

EL JUEGO INFANTIL DE TRADICIÓN POPULAR COMO HERRAMIENTA
PEDAGÓGICA EN LA ETAPA PREESCOLAR

AIDA PATRICIA AGUDELO GAVIRIA

MADELEINE CARDONA PABÓN

ARGENIS HERNÁNDEZ PALACIO

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

RIONEGRO, ANTIOQUIA

2019

EL JUEGO INFANTIL DE TRADICIÓN POPULAR COMO HERRAMIENTA
PEDAGÓGICA EN LA ETAPA PREESCOLAR

AIDA PATRICIA AGUDELO GAVIRIA

MADELEINE CARDONA PABÓN

ARGENIS HERNÁNDEZ PALACIO

TRABAJO DE GRADO

DOCENTE ASESORA

NIDIA MARÍA VARGAS RENDÓN

ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

RIONEGRO, ANTIOQUIA

2019

NOTA DE ACEPTACIÓN:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Rionegro Noviembre de 2019

DEDICATORIA

Nuestro trabajo lo queremos dedicar con todo el amor y el esfuerzo del mundo a nuestras familias, que emocionalmente vinculadas hicieron parte de este proceso, donde su apoyo y motivación nos acompañaron durante toda la carrera y a lo largo de nuestras vidas.

A todas las personas especiales que nos acompañaron en esta etapa, aportando a nuestra formación tanto profesional y como ser humano.

A mis compañeros, quienes a través de tiempo fuimos fortaleciendo una amistad y creando una familia, muchas gracias por toda su colaboración, por convivir todo este tiempo, por compartir experiencias, alegrías, frustraciones, llantos, tristezas, peleas, celebraciones y múltiples factores que ayudaron a que hoy seamos como una familia, por aportarnos confianza y por crecer juntas en este proyecto, muchas gracias.

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecerles a los maestros Nidia Vargas y Henry Rojas por su compromiso, ayuda y por enseñarnos a disfrutar cada instante y a aprender de cada una de las situaciones que la vida nos presente, por hacer parte de este proceso integral de formación, que deja como producto terminado este grupo de graduadas, darnos gracias a Dios por permitirnos tener tan buena experiencia dentro de la universidad.

Gracias a nuestra universidad católica de oriente por permitirnos convertirnos en unas profesionales en lo que tanto nos apasiona.

CONTENIDO

	Pág.
ANTECEDENTES	8
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	14
3. JUSTIFICACIÓN	15
4. OBJETIVOS	17
4.1. Objetivo general	17
4.2. Objetivos específicos	17
5. REFERENTES CONCEPTUALES	18
5.1. Educación en la etapa de preescolar	25
5.2. Juegos de tradición popular	25
6. DISEÑO METODOLÓGICO	29
7. RESULTADOS/DISCUSIÓN	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
ANEXOS	39

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A . Técnica interactiva	39
Anexo B. Diario de campo	43
Anexo C. Entrevista	49

ANTECEDENTES

A partir de la Constitución Política en 1991, se establecen normas que promulgan al niño como el centro del proceso educativo, el artículo 44 establece como derechos fundamentales la educación, la cultura y la recreación y en el 67 plantea que:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura (Colombia, Asamblea Nacional Constituyente, 1991).

Desde esta perspectiva, se origina el marco legal a partir del cual se estructura el sistema educativo colombiano, encaminado al cumplimiento de lo esbozado en la Carta Magna.

El Ministerio de Educación Nacional desde la ley 115 de 1994 reglamenta el Preescolar como el primer Nivel de la educación formal y propone la construcción de lineamientos generales para los procesos curriculares que constituyan orientaciones fundamentales, para que las Instituciones Educativas del país ejerzan la autonomía, adelantando el trabajo permanente en torno a los desarrollos académicos y al mejoramiento de la calidad de la educación para los niños/as.

En la ley 1804 del 2016, se despliega la estrategia de “Cero a Siempre” como una propuesta intersectorial para disminuir la situación de vulneración de la población infantil aumentando la cobertura en educación, mejorando las condiciones y la calidad de vida de los niños y niñas hasta los 5 años de edad. Esta idea está orientada a una educación integral, con posturas innovadoras, perfilada a proporcionar espacios formativos que resignifican acciones con ambientes pedagógicos estimulantes y fortalecedores de las dimensiones del niño y de la niña a partir de sus intereses, necesidades para la contextualización y la pertinencia de los procesos de enseñanza.

Así mismo en las Bases Curriculares para la educación inicial y preescolar propuestas desde el Ministerio de Educación Nacional en el año 2017, se plantea la importancia de estos Niveles de educación, para la consolidación del proyecto de vida de cada hombre y mujer, proponiendo las actividades rectoras del juego, la exploración del medio, el arte y la literatura como inherentes a la infancia, puestas en escena concretizadas en estrategias que permiten enriquecer el aprendizaje y el desarrollo de los niños y las niñas, garantizando así su formación integral.

Los anteriores antecedentes legales le dan piso al interés de diseñar una propuesta que se oriente a profundizar en la importancia que tienen los juegos de tradición popular para los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas en edad preescolar, dado también que estos ejercicios lúdicos ayudan a recuperar la memoria histórica de las comunidades permitiendo así que esta no desaparezca, teniendo en cuenta la gran influencia que tienen las tecnologías de la información y la comunicación en las actividades lúdicas de la infancia.

De otro lado se plantean como antecedentes otros proyectos relacionados al objeto de estudio, tres nacionales y tres internacionales, que han abordado la importancia de los juegos de tradición popular,

Jugar, una realidad/ fantasía que se entrecruza con las generaciones que se van sucediendo, que vivenciaron unas características particulares en torno al juego y que en su transmisión permiten entender la cultura y la historia de nuestros pueblos es lo que perdura en los juegos tradicionales de hoy, combinación de elementos culturales que en cada época han dejado marca en los habitantes que lo vivieron. Juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó. Con la posibilidad que se da en la escuela de construir

significados junto con los otros en el momento en que están jugando, se pueden volver a jugar los juegos tradicionales (Cruz, 2008).

En el anterior fragmento extraído del artículo de investigación “La enseñanza de los juegos tradicionales como posibilidad entre la realidad y la fantasía” (Cruz, 2008) realizado en la Universidad de Antioquia, la autora posiciona los juegos tradicionales como herramientas posibilitadoras y realmente significativas que deben ser observadas a través de la historia, invitando a darle importancia en la actualidad, dado que en ellos se fomentan valores culturales, normas, desarrollo de habilidades motrices, trabajo en equipo, entre otros aspectos que favorecen la formación del ser humano.

Otro de los proyectos indagados es el denominado “Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano” Bañol, (2008) en este se plantea la recuperación de experiencias significativas en el país, investigaciones realizadas en el programa Ciencias del Deporte y la Recreación y la puesta en escena del juego tradicional indígena del ‘turmequé’ o ‘tejo’, elevado a la categoría de deporte autóctono nacional. En este mismo proyecto se citan estudios realizados en torno a los juegos tradicionales de dos trabajos de grado realizados en el Programa de Ciencias del Deporte y Recreación.

La primera investigación llamada “La recreación y el deporte en la comunidad indígena Chamí” (Bañol, 2008), brinda un acercamiento cultural a este grupo poblacional, ubicado en Pueblo Rico, Risaralda, Colombia; arroja que los juegos tradicionales son ejecutados por niños, niñas, jóvenes y adultos siendo de gran importancia entre ellos, puesto que les posibilita el acercamiento e integración en sus comunidades.

La segunda investigación titulada “El pincé: juego para la construcción de convivencia en una comunidad desplazada” (Bañol, 2008), fue realizada en la ciudad de Pereira, Risaralda, con niños y niñas desplazados y hace referencia a este juego, conocido también como la

“golosa”, el “bombón” o el “avioncito”. Esta actividad permite desarrollar la coordinación óculo pédica y estimulación de todas las habilidades motrices.

También, en la Biblioteca temática del deporte, en el libro juegos populares tradicionales, (Burgues, 2000), plantea que los Juegos y deportes populares tradicionales, aportan al progreso, desarrollo y son vistos como herramientas pedagógicas para la enseñanza en la primera infancia.

Desde el artículo de revista, Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down (Sailema, y otros, 2017) se plantea la estimulación efectiva a través del uso de juegos tradicionales ecuatorianos, potenciando destrezas motoras, emocionales, sociales y de proyección, valorado el efecto producido. Estos resultados se lograron corroborar, aplicando un pretest donde se detectan parámetros de alerta y retraso en la motricidad gruesa. Después de una labor continua de implementación de juegos tradicionales, se evidencia un aumento positivo de las capacidades fundamentales, a través del postest, lo que demuestra que las actividades lúdicas tradicionales son medios efectivos de excitación cinética e intelectual.

