le atribuyen los siguientes aspectos.

1. Favorecen el acercamiento entre generaciones.
2. Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad.
3. Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas.
4. Permiten incorporar estrategias entre disciplinas.
5. Logran presentaciones de proceso científico. Ejemplo: búsqueda de juegos tradicionales de pueblos (Gericó, 2000, p. 60)

Los juegos tradicionales o populares han sido considerados como un buen pasatiempo de los niños durante su tiempo libre. Este tipo de actividad se concibe como un ejercicio que les ayuda a desarrollarse y a adquirir ciertas habilidades, destrezas y competencias sociales; además les permiten estimular el razonamiento, la lógica, el equilibrio, el desarrollo motor y la capacidad de relacionarse con los compañeros.

Estos juegos implican acciones sencillas y no requieren una gran inversión económica. A continuación, se destacan algunos de los más comunes referenciados por Lavega y Olaso (2003), con ciertos aportes realizados por haberlos practicado durante la infancia y luego con la experiencia como docente.

El Trompo: se practica en casi todas las regiones colombianas, consiste en un objeto hecho de madera maciza, con una punta de hierro en el extremo más delgado, que le permite girar en el suelo. Para jugar se enrolla con un cordel y se lanza al suelo mediante un movimiento brusco, así se desenrosca y comienza un movimiento giratorio sobre su punta, con un ritmo y duración que puede variar según el tipo de trompo utilizado. Generalmente se juega en grupo, cada participante dispone de su trompo y gana el que gire por más tiempo o de acuerdo con el tipo de piruetas establecida, según las reglas del grupo. Con este juego se promueve el respeto, el compañerismo, la creatividad y la sana competencia.

Carrera en Costales: es conocido por el segundo nombre en Cundinamarca-Bogotá, región andina, caribe, entre otras partes del país. Lo ideal para jugar es un espacio grande, donde participen 2 o más integrantes, los cuales deben introducir sus pies dentro de un costal; se paran en una línea de salida y a la señal de otra persona todos los participantes saltan con los costales puestos en sus extremidades hasta la línea meta, pues el propósito es

llegar al otro extremo antes que los demás competidores. Entre las reglas se tienen: no salirse del costal, esperar la orden de salida, quien llegue primero al otro lado gana la competencia. Para practicarlo se requieren los costales y el número de participantes varía en función al espacio. Este tipo de actividad desarrolla agilidad, motricidad, coordinación y resistencia.

Lazo o Saltar la Cuerda: es una actividad conocida en todo el país, pueden participar varias personas, solo se necesita un lazo o cuerda preferiblemente larga y un espacio grande. Se necesita de dos personas, cada uno a un extremo del lazo, quienes deben hacerlo girar para que los demás participantes salten. Este juego se puede acompañar con varias canciones como la chinita o el reloj, la idea es saltar en grupo, si alguien no logra hacerlo sale y gana el último.

Otra forma de jugar es que se salta de manera individual hasta que se pierda el ritmo y se toque la cuerda. También existe el pique o candelita que es lo mismo, consiste en batir el lazo muy rápido y saltar a esa velocidad. La regla es no equivocarse a fin de no ser eliminado, aunque se busca es divertirse sin competitividad agresiva, ser creativos y trabajar en equipo.

Catapiz: conocido en Antioquia Cundinamarca, Santander, Risaralda. El juego contiene una pelota de goma pequeña y 6 catapiz con forma de “X” que cuando se tiran al suelo debe dejarse como queden. Pueden jugar de 2 a 4 personas, mediante rondas y consiste en que cada jugador haga rebotar la pelota una vez, mientras agarra, en ese intervalo de tiempo, un catapiz sucesivamente hasta recoger los 6 en cada lanzamiento de la pelota, con un solo rebote. Luego en la siguiente ronda toma 2 catapiz por rebote y continúa hasta agarrar los 6. Entre sus reglas está que con la misma mano se lanza la pelota, se agarra el catapiz y se debe volver a tomar la pelota. El propósito del juego consiste en terminar las rondas primero que los demás participantes y al mismo tiempo desarrolla la agilidad mental, la concentración, motricidad y superación constante.

Existen diversos juegos tradicionales, como la gallinita ciega, las canicas, el yoyo, stop, escondite, policías y ladrones, perinola, carretilla, el gato y el ratón, sin embargo, para este artículo solo se mencionan algunos que se consideran apropiados para los estudiantes del quinto grado del colegio en estudio.

En función a los planteamientos expresados anteriormente, es necesario tener clara la importancia que tiene el docente dentro del desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Por tal razón, a partir del diagnóstico de necesidades, es propicia una planificación de proyectos, con la incorporación del juego tradicional en la dinámica cotidiana del aula que responda a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal y colectiva, el aprovechamiento del tiempo libre y el fomento de valores.