En esta misma línea de antecedentes en otros proyectos, en un artículo de revista “Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo” Mendez y Fernández, (2011), sostienen la idea de modificar los juegos y deportes tradicionales con el objeto de facilitar al alumnado experiencias realmente educativas y significativas. En ese sentido, se hace una variación a la tradición lúdica permitiendo visibilizar su potencial didáctico en las clases de Educación Física, y como recurso para mantener los juegos presentes en las prácticas habituales. Se revisan las estructuras de cada categoría de juegos tradicionales y se apuntan cambios pertinentes para su implementación, considerando las características de los niños y las limitaciones del contexto educativo.

Parlebas (1989) citado por Rebollo, (2002) resalta que los juegos populares de alguna manera son la memoria de una región, el testimonio de una comunidad, haciéndose el interrogante de si los juegos tradicionales no representan un patrimonio cultural irremplazable?. Estos se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano.

En el ámbito de la motricidad, los juegos de tradición popular son prácticas lúdicas que a diferencia de otras, están directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge

Lavega (1996) citado por Rebollo, (2002). No se puede dejar escapar la riqueza de esta realidad intercultural y la importancia de la interacción de la escuela con el entorno, en definitiva, se debe aportar el grano de arena para que los juegos populares recuperen el sitio que han perdido en la sociedad de la tecnología, fomentando la importante labor de devolver a las calles, plazas, recreos, etc., la alegría de jugar y reconocer los juegos de nuestro entorno que nos identifican. (Rebollo, 2002)

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde los postulados de Huizinga, quien propone la teoría del homo ludens “hombre que juega”, se plantea la importancia del juego para el desarrollo de la cultura. Con base a esta mirada es fundamental posicionar el de tradición popular como una actividad que consolida la comunidad, fortaleciendo vínculos y apoyando así la construcción del individuo.

Analizando el impacto del juego tradicional en el desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores, se consideró fundamental articularlo al currículo de preescolar, ya que por asuntos del contexto, los niños y niñas prefieren otro tipo de actividades virtuales que, si bien es cierto, apoyan ciertos aspectos del desarrollo desde lo cognitivo, están permitiendo que los juegos tradicionales populares vayan cayendo en desuso y a su vez se descuiden otras dimensiones como la corporal y la social.

De otro lado, se evidencia como en el Hogar Infantil La Hormiguita Viajera ubicado en el Carmen de Viboral, Antioquia, se emplean los juegos tradicionales populares, eventualmente, permitiendo la amplia participación de los niños y niñas, demostrando interés y gusto por ellos; razón por la cual se buscó poder sistematizar este ejercicio lúdico en una propuesta que describa el impacto y los alcances de estos en el desarrollo y el aprendizaje de los niños y niñas.

La Hormiguita Viajera es un Hogar Infantil ubicado en la zona urbana del Municipio del Carmen de Viboral, Antioquia. Esta institución fue fundada el 10 de octubre de 1977 gracias a la propuesta hecha por el sociólogo Jaime Meneses ante el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, la cual fue el resultado de un estudio socioeconómico realizado por él en compañía de un grupo de estudiantes universitarios. Después de que la propuesta fuera aprobada por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, se gestionó el apoyo de la administración municipal, la cual se convirtió en entidad contratista por un periodo de dos años.

En sus inicios la Hormiguita Viajera contaba con una planta de personal compuesta únicamente por 9 personas: directora, asistente administrativa, tres jardineras, tres personas a cargo de servicios generales y un celador. Además, la población atendida fue de noventa niños y niñas.

En la actualidad la institución cuenta con un equipo humano interdisciplinar conformado por una directora, ocho docentes, cuatro auxiliares pedagógicas, una profesional de apoyo psicosocial, una profesional de apoyo nutricional, un asistente administrativo, tres personas a cargo de servicios generales y cuatro manipuladoras de alimentos. Además, la población atendida es de doscientos diez niños y niñas en edades de 2 a 5 años.

La Hormiguita Viajera es una Institución reconocida a nivel Municipal, gracias a la calidad del servicio, los espacios, el recurso humano y la trayectoria de cuarenta y dos años, formando la niñez de la región.

2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera los juegos infantiles de tradición popular que implementan los maestros del Hogar Infantil “La Hormiguita Viajera” son considerados como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de los procesos de desarrollo y aprendizaje en los niños/as?

3. JUSTIFICACIÓN

Para describir la circunstancia que dio lugar al interés de abordar el papel que representan los juegos de tradición popular en los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas del Nivel de preescolar, se utilizaron las técnicas de investigación cualitativa como la observación y las entrevistas. Lo detectado, al respecto es que estos se ven subvalorados y con tendencia a desaparecer, debido a múltiples causas, en particular la influencia de la tecnología y el desconocimiento de los maestros/as de su valor como herramientas pedagógicas, delegando este tipo de actividades lúdicas a los licenciados en educación física y deporte.

A partir de las observaciones realizadas en el Hogar Infantil La Hormiguita Viajera del Carmen de Viboral, se buscó establecer la conciencia que tiene los maestros/as de los juegos de tradición popular como herramientas pedagógicas, buscando que no sean vistos como meras actividades lúdicas, para el disfrute de tiempo de ocio y descanso. Así mismo los juegos de tradición popular son un acercamiento a su cultura, tradiciones, aproximación a las familias y potenciadores de innumerables valores como el trabajo en equipo, la tolerancia, los bajos niveles de frustración, el respeto por el otro, sentido de pertenencia, el liderazgo, entre otros.

La presente investigación se centró en analizar cómo el juego infantil de tradición popular es una herramienta pedagógica, que puede fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas en preescolar, dado al acceso a estas actividades culturales, la fácil consecución de los recursos y el saber instalado en las familias y grupos sociales que rodean a los niños y niñas.

Relacionar la teoría con la práctica, es un eje que también debe ir direccionado hacia la misma línea de enriquecer y fortalecer el saber pedagógico de los maestros/as que implementan estas herramientas en el hogar infantil la Hormiguita Viajera para la apropiación

de los juegos infantiles de tradición popular que han venido siendo enseñados durante cierto tiempo y que se visibilicen los procesos de desarrollo y aprendizaje desde el fortalecimiento de habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales; además de enriquecer dispositivos básicos para el aprendizaje, como la atención, la motivación, la memoria y la sensopercepción y valores como el liderazgo, entre otros.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general

Plantear una propuesta que les permita a los maestros la implementación de los juegos infantiles de tradición popular como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de los procesos de desarrollo y aprendizaje en los niños y niñas.

4.2. Objetivos específicos

1. Identificar los juegos infantiles de tradición popular implementados en el hogar infantil “La Hormiguita Viajera”.
2. Determinar el aporte que los juegos infantiles de tradición popular brindan a los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas.
3. Reconocer el aporte de algunos teóricos con respecto al juego para la formación de los niños y las niñas en la etapa preescolar.

5. REFERENTES CONCEPTUALES

A partir de la creación de los Kindergarten en Alemania alrededor de 1840, con Federico Froebel, se empieza a reconocer la importancia del juego como actividad inherente al niño a través de la cual disfruta, aprende, crea su identidad, su propia cultura y socializa, controlando y autorregulando sus comportamientos. Así mismo desarrolla su creatividad, habilidades motrices, cognitivas y emocionales, posibilitando la conformación de estructuras que potencian los procesos de aprendizaje.

Este autor plantea el juego como una actividad infantil espontánea del niño/niña donde compromete el desarrollo de su ser. De igual manera, esta debe ser satisfactoria y relacionada con diferentes propuestas libres que posibilite la autonomía como aspecto fundamental para el desarrollo. Así mismo, estimula a pensar una pedagogía enfocada especialmente en la creación, visibilizando el juego como el trabajo del hombre, en busca de individuos participativos, creativos y propositivos dentro de su contexto, fomentando la formación social.

De tal manera Froebel plantea que:

La palabra y el juego componen el elemento en que vive el niño de esta edad. Atribuyendo a cada cosa la vida, el sentimiento, la facultad de oír y hablar que él siente en sí mismo, imaginarse también que todo objeto oye y habla; y no vacila, desde que empieza a manifestar su interior, en atribuir una actividad semejante a la suya a las piedras, a los árboles, a las plantas, a las flores, a los animales y a todo lo que le circunda (Froebel F. , 2003).