El Tiempo Libre, el Juego y los Valores

En la actualidad el uso del tiempo libre es un tema que preocupa en diferentes contextos, se cree que el mal uso ha generado en la población violencia, ausencia de valores, sedentarismo, es decir, hábitos inadecuados y perjudiciales para la calidad de vida del ser humano. Al respecto, Nuviala, Ruiz y García (2003) lo definen como “...es aquel periodo de tiempo no sujeto a necesidades, de una parte, ni obligaciones de otra. Resulta de la diferencia de restar al tiempo total, el tiempo dedicado a nuestras obligaciones familiares, laborales y escolares...” (p.13).

Como el tiempo libre se trata del uso de horas, sin responsabilidades considerables, es apropiado el recreo dentro de la institución o la dedicación a otras actividades fuera de ella, espacio que puede ser aprovechado para que los niños practiquen los juegos tradicionales, a fin de optimizar una sana convivencia donde se pueda evidenciar una cultura de paz, de respeto y solidaridad por el otro compañero con el cual se está conviviendo.

La educación juega un papel fundamental porque complementa la labor de la familia y por ello es fundamental generar los espacios adecuados para la buena convivencia, la construcción de normas y los valores orientados hacia la interacción social y conservar la cultura tradicional o popular de los pueblos.

En el contexto escolar, la convivencia se debe desarrollar en el aula, en los laboratorios, los patios, los lugares destinados para actos culturales, la biblioteca, entre otros espacios), por tal razón el docente y los demás miembros de la comunidad educativa son garantes de prevenir los conflictos o focos de violencia escolar y por el contrario influir hacia la formación integral del ser humano, en el marco de valores como el respeto, la tolerancia, la justicia y la solidaridad, los cuales es posible promover mediante la práctica de los juegos tradicionales.

El desarrollo íntegro del ser humano se puede ampliar si se dispone de las oportunidades de una educación integral, es decir con el impulso de la educación familiar, escolar y extraescolar de la niñez y de la juventud para que utilicen el tiempo libre y la recreación de manera adecuada, tanto personal como colectivamente, puesto que los ciudadanos tienen el pleno derecho de participar y hacer vida popular y artística y velar por el rescate del patrimonio cultural y autóctono de la sociedad Colombiana.

Marco Metodológico

Naturaleza de la Investigación

La investigación se desarrolló bajo el paradigma positivista, puesto que el método cuantitativo busca la verificación y comprobación del fenómeno objeto de estudio, al respecto Sampieri, Collado y Lucio (2003), plantean lo siguiente:

Utiliza la recolección y el análisis de los datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población (p.10)

En la parte del diagnóstico fueron procesados los datos, de manera cuantitativa al recurrir a la estadística para el análisis y tratamiento de estos. Este resultado constituyó la base para la formulación del proyecto factible. En este caso en particular esta modalidad de investigación es referida por la UPEL (2010) a continuación.

El Proyecto Factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta, de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El Proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades (p. 21).

Fue seleccionada esta forma de investigar para orientar el diseño de la cartilla, por considerarla como una estrategia educativa viable en la institución seleccionada. Para su cumplimiento se llevaron a cabo, las fases sugeridas en el proyecto factible: diagnóstico, determinación de la factibilidad y el diseño de la propuesta.

Fases de la investigación

I Fase de Diagnóstico

Se efectuó con la intención de determinar el conocimiento, de los sujetos seleccionados como muestra, con relación a los juegos tradicionales. Con la finalidad de realizar esta fase del proyecto factible se recurrió al apoyo de la investigación de campo, la cual se explica de acuerdo con lo descrito por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL (2010) consiste en:

...el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo (p.18).

Para esta investigación los datos se recolectaron directamente de la realidad estudiada, mediante la aplicación del cuestionario a los sujetos involucrados en el estudio. De igual se asumió el carácter descriptivo, que según Arias (2006) es “la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento...” (p.24). La información recopilada y organizada permitió integrar los datos con rigurosidad para llegar a las conclusiones y recomendaciones del estudio.

Población y Muestra

La población o universo de la investigación la refiere Hurtado y Toro (1998), como el “... conjunto para la cual serán válidas las conclusiones que se obtengan a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas), que se van a estudiar” (p.82). Ante el número reducido de integrantes de la población en estudio, se decidió tomar la población total y la necesidad de encuestarlos a todos, dado la naturaleza de los objetivos de estudio.