El juego permite que el niño profundice o apropie su visión de la realidad, inicialmente de manera autónoma, a la vez que interviene todos sus planos cognitivos, creando y recreando con la finalidad de ver, sentir y actuar en su propio mundo. Además, Froebel se refiere al “juego como el testimonio de la inteligencia del hombre” (Froebel, 1826).

En la vida de los niños el jugar permite una construcción de la realidad, como ya se mencionó anteriormente, formalizando procesos de comprensión y apropiación. La inteligencia, vista como la capacidad de adaptarse al mundo, puede ser estimulada mediante diversos recursos y la posibilidad de relacionarse con ellos. Los dones que, para el autor en mención constituían elementos fundamentales a través de los cuales los niños desarrollan diversas habilidades interactuando con ellos y que, al ser presentados al niño, de una manera “precisa y clara, permiten que a través del juego el niño se puede relacionar con el mundo” (Froebel, 1826)

Siguiendo la línea de construcción teórica que sustenta el presente proyecto, se llega a los aportes de Eduard Claparède a la infancia y su desarrollo intelectual en los procesos y etapas de este ciclo vital. Este pedagogo y psicólogo suizo, también considera que el juego es un instrumento, empleado desde el momento de nacimiento, para apoyar el desarrollo. Para él, la infancia es la edad propia del juego, de la plasticidad donde se pasa paulatinamente al trabajo, que es el complemento natural de este ejercicio lúdico. Tiene fines ficticios, es decir, se convierte para el niño en un refugio donde puede desarrollar los deseos que en la realidad serían irrealizables, asumiendo el mundo de los adultos dentro de su mundo lúdico.

Para Claparede, la llamada “curiosidad-juego” tiene una característica particular y es su sentido de placer. Es decir, el niño es curioso sin que ello implique una idea de obtener conocimiento en sí, simplemente “el niño es curioso por el placer de serlo” (Claparede, 1910, pág. 121) En todo caso, esto no quiere decir que no haya ninguna utilidad. Al contrario, es bastante útil en el sentido que le ayuda a descubrir sucesos nuevos y esto a su vez es de gran utilidad para su desarrollo.

De otro lado, para Huizinga el juego cumple una función llena de sentido y no únicamente una “reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico” (Huizinga, 1972, pág. 12), porque incluso tratándose de animales, hay una consciencia, reglas y roles

definidos, así como los límites que dejan entrever que el juego es más que una respuesta fisiológica. En concordancia con este planteamiento, el autor es claro en afirmar que “el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, sino necesaria por lo menos útil.” (Huizinga, 1972, pág. 12).

Para Huizinga, el juego está ligado con la cultura se transforma en un tesoro espiritual, que será transmitido a futuras generaciones y por lo tanto, es una práctica muy antigua que siempre va a tener un significado, según el tiempo y el momento en el que se presente, (Huizinga, 1972). Puede ser caracterizado igual que los cultos, a lo que señala que el juego es lo mismo que una acción sagrada, pues ocurre en espacios determinados donde ocurre la lúdica.

Profundizando a Huizinga, en torno a los planteamientos del “Homo ludens”, hombre que juega, la curiosidad es otra característica común entre los animales y el ser humano, la cual se presenta como una necesidad que ayuda a su desenvolvimiento. De allí que el niño quiera manipular a través de sus sentidos lo que le rodea, para apropiarse su mundo, conocerlo, recrearlo y aún transformarlo.

Por otra parte, el juego es una actividad libre, que se realiza por gusto. Según Huizinga puede representar una utilidad o realidad y como tal debe tener unas reglas que permitan establecer unas relaciones sociales, culturales, emocionales. Adicionalmente, busca que se dé en forma seria, pero a la vez divertida, que sea una experiencia que traspase los límites de lo real y logre que los implicados tengan una experiencia que genere un nuevo aprendizaje. (Huizinga, 1972, pág. 17)

La psicóloga y pedagoga Martha Glanzer desde la construcción frente al juego, sus estructuras, normas, maneras de existencia, creación, formas de comprensión, elaboración y por tanto sus relaciones con el desarrollo y el diálogo con la cultura y la sociedad en donde se desarrollan los infantes; es asumido como herramienta pedagógica que puede ser utilizada en

búsqueda de un desarrollo subjetivo y estructurado que posibilita evitar el sedentarismo propio de la contemporaneidad, aportando no sólo a la salud psicológica sino física.

Por ello entonces se hace fundamental diseñar estrategias a través del juego que desarrollen inteligencia, habilidades y todas las destrezas necesarias para vivir en sociedad desde una perspectiva de aceptación de sí mismo y del otro en relación al contexto social y escolar (Glanzer, Mineducación, 2015)

Martha Glanzer expresa que los juegos han sido infinitamente variados y que las diferentes comunidades los han ido marcando con sus características étnicas y sociales específicas, manifiesta, que la niña y el niño reflejan en sus conductas y en sus juegos las particularidades que caracterizan una determinada sociedad contextualizada en un momento histórico definido. Los individuos pertenecientes a un espacio particular están impregnados de costumbres e ideologías que para ellos se convierten en una identidad propia de su ser, sujetándolos a un conjunto de normas y recreaciones sociales que le permiten caminar con apropiaciones de sus “raíces” o lo que para ellos simboliza su sabiduría cultural (Glanzer, Mineducacion, 2019)

La manifestación “tanto la práctica de los juegos como los juguetes fueron siempre infinitamente variados y las diferentes colectividades los han ido marcando con sus características étnicas y sociales específicas” (Glanzer, Mineducacion, 2019) A medida que pasa el tiempo el contexto va cambiando y las generaciones igual donde en el mercado van a tener a disposición los juegos y los juguetes para poder estar en la moda y satisfacer el deseo del niño.

Finalmente, la autora plantea que es fundamental la disposición a respetar sus iniciativas y manifestaciones al jugar; ponderar y respetar los límites de sus posibilidades físicas e intelectuales, alentar sus propios logros y aceptar sus esfuerzos, aunque aún no alcancen los resultados esperados. El respeto hacia cada niña y cada niño, y sus juegos es una

de las bases para comprender los esfuerzos que realiza para entender el mundo en el que está inmerso (Bohorquez, 2019)

En los niños y niñas el juego implica demostrar ciertas destrezas con relación a la interacción con su ambiente, pues a partir de los estímulos que esta le pueda proporcionar, tendrán posibilidades de sensibilizar sus sentidos y provocar impulsos creativos dando así juegos propios organizados directamente desde su comprensión, pues los recrea a partir de la información que recolecta o que desde su perspectiva puede procesar como mecanismos de información del ambiente.

A partir de los planteamientos de Jean Piaget, para quien el juego es un método de enseñanza, se puede apreciar que éste es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los infantes lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

Karl Groos considera que el juego es un adiestramiento anticipado, el cual tienen una utilidad en la medida que prepara para futuras capacidades serias. Existen diferentes tipos: de reglas, constructivos, dramatización, creación, roles, simulación, y juegos didácticos. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. (Groos, 1896)

La idea de implementar el juego en las instituciones escolares no es nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y desde el Renacimiento se le daba gran importancia para el proceso escolar. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivador que puede y debe ser utilizado con fines educativos.

En ese proceso, el juego debe seguir ganado espacio en las Instituciones que forman la infancia en edad preescolar no solamente por el fortalecimiento al desarrollo y aprendizaje, a través de diversas habilidades, destrezas y actitudes, sino por la apropiación cultural que trae consigo, la forma como vincula la familias y comunidades, aportando a la idiosincrasia de los pueblos.

A partir de la implementación del juego de tradición popular la escuela cumple su papel transformador de la cultura a través de la formación de niños y niñas que adquieran competencias y habilidades para aprender haciendo, tomar decisiones, actuar adecuadamente el conflicto, adaptarse al cambio permanente y asumir liderazgo para la construcción de una nueva sociedad.

Se plantean los conceptos claves y que han de ser profundizados para tener una mejor comprensión del objeto de estudio:

DESARROLLO Y APRENDIZAJE: “El desarrollo y el aprendizaje entendidos como procesos interdependientes que toman forma gracias a la interacción dinámica entre la biología (genética-maduración) y la experiencia de los niños y las niñas en sus interacciones con otras personas y con los entornos sociales y culturales a los que pertenecen” (Colombia, Ministerio de Educacion Nacional, 2017) . En este sentido, no pueden comprenderse como consecuencia exclusiva de la maduración biológica, sino en relación con los entornos en los que crecen y las relaciones que establecen en ellas, consigo mismos, con los otros y con lo otro.

El aprendizaje es un proceso de descubrimiento y en construcción permanente, en el que los saberes previos sirven de plataforma para explorar, construir otras ideas, conocimientos, relaciones y experiencias. Se deriva de las interacciones sociales y

culturales de los niños y las niñas y promueve el desarrollo hacia formas de autonomía, participación y creatividad más complejas. Con esto, es posible decir que el aprendizaje” [...] hace nacer, estimula y activa en el niño un grupo de procesos internos de desarrollo dentro del marco de las interrelaciones con otros (Colombia, Ministerio de Educación Nacional, 2017).

Esta es una mirada significativa del aprendizaje, desde la cual, la motivación, la estructura cognitiva y las experiencias previas son fundamentales.

Entre desarrollo y aprendizaje hay una relación mutua puesto que el primero es el punto de partida para el segundo, ambos se apoyan en la construcción de la personalidad de los niños y las niñas, enfocados en las dimensiones y los logros que se van alcanzando a ellas. Desde el punto de vista de la corporeidad, la afectividad, las relaciones intra e interpersonales, los valores, los conocimientos se van adquiriendo etapas sucesivas, donde se va expresando la autonomía, en la capacidad instalada para seguir aprendiendo.

Estos procesos interdependientes de desarrollo y aprendizaje se evidencian a través de habilidades, destrezas y actitudes que van manifestando los niños y las niñas, conforme los estímulos del exterior se van impregnando en la estructura mental de los niños y las niñas.

El desarrollo podría partir de un proceso de construcción de sí mismo y de significación del mundo que la niña y el niño realizan a partir de la apropiación de los recursos simbólicos, físicos, sociales y culturales que les proporcionan sus contextos y de las interacciones que establecen con los adultos, en el marco de prácticas sociales en las cuales participan de manera conjunta. No se trata de una relación de una sola vía, pues si bien el entorno influye sobre el desarrollo infantil, al mismo tiempo, la niña y el niño tienen

capacidad de incidencia sobre su entorno y, por esta vía, sobre su propio desarrollo (Colombias, Ministerio de Educación Nacional, 2017).

En general los juegos infantiles de tradición popular, apoyan los procesos de desarrollo y aprendizaje, pues estimulan una serie de habilidades, destrezas, actitudes, desde las dimensiones ya mencionadas, la corporal, sicoafectiva, ética, espiritual, cognitiva y estética, asumiendo las directrices de los lineamientos del Nivel de preescolar.

5.1. Educación preescolar

Desde el marco normativo colombiano, el Decreto 2247 de 1997, la educación en el Nivel preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral donde se generen situaciones recreativas, en ambientes lúdicos contextualizados y que permitan la participación de la comunidad, en tres grados, Pre jardín, Jardín y Transición, atendiendo a niños de 3, 4 y 5 años.

En el preescolar, se debe garantizar una educación integral que favorezca “las dimensiones del desarrollo humano, corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa” (Decreto 2247, 1997). Se visibiliza así la importancia de esta etapa para el desarrollo de los niños y niñas, proponiendo como norte las actividades lúdicas, donde se dé la participación y se fomente la integralidad.

5.2. Juegos de tradición popular

Son actividades lúdicas aprendidas y practicadas en el contexto, usualmente transmitidas de generación en generación, perviven gracias a su sentido cultural; para su implementación no requiere de instrumentos muy elaborados, facilitando la recursividad de los participantes y desarrollando cohesión y adhesión comunitaria, además de otros aprendizajes fundamentales para el desarrollo de las personas. Se acompañan de expresiones literarias, artísticas, musicales dando mayor sentido a estas prácticas sociales. Si se profundiza en los juegos de tradición popular que más se han utilizado en la cultura antioqueña, se

podría abarcar una gran variedad, entendiendo que se implementan en otros contextos, con diferentes variaciones, a continuación se describen los más utilizados en el hogar infantil Hormiguita viajera.

NOMBRE DEL JUEGO DE TRADICIÓN POPULAR	DESCRIPCIÓN	ALTERNATIVAS
La Cuerda.	Se trata de un cordón flexible, largo, elaborado con materiales sintético, La cuerda es tomado por dos jugadores de los extremos los cuales giran más o menos rápido, el resto de los jugadores saltaran todos juntos entrando y saliendo puede ser individual o por parejas.	Saltar con ella en diferentes maneras, empleando cantos o enunciando nombres de personas o cosas, por ejemplo: se salta pasando la cuerda dos veces por debajo de las piernas o alternando pie derecho e izquierdo, adelante y atrás o a la derecha o izquierda. También se realizan competencias con desplazamientos o en posición estática. Los nombres de los juegos más conocidos son la culebra, el arroyuelo, pique, la 31, 51, y la 101, el columpio entre otras. Las reglas son según el interés de los participantes, pero la regla general o básica es no pisarla durante su accionar.
La Golosa.	Es un juego conocido también como rayuela, truke o volantín, entre otros; es un diagrama que tiene diez cuadros unidos y numerados de 1 a 9 y el último que el cielo o llegada. Con muy buen equilibrio, los jugadores deben ir saltando de una en una hasta llegar al final, con varias reglas.	Participan en el juego hasta seis personas por golosa, se acostumbra a jugar en duplas en tríos o cuartetos. Las reglas más comunes son: no pisar ninguna raya, el guijarro o piedrita lanzado debe de caer al cuadro respectivo, no perder el equilibrio entre otras propuestas por cada participante. El incumplimiento de alguna regla le hace perder el turno y debe esperar una nueva oportunidad. El objetivo del juego es llegar de primero a la meta propuesta.
Rondas Infantiles	Son círculos que se forman con los niños, para que tomados de las manos, se movilen dibujando la ronda con todo el cuerpo mientras se cantan diversos versos, que ejecutan juegos.	Presentan diferentes esquemas o coreografías. Unas se realizan alternando el canto y el movimiento con desplazamientos continuos, y en otras, se expresa el canto y el movimiento. No tiene reglas específicas dado al carácter dinámico en que se desarrolla. La acción de rondar supone una organización de las personas participantes en alguna clase de formación: círculos, filas, hileras entre otras, según la ronda que vayan a ejecutar. Depende básicamente del buen gusto estético y la creatividad de los participantes.

Zancos	<p>Los zancos se construyen con madera, para lo cual se requieren dos varillas de igual tamaño a las que se les coloca un soporte donde se ubican los pies. También pueden elaborarse con metal o plástico duro. Era común elaborar zancos con tarros viejos a los que se les hacen dos agujeros en la tapa para insertar un mecate y formar una sogá que servirá de soporte para facilitar la movilización.</p>	<p>El juego de zancos consiste en movilizarse en un camino previamente convenido, donde el jugador deberá superar diversos obstáculos. Gana aquella persona que logre mantener el equilibrio y cumpla con el desplazamiento en el menor tiempo posible.</p>
Carrera de encostalados	<p>Un costal es un saco de tela grande y resistente del tamaño de un niño. Este es un juego tradicional, en el cual los niños y las niñas aprovechaban los sacos en los que sus padres almacenaban en la troja o corredor de la casa, y los convertían en un artículo indispensable para sus juegos cotidianos.</p> <p>La buena coordinación, equilibrio y condición física son requisitos indispensables para quienes deseen correr en sacos.. El juego consiste en correr con las piernas metidas entre un saco</p>	<p>Para este juego ello se requiere ubicarse en un terreno plano y facilitar el desplazamiento, más de dos personas, dado que incluye la competencia y velocidad. Cada participante debe disponer de un saco, en el cual meterá sus piernas. Antes de iniciar la carrera, se traza la línea de salida donde se colocan los competidores. Cuando se da el aviso de inicio de la carrera, las personas deben desplazarse saltando rápidamente hasta llegar a la meta previamente definida. Durante la carrera, es común que las personas tengan dificultad para mantener el equilibrio y muchos se caen, pero rápidamente tienen que ponerse en pie y continuar con el recorrido hasta llegar a la meta.</p>
baleros o perinola	<p>El balero, boliche, emboque, capirucho, choca, coca o perinola es un juguete de malabares compuesto de un tallo, generalmente de madera, unido por una cuerda a una bola horadada por uno o varios agujeros de un diámetro ajustado al tallo. El objetivo es hacer incrustar un eje delgado del tallo al hueco del mazo</p>	<p>Jugar el balero tiene beneficios además de ser tradicional es divertido, se cuenta las veces en que se trata de incrustar el tallo en el mazo hasta la 31, sin pedir ninguna oportunidad.</p>
Ula-Ula	<p>Es un aro de plástico que debe hacerse girar alrededor de la cintura o de otro miembro del cuerpo como brazos o piernas.</p> <p>El juego del ula ula solamente precisa de un aro que sea de plástico, y al que hay que dar las mayores vueltas posibles alrededor del cuerpo. Por norma general, los niños se lo ponen en la cintura, pero también se puede intentar hacer girar con un brazo o una pierna.</p>	<p>Bailar con un ula Ula requiere de esfuerzo, ya que no es sencillo mover las caderas y la cintura para que el aro roce el cuerpo y no se caiga. Esto ayuda a que los niños hagan ejercicio físico a la vez que disfrutan de un juego.</p>