Namakforoosh (2005), manifiesta que “es importante definir la población en estudio; es decir, quién se va a estudiar. Si la población en estudio es pequeña deben estudiarse todos sus miembros...” (p.77), circunstancia esta que para el autor es catalogada como una población censal. En este sentido, el universo poblacional elegido,

formo parte de la muestra para el desarrollo de la investigación y estuvo constituido por los (64) estudiantes aproximadamente del quinto grado del Colegio Presbítero Álvaro Suárez de Villa del Rosario.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de los Datos y su Análisis

Se utilizó la encuesta como técnica con el fin de recolectar información en cuanto al desarrollo de los juegos tradicionales y su incidencia en el buen uso del tiempo libre en los niños. En este sentido, Arias (2006) señala que “es una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular (p.72).

El instrumento constituye la herramienta utilizada en la recopilación de los datos con la finalidad de recabar la información requerida. Según Hernández, Sampieri y otros (2003) consiste en “aquel que registra datos observables que representan verdaderamente a los conceptos o variables que el investigador tiene en mente” (p. 285).

A los fines de la presente investigación se diseñó un cuestionario contentivo de 20 enunciados con alternativas cerradas, dicotómicas y otras de respuesta múltiple. Para Sampieri Hernández, Collado Fernández y Lucio Baptista (2003) “un cuestionario consiste en conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” (p.321). También precisan los autores que “las preguntas cerradas contienen categorías o alternativas de respuestas que han sido delimitadas...” (p. 322).

Una vez diseñado el instrumento fue sometido a la correspondiente validez por juicio de expertos y a la confiabilidad, de manera que permitiera la recolección de datos claro, preciso y pertinente con los objetivos de la investigación propuestos.

El análisis y tratamiento de los datos se procesó de forma computarizada, en una matriz de doble entrada, al utilizar el paquete estadístico computarizado SPSS para Windows versión 20.00. Este procedimiento permitió la descripción de la información presentada de manera cuantitativa, en cuadros.

II Fase de Determinación de la Factibilidad

En esta etapa, se indicó la posibilidad de desarrollar el proyecto propuesto, al considerar la necesidad detectada, mediante la factibilidad técnica, legal, administrativa y económica.

III Fase de Diseño de la Propuesta

Culminado el diagnóstico y determinada la factibilidad, se procedió a la elaboración de la propuesta, es decir al diseño de una cartilla acerca de los juegos tradicionales orientada al fomento de una sana convivencia durante el tiempo libre de los estudiantes del quinto grado de la institución seleccionada para efectos de este estudio.

Resultados, Análisis de los Datos

En esta parte del estudio se procedió a analizar las respuestas suministradas 64 estudiantes del quinto grado, considerados como muestra. Se utilizó como técnica de análisis la estadística descriptiva. Al respecto Arias (2006) indica lo siguiente:

Cuando el objetivo es describir ciertas características de un grupo mediante la aplicación de un cuestionario, el análisis estadístico más elemental radica en la elaboración de una tabla de distribución de frecuencias absolutas y relativas o porcentajes, para luego generar un gráfico de dicha tabla (p.136).

Una vez recogida la información, tal como lo refiere el autor los resultados obtenidos se tabularon y presentaron de manera porcentual en cuadros, sin embargo para esta presentación solo se muestra su descripción, la cual se organizó de acuerdo con las variables, las dimensiones y las respuestas suministradas en atención a los ítems. Posterior al análisis descriptivo se generaron las respectivas conclusiones. En este sentido se muestran los datos más relevantes a continuación.

Variable Juegos Tradicionales

Respecto a la **Dimensión Conocimiento**, al indagar acerca del conocimiento sobre los juegos tradicionales, el 84,38% de los estudiantes señaló que si conocen los juegos tradicionales. Posteriormente al preguntar sobre los tipos de juegos, un 44,93% de los estudiantes encuestados manifestó conocer el trompo, un 39,13% y un 15,94 la carrera de costales. Sin embargo, al solicitar la información de su práctica en el tiempo libre en la escuela, un 51,58 de los encuestados mencionó que no lo hacen, el otro porcentaje significativo (40%) opto por las canicas y un 8,42% la carrera de costales. Esto significa que, aunque los juegos tradicionales son reconocidos más de la mitad de los estudiantes no los juega en la institución y pareciera que la práctica de estos corre riesgo de quedar en el olvido.

Al preguntar con relación a los beneficios para su salud con la práctica de juegos tradicionales, conviene destacar que para el 85,94% algunas veces los tienen. Por otra parte, un 90,63% los consideran importantes. Por ello resulta necesario difundir entre los estudiantes la utilidad de practicar dichos juegos tradicionales, no solo por el ejercicio corporal que se aplica al momento de ejecutarlos, sino como un proceso integro que permite recrearse, compartir y adquirir conocimientos que puedan promover los valores culturales en la escuela.