6. DISEÑO METODOLÓGICO

Una de las principales características del enfoque cualitativo es que este tiene como propósito describir una realidad social, es decir, por medio de este es posible analizar la manera en que las personas interactúan y entienden su propia realidad y los fenómenos que los rodean, así como sus opiniones y la significación que encuentran en ellos. Así lo afirma Martínez cuando asegura que, la investigación cualitativa “trata de identificar, básicamente la naturaleza profunda de las realidades; su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones” (Martínez, 2004, pág. 66). “el límite del conocimiento humano es proporcional a los instrumentos con que contamos para percibir la realidad”. (Bonilla y Rodríguez, 2000, pág. 50).

La presente investigación sobre la importancia de los juegos infantiles de tradición popular para los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños/as, se acude a técnicas de recolección de información de corte cualitativo, la observación, entrevistas e interactivas para la investigación social cualitativa como un carrusel de juegos infantiles de tradición popular.

El diseño cualitativo de investigación social brinda la posibilidad de integrar “múltiples perspectivas y estrategias de análisis en el estudio de una realidad social cada vez más compleja” una integración en tal sentido es consecuencia la potestad de la triangulación, que se convierte en una estrategia que permite superar las limitaciones propias de la aplicación de una sola perspectiva o técnica para abarcar aquellas dimensiones del fenómeno que sólo pueden alcanzarse a la luz de la complementariedad de técnicas (Valles, 1997, pág. 73)

Se propone una investigación desde el tipo de estudio Investigación Acción, la cual, según Kurt Lewin citado en Garrido, Luque y García, “busca unir la teoría con la práctica en la investigación, teniendo en cuenta el análisis del contexto, la categorización de prioridades y la evaluación” (García, 2000). Desde este tipo de estudio, se propone que las personas, grupos

o comunidades lleven a cabo actividades colectivas que beneficien a todos, basada en una práctica reflexiva donde dialogue la práctica con la teoría. Entre las finalidades fundamentales de la Investigación Acción, se plantea la comprensión de las prácticas sociales en un contexto determinado.

Como diseño metodológico, la investigación Acción Pedagógica para poder realizar aportaciones colaborativas y reflexivas con el fin de incitar un cambio en los escenarios educativos. Partiendo de las percepciones, sentidos y opiniones de los participantes colaboradores en el proceso, de este modo, la construcción de propuestas didácticas y pedagógicas que permitan viabilizar no solo algunas de las estrategias de enseñanza a través de una propuesta que desde juegos de tradición popular fortalezca los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños/as, sino que además aportan una serie de herramientas para observar la práctica docente en la primera infancia desde una perspectiva social y contextualizada.

Como instrumentos, el diario de campo, el cual se fundamenta como un documento esencial en la práctica del maestro y particularmente del docente investigador, en él se expresan las ideas, reflexiones, análisis preliminares, contemplaciones y demás datos que emergen dentro de su práctica en torno al objeto de estudio, el aporte de los juegos de tradición popular a los procesos de desarrollo y aprendizaje. De otro lado los protocolos para las entrevistas, las cuales serán dirigidas a treinta maestros de preescolar, quienes a partir de su experiencia pueden aportar información valiosa y necesaria al momento de la triangulación de la información y los juegos de tradición popular propuestos en la técnica interactiva del Carrusel, a fin de determinar el impacto de estos en los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños/as.

Las preguntas realizadas en la entrevista fueron:

1. ¿Qué entiende por juegos de tradición popular?
2. ¿Qué juegos de tradición popular utiliza en el aula?

3. ¿Cuál es la finalidad de los juegos de tradición popular?

Coincidiendo con el método práctico cualitativo, se utilizó fundamentalmente el método de observación. De acuerdo al grado de formalización de la observación, se clasifica como estructurada.

Por el grado de participación de la investigación, es no participante ya que el investigador permanece como observador todo el tiempo, sin involucrarse en la actividad directamente.

Según el lugar de realización se está en presencia de una observación de campo, producto a que se realiza en las condiciones naturales de juego de los niños, en contacto directo con el objeto estudiado.

Técnica interactiva el Carrusel

Tema: Juegos de Tradición Popular

Intencionalidad: Observar el aporte a los procesos de desarrollo y aprendizajes que se dan en los niños y niñas durante la ejecución de diversos juegos infantiles de tradición popular.

Desarrollo de la actividad

Parte inicial: Daremos inicio a la jornada recibiendo a los niños y niñas del nivel de jardín H, niños en edades de 5 años. Iniciaremos con el saludo principal del día entonando algunas rondas infantiles conocidas por ellos, por otro lado, se prestará un momento para hablar acerca del estado de ánimo de cada uno, realizando preguntas tales como: ¿Cómo están?, ¿Qué les hace feliz? Etc... luego de esto, como grupo estableceremos algunos compromisos para tener un espacio de esparcimiento sano y tranquilo.

Parte central: Por otro lado, al tener los niños y niñas con actitud de trabajo se les explicará que tendrán el día de hoy un ambiente abierto para el juego libre, si embargo, este juego libre de realizará basado en 7 juegos de tradición popular: Ula-ula, cuerda, golosa, balero, carrera de encostados, zancos y rondas infantiles. Estarán disponibles para la libre expresión y desarrollo de las mismas.

Se tendrá estimado un tiempo límite para lograr que todos los niños y niñas participantes logren practicar y acercarse a cada juego.

Parte final: Al finalizar la jornada se realizará un círculo con los niños y niñas participantes para charlar un poco acerca de sus experiencias.

1. ¿Cómo sintieron la jornada?
2. ¿Les gustó lo juegos de tradición popular que practicamos?
3. ¿Cuáles serían los juegos que cambiaríamos y cuales podríamos repetir en otra ocasión?

Todo esto será con el fin de reforzar la intencionalidad del carrusel y obtener información valiosa para la construcción posterior de nuestra propuesta.

Daremos cierre agradeciendo la participación de todos los niños y niñas y finalizamos con la canción “hasta pronto amiguitos”.

Recursos y ambientación: Para el carrusel utilizaremos lazos, costales, cilindros de plástico, tiza colores surtidos y música.

7. RESULTADOS/DISCUSIÓN

Para finalizar el presente informe de investigación se plantea el resultado obtenido de la aplicación de instrumentos, el análisis de diario, las entrevistas y la técnica interactiva, logrando visibilizar el impacto positivo de los juegos de tradición popular en diferentes aspectos del proceso de desarrollo y aprendizaje en los niños y niñas de Preescolar.

Los juegos infantiles de tradición popular implementados en este proceso de investigación fueron: zancos, carrera de encostados, valeros, golosa, rondas infantiles, cuerdas y ula ula, tal como fueron descritos en el cuadro anterior. Esta elección se hizo en base, a la preferencia de los niños y niñas y al uso recurrente de estos en el Hogar Infantil la Hormiguita Viajera. Así mismo, se logra detectar desde el análisis de las entrevistas a los docentes que su implementación se hace de manera espontanea, no hay ninguna intencionalidad pedagógica en los juegos propuestos. Por lo cual se considera relevante, el reconocimiento de los aspectos del desarrollo y aprendizaje que moviliza en los niños y las niñas, enriqueciendo así la propuesta curricular de la Institución.

Desde la aplicación del carrusel, se logró concluir los aspectos del desarrollo y aprendizaje que favorecen los juegos infantiles de tradición popular implementados se relacionan con las habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad. A continuación se describen cada uno de estos aspectos.

Habilidades físicas se refieren a la capacidad o destreza que tiene alguien para realizar alguna tarea o actividad de una manera sencilla, y que permiten el fortalecimiento de cualidades como el equilibrio, la resistencia, la fuerza, la motricidad gruesa, la coordinación óculo-manual y óculo-pédica.

Habilidades sociales son aquellas conductas que les permite a los niños y niñas relacionarse y desenvolverse en diferentes espacios sociales, de manera que puedan resolver

conflictos y liderar un grupo. Los juegos tradicionales les permiten a los niños y niñas el establecimiento de vínculos sociales.

Habilidades cognitivas están relacionadas con el procesamiento de información, para lo cual se necesita el uso de diferentes funciones tales como el análisis, la observación, razonamiento, solución de problemas. Se detectó como los juegos de tradición popular estimulan este tipo de destrezas en los niños y las niñas.

Dispositivos básicos para el aprendizaje, según Azcoaga, son “las condiciones del sistema nervioso central que hacen posible comenzar un proceso de aprendizaje” (Azcoaga, 1979), siendo ello la manera en que los procesos de interiorización que ofrece el ambiente les permita crearse en una clasificación o división por diferentes niveles de comprensión o visto de otra manera utilizando mecanismos, herramientas, estrategias diferentes como los dispositivos para tener el mayor porcentaje memorizando y/o aprendiendo de información asertiva.

Valores son aquellos que los niños y niñas van adquiriendo a través del juego en la etapa de la infancia, con los cuales van introduciendo la cultura en sus vidas e incorporan valores estéticos, éticos y morales. Permitiéndoles ir en una búsqueda constante de un sujeto con capacidades, destrezas y particularidades que les hace ser seres únicos.

Valores como la responsabilidad, la alegría, la perseverancia, el respeto por el otro, se evidenciaron en las observaciones realizadas, durante la ejecución de los juegos infantiles de tradición popular.

Creatividad es la capacidad que tienen los niños y niñas para crear, proponer, generar ideas y conceptos, además aportar a la resolución de conflictos y fortalecer habilidades para el trabajo en equipo.

A continuación, se describe con precisión lo analizado con respecto a la influencia de los juegos de tradición popular, junto con la propuesta que pretender la implementación de los juegos de tradición popular en la formación de los niños y niñas en la etapa de preescolar.

PROPUESTA	
EL JUEGO INFANTIL DE TRADICIÓN POPULAR COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN NIVEL PREESCOLAR	
OBJETIVO: Implementar juegos infantiles de tradición popular como herramienta pedagógica en el fortalecimiento del desarrollo y aprendizaje en los niños y niñas de la etapa preescolar.	
ASPECTOS DE DESARROLLO QUE FAVORECEN: Habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad.	
INTENCIONALIDAD CURRICULAR: Los niños y las niñas construyen su identidad en relación con los otros: La familia y su cultura Los niños interactúan entre otros, cooperan y construyen acuerdos Los niños y las niñas construyen su autonomía y aprenden autorregulan sus emociones Los niños y niñas representan el mundo a través de las expresiones artísticas Los niños y niñas se relacionan con el espacio a través de su cuerpo e interacción con los objetos Los niños y niñas construyen relaciones lógicas mientras exploran y juegan Los niños y niñas identifican y valoran las características corporales y emocionales de sí mismos y de los demás Los niños y niñas reconocen que son parte de una familia, una comunidad y un territorio. Con costumbres valores y tradiciones.	
APOYO TEÓRICO Huizinga: “el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, sino necesaria por lo menos útil.” (Huizinga, 1972) Froebel: “juego como el testimonio de la inteligencia del hombre” (Froebel, 1826) Claparede: “simplemente “el niño es curioso por el placer de serlo” (Claparede, 1910, pág. 121) Glanzer: “El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega.”	
JUEGOS DE TRADICIÓN POPULAR	ASPECTOS DEL DESARROLLO QUE FAVORECE
CUERDA: Habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad.	-Direccionalidad, Lateralidad -Control de elementos. -Coordinación viso manual. -Tolerancia a la frustración. -Control de su cuerpo. - Agarre de la cuerda

	<ul style="list-style-type: none"> -Salto coordinado. -Respeto por el compañero
GOLOSA: Habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> -Respeto por el otro. -coordinación viso manual. -coordinación de movimientos. -Dominio de su cuerpo. -Lateralidad. -Direccionalidad. -Escucha. -Seguimiento de instrucciones. -Conteo -secuencia numérica
ULA-ULA: Habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> -Conocimiento del cuerpo. - Conocimiento del espacio. -Coordinación y precisión de movimientos.
RONDAS INFANTILES: Habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> -Escucha. -Freno inhibitorio. -Acatamiento de normas. _Expresión corporal. -Creatividad en los movimientos. -Lateralidad. -Direccionalidad. -Capacidad de asombro.
ZANCOS: Habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> -Coordinación y precisión de movimientos. -Conocimiento y dominio de las partes externas del cuerpo. -Equilibrio. - Tolerancia a la frustración
CARRERA DE ENCOSTALADOS: Habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> -Direccionalidad Lateralidad. -Control de elementos. _Coordinación viso manual. -Tolerancia a la frustración. -Control de su cuerpo. -Agarre -fuerza
BALEROS O PERINOLA: Habilidades físicas, sociales y cognitivas, dispositivos para el aprendizaje, valores y creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> -Coordinación Óculo-Manual -Direccionalidad -Concentración -Persistencia -Paciencia - Destreza -Control de la fuerza

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ángel Aníbal Sailema, M. S. (2017). Juegos tradicionales como estimuladores motrices en niños con síndrome de Down. Scielo, 36.
- Bañol, G. A. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión. *Revista Educación Física Y Deporte.* , 93-99.
- Burgues, P. L. (2000). Los juegos populares tradicionales como manifestaciones culturales . En P. L. Burgues, *juegos y deportes populares* (pág. 77). INDE.
- Castro, E. B., y Sehk, P. R. (2000). Más allá del dilema de los métodos . En E. B. Castro, & P. R. Sehk, *Más allá del dilema de los métodos* .Bogotá : Grupo Editorial Norma
- Colombia, Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución política de Colombia*.
- Colombia, Ministerio de Educación Nacional (1.994) *Serie lineamientos curriculares*
- Colombia, Ministerio de Educación nacional. (31 de 01 de 1998). Obtenido de Ministerio de Educación nacional: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf10.pdf
- Cruz., L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales. *Dialnet.*, 115- 122.
- Decreto 2247 de 1997
- Fernández-Río, A. M.-G. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Redalyc.org*, 54-58.
- García, L. y. (2000). *Investigación Acción*. *Dianelt*, 12-15.
- Gómez, H. (1991). *Juegos recreativos en la calle. Una herramienta pedagógica*. Medellín, Colombia. L. Vieco e Hijas.
- Gómez, H. (1991). Valor pedagógico del recreo. En H. g. R., *Valor pedagógico del recreo*. Medellín: Vieco e hijas Ltda.

Gonzales, J. A. (2002). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. retos. nuevas tendencias en educacion fisica, deporte y recreacion, 31-36.

Groos K. (1896). El juego como escuela de vida. París, Francia. Ed. Félix Alcan

Herbart, J. F. (1961). Obras completas. En J. F. Herbart, Pedagogia general derivada del fin general de la educacion (pág. 265). Madrid: Jose Ortega y Gasset.

Lersch, P. (1982) El hombre en la actualidad.2ª. Edición. Madrid: Gráficas Cóndor.

Miguélez, M. M. (2004). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. En M. M. Miguélez, Ciencia y arte en la metodologia cualitativa (pág. 66). Mexico: Trillas.

Piaget, J. (1982). Juego y desarrollo. Barcelona. Grijalvo

Rousseau, J.-J. (1985). Emilio. En J.-J. Rousseau, Emilio y de la educación (pág. 92). Madrid: Edaf.

.

ANEXOS

Anexo A . Técnica interactiva



Nombre: Carrusel

Fecha: Septiembre/octubre 2019

Lugar: Hogar Infantil Hormiguita Viajera

Responsables:

- Aida Agudelo Gaviria
- Argenis Hernández Palacio
- Madeleine Cardona Pabón

Objetivo: Observar los aprendizajes que se dan en los niños y niñas durante la ejecución de diversos juegos infantiles de tradición popular.

DESCRIPCION

En el hogar hormiguita viajera se pudo realizar los diferentes juegos

La golosa: las habilidades que se pudieron observar en los niños y niñas fueron:

- Respeto por el otro.
- coordinación viso manual.
- coordinación de movimientos.
- Dominio de su cuerpo.
- Lateralidad.

-Direccionalidad.