Está actividad lúdica permite el fortalecimiento del folklore y la identidad nacional, así como la manifestación de características afectivas, intelectuales y psicomotrices que van a contribuir con el desarrollo de las sucesivas etapas evolutivas del ser humano.

Referente a la **Dimensión Contexto Escolar**, cuando se preguntó de la participación un 85,94% de los estudiantes encuestados, manifestaron que no practica este tipo de actividades lúdicas en su institución, lo cual se corresponde con un 87,50% de encuestados quienes señalaron que el docente no desarrolla actividades que promuevan la práctica de los juegos tradicionales en el aula de clase.

Al precisar si el docente utiliza los juegos tradicionales durante el desarrollo de las clases un porcentaje muy cercano a los anteriores, es decir 90,63, reafirmó que no lo hace. Después de presentar alternativas de juegos tradicionales enseñados en clase, 85,51% de los estudiantes dijeron que ninguno de los mencionados es promovido por el docente. Se cree que la sociedad del conocimiento actual, demandas docentes que generen espacios para el aprendizaje constructivista de sus estudiantes, los cuales permitan la integración e interacción del sujeto que aprende.

Los maestros deben estar comprometidos con la formación de un ser íntegro, especialmente en este momento, donde el proceso de transculturación ha invadido los recintos escolares. Es conveniente destacar que dentro del campo educativo la práctica de actividades populares es de gran relevancia, puesto que este tipo de manifestación lúdica permite desarrollar competencias y habilidades con el objeto de formar un ser íntegro y sociable. Al respecto Bantula y Mora (2012) señalan que Duhamel expresó la bella frase “jugar es como soñar con el cuerpo” (p. 9).

Otra de las interrogantes relacionadas con la participación en eventos culturales dio como resultado que un 90,63% de los encuestados se involucra en este tipo de eventos en la escuela. Este dato importante abre la posibilidad de hacer de la escuela el escenario idóneo para la promoción y el fortalecimiento de los valores culturales del individuo, por medio de los juegos. De allí se evidencia que una de las fortalezas del presente estudio investigativo es el alto índice de participación por parte de los niños encuestados lo cual hace factible la investigación.

Con relación a la *Dimensión Rol del Docente*, al momento de preguntar acerca de la promoción de la práctica de juegos tradicionales en su hogar por parte del docente, un 92,19% de la población encuestada, opino que algunas veces lo sugiere. En el mismo orden de ideas se hizo la interrogante de la estimulación del docente para la realización de actividades educativas fuera del aula de clase y un 93,75% señaló que algunas veces son promovidas.

Los juegos populares en sus distintas etapas formativas permiten fomentar la sana convivencia, jugar es sinónimo de interactuar de compartir tiempo, espacio y creencias con otros sujetos. Reseña Jiménez (s.f.) la actividad lúdica fomenta el desarrollo de actitudes y aptitudes, lo cual contribuye a la mejora de las relaciones interpersonales de los sujetos que la realizan.

La educación es un escenario que sirve de plataforma para explotar las potencialidades creativas del ser humano, de acuerdo con este señalamiento, el docente en su rol de asesor debe promover y motivar diferentes estrategias y actividades, dentro y fuera del aula de clase, que permitan generar experiencias individuales y colectivas a fin de garantizar el desarrollo, formación y avance del ser humano.

Entre otros de los aspectos asociados a la innovación, se investigó si los estudiantes se reúnen en equipos para compartir los juegos tradicionales con sus compañeros de clase y un 92,19% de los encuestados informaron que no lo hacen. Tal y como lo indican Bantula y Mora (2012) que una de las expresiones **más** apropiadas en el campo de la lúdica se muestra por medio de la práctica, puesto que el sujeto implica tanto el cuerpo como la mente, lo cual permite romper con las condiciones monótonas de la vida cotidiana.

PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

Juan Carlos Contreras Gómez

La educación no puede concebirse como un proceso aislado, puesto que este tipo de actividad les permite a los individuos socializar, compartir e integrarse de forma libre y espontánea, el compartir y trabajar en equipo permite el fomento de valores como la tolerancia, el respeto, la amabilidad. De todos modos, aunque sea poca la promoción de los juegos tradicionales por los docentes y no se compartan entre los compañeros de clase, el 89,06% de la población encuestada indicó afirmativamente que le gustaría practicarlos. Una de las ventajas que tiene esta actividad es que según Velásquez (2007) apoyada en las ideas de Gerico “los juegos tradicionales estimulan la creatividad, pues las normas que siguen en el juego, los materiales y las melodías son adaptables al espacio físico y a la circunstancia de cada momento” (p.72).

También un 92,19% de los estudiantes manifestó que le gustaría participar en este tipo de actividades, con sus compañeros de clase. Esto posiblemente obedece a su interés de aprender de experimentar y su curiosidad de conocer, a pesar de la era tecnológica actual y del proceso de transculturización en la que se ve envuelto el ser humano.