-Escucha.

-Seguimiento de
instrucciones.

-Conteo

-secuencia

Numérica.

la reacción de los niños y niñas en este juego fueron:

A algunos de los niños se les hace difícil la espera del turno por la emoción que les produce realizar este juego. Se nota mucho progreso en la coordinación de movimientos y esta clase de juegos resulta muy interesante ya que, por medio de este, de lo contrario se pierde el turno se trabaja no solo la coordinación de movimientos sino también, la espera del turno y el aprendizaje de los números en forma ascendente y descendente en una forma divertida.

Ula-ula:

-Conocimiento del cuerpo.

- Conocimiento del espacio.

-Coordinación y precisión de movimientos.

la reacción de los niños y niñas en este juego fueron:

Los niños demostraron agilidad en sus movimientos, control del objeto (ulas); sin embargo, a algunos niños, aún se les hace difícil reconocer su lateralidad a una orden dada.

Carrera de costales

-Direccionalidad

Lateralidad.

-Coordinación viso manual.

-Tolerancia a la frustración.

-Control de su cuerpo.

-fuerza.

Los niños disfrutaban cada vez más de actividades. Les encanta la competencia y ganar; aunque para los que pierden es un poco traumático. El controlar el balón durante el pivoteo les ha costado un poco más que los otros ejercicios, pero se nota mucho la coordinación ojo manual con el proceso que se ha llevado con ellos.

Zancos

-Coordinación y precisión de movimientos.

-Conocimiento y dominio de las partes externas del cuerpo.

-Equilibrio.

- Tolerancia a la frustración.

Durante la ejecución de esta actividad, se evidenció en muchos niños sentimientos de frustración al dificultarse la actividad, pero con la constancia, lograron dominar dichos elementos.

Cuerda

- Direccionalidad.

- Lateralidad.

-Control de

elementos.

-Coordinación viso

manual.

-Tolerancia a la frustración.

-Control de su cuerpo.

- Agarre de la cuerda

-Salto coordinado.

- Respeto por el compañero.

Esta actividad les ha costado mucho realizar. Es todo un proceso que se ha llevado con los niños, desde el reconocimiento del material a utilizar y la ejecución del salto con la cuerda. Todavía se encuentran en dicho proceso sin dejar de anotar que ya maneja un poco mejor la cuerda y que dan saltos no tan coordinados, pero están a punto de lograrlo.

Rondas infantiles

Escucha.

Acato a la norma.

Creatividad en los movimientos.

Asombro.

En el desarrollo de este juego se pudo evidenciar el trabajo en equipo, compañerismo y el goce y disfrute por esta.

Balero:

Persistencia.

Paciencia.

Coordinación óculo- manual.

Para terminar este carrusel en este juego fueron pocos los niños y niñas que les llamo la atención ya que algunos lo lograban entrar el balero y no insistían y otros si lo lograban.

Anexo B. Diario de campo



Nombre: Diario de campo

Fecha: Septiembre/octubre 2019

Lugar: Hogar Infantil Hormiguita Viajera

Responsables:

- Aida Agudelo Gaviria
- Argenis Hernández Palacio
- Madeleine Cardona Pabón

Objetivo

Recolectar información que permita el reconocimiento del aporte al desarrollo y aprendizaje de los juegos infantiles de tradición popular.

DESCRIPCIÓN

En el día de hoy los niños y las niñas se tornaron un poco dispersos, pues la mayoría de los lunes vienen desconcentrados por el haber estado en casa.

La docente inicia entonces las actividades que se han convertido en rutinas, los niños guardan material encajable de madera y se guían por una canción que indica deben guardar cada cosa en su lugar. De ahí se disponen a escuchar, se les indican las actividades del día, se ubican (espacio-temporal), se verifica asistencia y estado de ánimo.

El día de hoy, realizaron entonces el juego “El gato y el ratón”, donde se evidencia los grandes deseos por participar en el juego y queriendo ser más el gato que el ratón y la poca tolerancia a la frustración de algunos al ser “agarrados” por el gato, mientras que otros a pesar de que les cuesta, saben manejar la situación, disfrutando así el siguiente turno o juego. Se

pudo observar también como los niños pueden hacer uso de conceptos espaciales como adentro- fuera, arriba – abajo, cerca-lejos.

También logran concentrarse y unirse para ayudar al gato o al ratón, porque como la docente expresaba “Yo creía que todos iban a ayudar al gato, pero los que son más amigos del que representa al ratón, le ayudan más a él”; de este modo se logra evidenciar el trabajo en equipo y seguimiento de instrucciones.

Para ir a casa los niños y niñas de este grupo acostumbran a jugar a “La rueda, rueda”, donde después de cantar -acuéstate a dormir- tienen un lapso de dos minutos aproximadamente donde respiran profundo para descansar e ir a casa tranquilos, para equilibrar sus energías y para salir muy felices del hogar infantil.

Martes 24 de Septiembre de 2019

El día de hoy se realizaron dos rondas infantiles, una en la mañana la cual se llama “El puente está quebrado”, en la cual se evidenciaron valores como el compañerismo, el trabajo en equipo, destrezas físicas. Algunos niños inicialmente no participaron, pero al ver el disfrute de sus compañeros no dudaron de incluirse al juego y evitar ser elegido; mientras jugaban la docente les recordaba los cuidados que debían tener y a los amigos era necesario cuidar, sea por sus edades y por su estatura. Se empezaron a ver habilidades físicas para lograr escapar sin golpear al otro, desplazarse en un espacio reducido y agacharse en el momento preciso.

Hubo un momento donde uno de los niños fue atrapado y no pudo controlar el sentimiento de sentir que no podía continuar corriendo, ni ser uno de los últimos en ser atrapados, lo que le permitió a la docente hablar generalmente de lo que traía no ganar siempre y de que maneras se podía aprender de ello, una amiga se fue acercando al niño y silenciosamente le abraza y le corre para calmar su angustia. Evidenciándose entonces el amor y el compañerismo dentro del aula.

La otra ronda infantil utilizada fue agua de limón, allí se evidenció los niños y niñas que se les hace fácil realizar pequeños conteos y resolución de conflictos en el momento que debían ir en busca de otros compañeros o que debían eliminar a alguno para obtener la cantidad que necesitaban.

Miércoles 25 de Septiembre

Durante el momento de la bienvenida, los niños y niñas se tornaron un poco dispersos, por lo que fue necesario realizar un juego tradicional “la culebrita”, la finalidad en este caso era que los niños se concentraran.

Para empezar, se dio la instrucción y hubo muy buena disposición de parte de todos, al principio les costó esperar el turno, lo que hizo se ocasionaran algunos accidentes y fue necesario volver a dar indicaciones. De ahí que los niños empezaron a tener más precaución para evitar chocar o tumbar a sus compañeros, también se pudo observar el equilibrio, el valor de la tolerancia y la paciencia en cuanto sus compañeros no podían atravesar con rapidez o sin pisar la cuerda. El objetivo entonces pudo lograrse, pues participaron activamente y se concentraron para luego retomar actividades cotidianas.

Jueves 26 de septiembre de 2019

Hoy el tema principal para abordar en el aula fue “Los frutos que obtenemos de las semillas”, para ello se inició con el juego “la vieja Inés”, quien llega, toca la puerta y pregunta por una fruta (previamente destinada a cada niño). En este juego es claro ver como cada niño debe concentrarse para evitar olvidar el nombre de la fruta, el color y el momento en que es llamado. También se fortalece motricidad gruesa y cierta destreza para pensar en un lapso de tiempo muy corto para saber cuál camino elegir para evitar ser atrapado.

Martes 24 de septiembre

Este día la profesora de educación física le estaba dando clase al grupo de jardín donde observe que estaban practicando equilibrio, agilidad y el salto

Ella este día empezó con los sancos se evidenciaba el equilibrio y dominio que tienen todos los niños para practicarlo otros estaban jugando carreras de costales a los niños les gusta mucho este ya que compiten entre ellos de cuál es el más gil y rápido más que las niñas ellas no porque se cansan mucho.

La docente realiza una pausa activa las rondas infantiles después de almuerzo con el grupo de jardín ya que ella me manifiesta que disfrutan mucho de este juego yo fui y los observe como lo hacen estaban jugando al gato y al ratón se dividen por genero las niñas son las ratonas y los niños los gatos

Me llamo mucho la atención porque todos trabajan en equipo, se respetan entre si y tienen muy claro cuáles son las reglas de este juego.