Los niños por naturaleza son participativos y se evidencia el interés de los niños en estudio, de compartir y esta motivación puede permitir exaltar los valores. Pues la práctica de esta actividad popular puede favorecer la realidad sociocultural de los sujetos, porque la ventaja que ofrece este tipo de manifestación, en particular, es que pone de manifiesto las tradiciones, la raíz cultural y el acervo lo cual es un reflejo de los pueblos colombianos.

Variable Tiempo Libre

Al analizar la **Dimensión Elementos**, fue posible determinar que un 87,50% de los estudiantes manifestaron que algunas veces en su tiempo libre le gusta compartir con sus compañeros de clase. Por ello, se considera que los docentes deben asumir la responsabilidad de incorporar estrategias como los juegos tradicionales para incentivar a los niños y motivarlos hacia el intercambio de experiencias significativas que coadyuven a resaltar los principios y valores culturales, desde el proceso de aprendizaje. Conviene citar a Salazar y Herrera (2007), quienes refieren lo siguiente:

En la mayoría de los hechos y situaciones que se aprende, se encuentran involucrados procesos cognitivos de gran relevancia para el hombre. Estos procesos son los responsables de gran parte de la información que posee el ser humano, la cual le permite interactuar con su entorno, comunicarse, compartir y, sobre todo, entender su mundo proporcionándole un significado que en primera instancia es particular y luego colectivo (s. p.).

La vinculación del aprendizaje con el juego en el tiempo libre puede permitir a los estudiantes el desarrollo de valores y la socialización que es fundamental tanto a nivel familiar como escolar. El buen uso del tiempo constituye una herramienta valiosa y debe ser manejada adecuadamente y promovida desde la acción pedagógica.

Otros aspecto de la misma dimensión fue acerca de la práctica de algún tipo de actividad física y un 78,13% de la población encuestada dijo que si las realiza, criterio que es importante y representa la oportunidad del desarrollo de los juegos tradicionales por sus beneficios, al permitir al sujeto que los realiza, dejar de lado el sedentarismo, puesto que requiere movimientos, y destrezas corporales como correr, y saltar, y, habilidades como medir, precisar, calcular, en fin, esta actividad favorece la sana convivencia y la calidad de vida.

En el caso de las actividades a las cuales se dedican los estudiantes en su tiempo libre, se presentaron algunas alternativas. Se muestran opiniones divididas, por parte de los sujetos encuestados, puesto que el 76,56% señala que en su tiempo libre se dedica a hacer ejercicios mientras que el 75,00% manifiesta que juega en la computadora. Estos resultados hacen viable la propuesta de esta investigación, porque más del 50% de los estudiantes hacen ejercicios en el tiempo libre, lo cual permite promover la práctica de los juegos tradicionales al asociarlos con el desarrollo de ejercicios, aun cuando también existe una alta tendencia por los equipos tecnológicos.

Cuando se preguntó la posibilidad de practicar los juegos tradicionales con sus compañeros de clases, durante el tiempo libre en la escuela, el 81,25% de los niños, encuestados, respondieron positivamente. De allí la importancia que el docente promueva estrategias innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje que integren los elementos esenciales para contribuir con la formación sociocultural.

Finalmente, al indagar acerca de la disponibilidad de espacios adecuados para practicar los juegos tradicionales en la escuela el 84,38% de los encuestados afirmaron de manera positiva. Esto propicia la factibilidad de la propuesta dirigida a los niños del quinto grado del Colegio Presbítero Álvaro Suárez de Villa del Rosario puesto que facilitaría la interacción del individuo con el entorno sociocultural, porque la promoción de los juegos tradicionales es una estrategia que promueve las relaciones entre los sujetos que lo practican y su ambiente social y cultural. Es importante mencionar la postura de Parra (2014) seguidamente.

...enriquecer el proceso educativo, exige una actitud positiva de parte de todos los entes involucrados en el hecho educativo, entre los cuales se encuentran: la escuela, la familia y la comunidad. Además, el protagonista es el educando, si bien el aprender es responsabilidad de él, la promoción del aprendizaje corresponde en gran medida al docente de aula. El alumno aprende en la medida que el docente promueva el aprendizaje significativo a partir de los espacios de reflexión y el uso de estrategias que permitan la construcción del conocimiento (p.160).

Se concluye este análisis al considerar que la autora enfatiza aspectos de interés, realmente desde la escuela se puede promover un proceso educativo enriquecedor, donde se aprovechen todos los elementos y el apoyo de los diferentes agentes educativos para una práctica innovadora, creativa, armónica y transformadora.

La Propuesta

El propósito de esta parte es proponer una cartilla de juegos tradicionales que contribuya con el disfrute del tiempo libre de los estudiantes del quinto grado del colegio Presbítero Álvaro Suárez de Villa del Rosario ubicado en Cúcuta- Colombia, con la finalidad de ofrecer a los estudiantes un conjunto de opciones sobre los juegos tradicionales que estimulen la sana convivencia en los niños y niñas a los fines de interactuar con las condiciones que le ofrece el recinto escolar para ofrecer un aprendizaje integral en el individuo.

La propuesta está dirigida a dar respuesta a la problemática expresada en el desarrollo de esta investigación, en la cual se evidencia la escasa utilización de los juegos tradicionales por parte del estudiantado, lo cual puede fortalecer la formación de los valores sociales, culturales, éticos y estéticos, fundamentales, relacionados con el desarrollo integral del educando y su condición de ciudadano vinculado y sensible a su realidad local, regional, nacional e internacional.

La estructura de la cartilla consta de las fichas técnicas de diferentes juegos tradicionales o populares, con una serie de aspectos, tales como: espacio donde se puede desarrollar, duración, objetivo, edad sugerida, número de participantes, materiales, condiciones de inicio, desarrollo y recomendaciones. A continuación, solo se muestran, a manera de ejemplo, algunos de los formatos elaborados.

PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

Juan Carlos Contreras Gómez



Nombre del Juego:

Carreras de encostalados

Espacio donde se puede desarrollar: Espacio abierto

Duración: De 15 a 20 Minutos

Objetivo del Juego: Ganar la carrera. Para ello será preciso cubrir la distancia prevista saltando como los canguros, siempre con los dos pies dentro del costal.

Edad: 6 años en adelante

Número de Participantes: En parejas o por grupos



Materiales: Un buen saco o costal y sentido del equilibrio.

Condiciones de Inicio: En cuanto a las normas de juego, todo corredor que tropiece intencionadamente con otro al caerse quedará descalificado. Ahora bien, si la caída es involuntaria, el corredor puede levantarse de nuevo y seguir dando saltos.

Desarrollo: Las líneas de salida y de meta deberán señalizarse adecuadamente. Por lo general se precisa la ayuda de un juez de línea de meta porque en muchas ocasiones los metros finales son muy apretados. La longitud de la carrera se establece según la conveniencia de los participantes o de los organizadores. Normalmente no llega a los 100 metros.

Recomendaciones: Es éste un juego típico de las fiestas populares, en el que pueden intervenir tanto los pequeños como los mayores. Tan sólo se precisa buena disposición para el ejercicio y, sobre todo, sentido del humor para encajar con ánimo alegre las posibles caídas.

PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

Juan Carlos Contreras Gómez



Nombre del Juego:



El Trompo

Espacio donde se puede desarrollar: Espacio abierto

Duración: Indefinido.

Objetivo del Juego: Fomentar la creatividad en el desarrollo del juego. Ejercitar la movilidad de todo el cuerpo. Desarrollar la psicomotricidad fina. Enseñar a relacionarse entre los diferentes participantes.

Edad: A partir de 5 años.

Número de Participantes: Individual

Materiales: El trompo de madera y su cuerda.

Condiciones de Inicio: Cada jugador deberá lanzar su trompo de forma libre, ayudándose de una cuerda que enrollará alrededor de éste

Desarrollo: Intentar que el trompo esté girando el máximo tiempo posible, lanzarlo de las formas más diversas, hacer acrobacias con ellos, etc....

Recomendaciones o Variante: Existe una forma de jugar con el trompo que consiste en lanzarlo contra el del compañero e intentar partirlo, normalmente se utilizan trompos con las puntas metálicas ya preparadas y son de mayor tamaño que los normales.

PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

Juan Carlos Contreras Gómez



Nombre del Juego:

Papagayo

Espacio donde se puede desarrollar: Abierto al aire libre



Duración: El tiempo necesario

Objetivo del Juego: Volar la cometa o papagayo al aire libre para desarrollar habilidad y a su vez da tranquilidad.

Edad: 4 años en adelante

Número de Participantes: Individual

Materiales: Armazón poligonal, realizada con maderas livianas forradas con papel de seda y cola de retazos de tela y pita o nylon para elevarla.

Condiciones de Inicio: Las áreas abiertas como los campos, colinas y playas son ideales para volar cometas. Es importante evitar los cables eléctricos, edificios, carreteras y árboles.

Desarrollo: Busca un viento "limpio" que venga de una amplia extensión abierta donde no haya edificios o árboles que lo hagan formar remolinos y turbulencias que tornen difícil el vuelo de la cometa. Luego sigue los pasos para tener éxito en volar el papagayo.

Recomendaciones: Según su forma, puede semejar un barco, una estrella, bandera, mariposa u otras formas de acuerdo con la imaginación de la persona que la esté fabricando.

Nombre del Juego:



Canicas

Espacio donde se puede desarrollar: Espacio abierto o cerrado

Duración: tiempo que sea necesario

Objetivo del Juego: Ganar al oponente el mayor número de metras posibles, golpeándolas unas contra otras.

Edad: Desde los 5 en adelante

Número de Participantes: En grupo o parejas.

Materiales: Bolitas circulares de barro, semillas o vidrios de colores

Condiciones de Inicio: Su práctica exige contacto directo con la tierra o el suelo

Desarrollo: Los jugadores demarcan un triángulo o círculo sobre una superficie plana (preferiblemente arenosa), donde se colocará la cantidad de canicas acordadas por los participantes. Para decidir quién comenzará, se traza una línea distante, que servirá de referencia. Cada jugador lanzará su canica y quien se acerque más a dicha línea será el primero, y así sucesivamente. Se escoge una de las diferentes maneras de jugar y se especifican las reglas antes de comenzar.

Recomendaciones: Entre las modalidades preferidas de los niños tenemos: **El juego del hoyito:** consiste en tratar de introducir la canica en todos y cada uno de los orificios (máximo 5) demarcados a una distancia conveniente. Cada jugador debe completar el recorrido de ida y de vuelta. **El juego del castillito:** consiste en tratar de derribar un puño de cuatro canicas, colocadas a una distancia previamente convenida por los jugadores.

Conclusiones

Al culminar la investigación se obtuvieron una serie de conclusiones a partir de los objetivos planteados. El conocimiento que tienen los estudiantes del quinto grado del Colegio Presbítero Álvaro Suárez de Villa del Rosario, con relación a los juegos tradicionales se centra básicamente en actividades lúdicas tales como el trompo, canicas y muy poco en la carrera de sacos; se pudo precisar que los encuestados no practican ningún juego tradicional en su tiempo libre dentro de la institución educativa.

A través del instrumento de recolección aplicado a la población objeto de estudio, se identificó que no practican los juegos tradicionales como actividades lúdicas en su institución; de igual forma se detectó que el docente no promueve la práctica de los juegos tradicionales durante el desarrollo de sus clases, aun cuando la situación ideal de los procesos de enseñanza y aprendizaje es la promoción de diferentes estrategias didácticas orientadas a promover el aprendizaje significativo de los estudiantes.

En cuanto a la factibilidad del desarrollo de la presente propuesta, se pudo detectar la necesidad que manifestaron los estudiantes; se mostró un alto nivel de agrado y la disponibilidad de participación para la práctica de los juegos tradicionales; además se evidenció que el Colegio Presbítero Álvaro Suárez de Villa del Rosario, cuenta con los espacios necesarios para la realización de este tipo de actividades lúdicas.

Los juegos tradicionales, son una opción que permiten complementar el aprendizaje de los estudiantes, pues su práctica por parte de los niños debe ser vista como medio de diversión de recreación o esparcimiento y como una actividad integra capaz de favorecer el potencial cognitivo, creativo que contribuye con el acercamiento al mundo social y cultural. Una de las ventajas que ofrece es que estimula la creatividad, de allí que la lúdica favorecer la interacción sociocultural de los sujetos.

Se pudo verificar en los resultados obtenidos, que a pesar de la era tecnológica actual y del proceso de transculturización en la que se ve envuelto el ser humano, existe el interés de los niños objeto de estudio, quienes demuestran sentirse motivados e interesados en la práctica de estas actividades, durante su tiempo libre. La educación es un escenario que sirve de plataforma para explotar las potencialidades creativas del ser humano, por ello el docente en su rol de asesor debe promover y motivar diferentes estrategias y actividades que permitan generar experiencias individuales y colectivas a fin de garantizar el desarrollo, formación y avance del ser humano, finalmente producto de los resultados, las conclusiones y de la importancia que representa el tema, el investigador aportó como recomendaciones:

PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

Juan Carlos Contreras Gómez

1. Diseñar una cartilla didáctica sobre los juegos tradicionales más significativos de la región, con el propósito de reforzar los conocimientos básicos acerca de los mismos y su ejecución con el fin de promover espacios para el disfrute la recreación y esparcimiento de los estudiantes, en la institución educativa.
2. Promover el uso de la cartilla durante el tiempo libre, a fin de garantizar una sana convivencia, así como reforzar los procesos de socialización y trabajo en equipo de los estudiantes del quinto grado.
3. Divulgar y socializar los hallazgos más significativos de este estudio investigativo con la comunidad educativa del colegio, a los fines promover las estrategias y acciones necesarias hacia la formación de prácticas pedagógicas sustentadas en estrategias lúdicas tradicionales.
4. Sistematizar y planificar las alternativas de solución, con el fin de hacer una inserción progresiva de los juegos tradicionales como estrategia para la formación y educación en valores de los niños.
5. Profundizar sobre los conocimientos de los docentes, referentes a las experiencias sobre los juegos tradicionales y su importancia en el proceso educativo, así como las técnicas y procedimientos, empleados en el proceso de enseñanza de los niños.
6. Promover en los docentes, el uso de diferentes estrategias lúdicas que permitan reforzar y ampliar el conocimiento sobre los juegos tradicionales.
7. Formar a los docentes para mejorar sus destrezas en el uso de diversas actividades lúdicas populares, a emplear en el ambiente de aprendizaje, de tal manera que se adecúen a las necesidades de una educación en valores.

Referencias

- Aguado Odina, M. (1991). *La educación intercultural: concepto, paradigmas, realizaciones* [Documento en línea]. Ponencia presentada en el Seminario de Educación Multicultural en Veracruz, Madrid. Disponible: <https://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/0908041.pdf> [Consulta: 2021, mayo 2]
- Arias, F (2006). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme. Caracas
- Bantulá, J. y Mora, J. (2012). *Juegos Multiculturales: Juegos Tradicionales para un Mundo Global*. Editorial Reverte. 2ª Edición. Bogotá Colombia.
- Hernández Vázquez, M. (s.f). *Museo del juego*. [Documento en línea]. Disponible: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000648_docu1.pdf [Consulta: 2016, marzo 20]
- Hurtado León, I y Toro Garrido, J. (1998). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Valencia. Carabobo. Venezuela: Episteme Consultores Asociados C. A.
- Jiménez Velez, C. (s.f). *La lúdica un universo de posibilidades*. [Documento en línea]. Disponible: <https://ludicacolombia.com> [Consulta: 2015, octubre, 10].
- Lavega, P. y Olaso S, (2003). *1000 juegos y Deportes Populares y Tradicionales. La tradición Jugada*. 2ª Edición. Editorial Reverte. Bogotá- Colombia.
- Molina Díaz, R. (2016). El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. *EFDeportes.com, Revista Digital* [Revista en línea], Año 21, N° 221. Disponible: [https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm#:~:text=Huizinga%20\(2005\)%3A%20%20El%20juego,alegría%20y%20de%20la%20conciencia](https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm#:~:text=Huizinga%20(2005)%3A%20%20El%20juego,alegría%20y%20de%20la%20conciencia) [Consulta: 2016, Diciembre, 10].
- Namakforoosh, M. (2005) *Metodología de la Investigación* (2da. ed). México: Limusa.
- Nuviala Nuviala, A., Ruiz Juan, F. y García Montes, M. (2003). Tiempo libre, ocio y actividad física en los adolescentes. La influencia de los padres. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* [Revista en línea], N° 6. pp. 13-20. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2282437>.
- Parra F., K. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación* [Revista en línea], 38 (83), 155-180. ISSN: 0798-0329. Disponible: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140398009> [Consulta: 2015, mayo 11].
- Rivero, I. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia* [Revista en línea], 56, 2016 49-63. Disponible: <https://revistes.uab.cat/enrahonar/article/viewFile/v56-rivero/663-pdf-es> [Consulta: 2016, diciembre 11].
- Rondan Elizalde, M. (2019). *Estudio comparativo de los juegos motores en las regiones de Aragón (España) y*

PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

FUNDAMENTO TEÓRICO Y METODOLÓGICO DE LA CARTILLA DE JUEGOS TRADICIONALES QUE CONTRIBUYEN CON EL BUEN USO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES EN COLOMBIA.

Juan Carlos Contreras Gómez

Costa (Ecuador): evolución, grado de desarrollo actual y aplicación al ámbito educativo [Resumen en línea]. Tesis Doctoral no publicada, Universidad de Zaragoza. Disponible: <https://zaguan.unizar.es/record/77056/files/TESIS-2019-034.pdf> [Consulta: 2021, febrero 11].

Salazar, M. y Herrera, M. (2007). La representación social de los valores en el ámbito educativo. *Investigación y Postgrado* [Revista en línea], 22(1), 261-305. Disponible: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872007000100011&lng=es&tlng=es. [Consulta: 2016, febrero 11].

Sampieri Hernández, R. Collado Fernández, C. y Lucio Baptista, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.

Velásquez Y. (2007). *Promoción de Juegos Tradicionales Venezolanos para estudiantes de la Unidad Educativa Mercedes Limardo*. Tesis no publicada, Universidad central de Venezuela. Disponible: <http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/2013/1/Tesis%20Juegos%20Tradicionales.pdf> [Consulta: 2016, febrero 11].