También jugaron al lobo

Aquí se pudo observar las rutinas que practican en ellos en casa ya que cada vez que le tocaba uno distinto hacer el lobo ellos decían cosas de su vida cotidiana

Y la capacidad de escucha que tiene es excelente.

Miércoles 25 de septiembre

La docente de pre jardín en su planeación realizo una actividad sobre los juegos tradicionales teniendo en cuenta la importancia de los mismos, ella les solicito que cada niño y niña llevaran al hogar juguetes tradicionales como:

- Trompos
- Canicas
- Yoyos
- Triqui-traque
- Domino

En su mayoría los niños y niñas recordarán como se llamaba su juguete y explicaron a sus compañeros la forma de jugar, seguidamente se dio la posibilidad de explorarlos y compartirlos. Durante este espacio se evidencio que siendo juguetes nuevos para ellos les llamo mucho la atención, además se observó el valor del compartir puesto que realizaron intercambio donde todos tuvieron la posibilidad de manipular y jugar con cada juguete, así mismo se realizaron juegos tradicionales como carrera de encostados y saltar en lazo logrando estimular habilidades motrices gruesas generando movimiento en todo su cuerpo además de diversión, goce y disfrute.

Le pregunte a la docente que cual era la intencionalidad de esta actividad y ella me responde que pretende motivar y sensibilizar a los niños y niñas para la práctica de estos evitando estar utilizando excesivamente los celulares o pc, además se realizó la invitación para llevar a cabo este mensaje a las familias para que implementen los juegos tradicionales como una herramienta para compartir y aprender en familia.

Viernes 4 de octubre

La auxiliar pedagógica Allency realizo una actividad con los niños de párvulos el juego de la golosa con la finalidad de desarrollar en los niños y niñas por medio de este juego conocer los

colores, trabajar las frutas, los valores, los derechos, fortalecer la motricidad gruesa y también como tradicionalmente lo jugaban los adultos en la infancia.

Ella implemento el juego de la golosa como estrategia para trabajar la norma en los niños y niñas del grupo de caminadores

Fue una actividad de impacto porque los niños la conocen poco, asimilaron la directriz de que debían de esperar el turno, fomenta lasos afectivos entre sus pares ya que cada uno al saltar la golosa era alagado por sus compañeros con palabras como: ¡bravo, eso, tú puedes!

Esta actividad la disfrutaron mucho y género en los niños y niñas aprendizajes significativos vinculados al amor y el respeto por el otro.

La auxiliar pedagógica Allency conversatorio con los niños y niñas de pre jardín donde yo quería saber que conocimiento tenían los niños y niñas frente a los juegos tradicionales; por lo tanto, les hice las siguientes preguntas:

- ¿A que juegan cuando llegan a casa?
- ¿Qué les gusta jugar?
- ¿Cuáles juegos comparten en familia?
- ¿Saben a qué jugábamos los adultos cuando éramos niños?

Para responder a estas preguntas se dieron varias intervenciones donde los niños y niñas coincidían que lo que más jugaban era en una Tablet, un computador o celular; y no era para menos esperar otra respuesta ya que estamos en una época donde la tecnología nos absorbe tanto a los adultos como a los niños. Por esta razón la intencionalidad de esta actividad es que los niños y las niñas tengan la oportunidad de conocer otro tipo de juegos y que permiten interactuar de forma presencial con los amigos y lo más importante, generar espacios para practicarlos en familia.

Para la última pregunta que les había hecho de que si conocían a que juegos jugábamos los adultos cuando éramos niños, ellos espontáneamente decían que al papa y a la mama, o a la cocinita, otros decían que a los bomberos; estas respuestas me llevaron a pensar que son percepciones de los niños desde el entorno y la cotidianidad de la que ellos emergen.

Lo más simpático de esta actividad fue que los tuve en suspenso un rato mientras socializábamos las preguntas. Debajo de una manta tenia ocultos unos baleros, trompos,

pirinolas, triquitraque y unos yoyos, estos objetos hacen referencia a alguno de los juegos que practicábamos los adultos en nuestra niñez.

El momento ya no se hacía esperar, pues los niños y niñas estaban ansiosos por saber que era lo que allí se ocultaba, lentamente fui retirando la manta hasta que dejé al descubierto estos objetos. Wauuu... fue la primera expresión que salió de los labios ellos, todos los querían tocar y mirar cómo funcionaban; les comente que esos juguetes que ellos veían eran algunos con los que jugábamos los adultos, de inmediato no le di el nombre de estos juguetes, quise percibir si ellos sabían cómo se llamaban y cómo funcionaban, pero todos me dijeron que no sabían, entonces yo les dije: “bueno, hagamos una cosa, pongámosle nombre a estos juguetes”, Samuel dijo que el balero era un “witch” y Caleb dijo que eran un “tetero pochado”, y Luisa lo quiso llamar un power” Santiago dijo que la pirinola era un “poach” Christopher y Lucia dijeron que el yoyo era un “fitz” y “una bola congelada” María Paz dijo que el trompo era un “topete” y Thomas y Juan Andrés dijeron que el triky era un “un micrófono rodando” y un “piripu”.

Para mí toda esta denominación que los niños y niñas otorgaron a estos juguetes, eran válidas, pues en realidad pude constatar que la imaginación, y creatividad de los niños y niñas no tienen límites. Al finalizar la jornada todos estos juguetes tendrían la oportunidad de llevarse los el líder del día en una mochila viajera; el líder es nombrado por mi maestra cooperadora al iniciar la jornada con el fin de que los niños y niñas se sientan importantes por colaborar a la profe en repartir material y recordar algunas normas y rutinas del día. Para este día le correspondía a María Paz, quien se puso muy feliz porque iba a tener la oportunidad de jugar con sus papas algo diferentes.

ANALISIS

Al realizar un análisis de las observaciones de los diarios de campo se pudo evidenciar la precaria importancia que se le da al juego de tradición popular en el campo pedagógico y/o formativo, puesto en escena como un apoyo de ocio y diversión. Se encuentra que el juego de tradición popular es ajeno a las distintas planeaciones realizadas por las docentes mostrando su desuso y poca vinculación a los procesos formativos del hogar infantil.

Por otro lado, se ve un poco de desconocimiento por parte de los niños y niñas acerca de la estructura de los juegos de tradición popular de donde son y el valor cultural de los mismos, es notable la lejanía de la población infantil a causa de diversas circunstancias.

Anexo C. Entrevista



1

Nombre: Entrevista

Fecha: Septiembre/octubre 2019

Lugar: Hogar Infantil Hormiguita Viajera

Responsables:

- Aida Agudelo Gaviria
- Argenis Hernández Palacio
- Madeleine Cardona Pabón

Objetivo

Analizar la importancia que le dan los maestros/s de la etapa preescolar a los juegos infantiles de tradición popular para el fortalecimiento de los procesos de desarrollo y aprendizaje.

Preguntas:

4. ¿Qué entiende por juegos de tradición popular?
5. ¿Qué juegos de tradición popular utiliza en el aula?
6. ¿Cuál es la finalidad de los juegos de tradición popular?

ENTREVISTA 1

1. Son juegos que se realizan hace mucho tiempo y vienen pasando de generación en generación y las nuevas generaciones las van conociendo por las antiguas generaciones, sean abuelos tíos, hermanos. Son esos juegos que se realizaban antes en puntos donde generalmente convergen muchas personas como las esquinas de las calles, en centros zonales donde llegaban las personas a hacerlos. Es un arraigo tradicional de la cultura, entonces esos juegos son los que se promueven a través del tiempo porque cuando las personas no estaban tan entregados a la tecnología como lo están actualmente, buscaban otras formas de diversión estos juegos servían para que las personas socializaran más fácil y con diferentes personas.
2. Juegos que buscan que los niños socialicen y conozcan algo del contexto anterior, juegos como el lobo, poncha'ó, el escondidijo, golosa y zancos que son juego que empleábamos anteriormente y que, aunque no parezca tienen su trascendencia en el tiempo, juegos donde actualmente se les da ese sentido pedagógico.
3. Lo empleamos con el fin que las nuevas generaciones conozcan que es lo que hacían nuestros antepasados, para compartir en sus tiempos de entretenimiento en sus tiempos de ocio. Nosotros le damos un sentido diferente y es a través de nuestros conocimientos, como lo podemos guiar para desarrollar diferentes habilidades, por ejemplo, el juego de golosa lo podemos utilizar para desarrollar las habilidades motrices básicas, para desarrollar las habilidades coordinativas motrices, entonces, lo más importante es resaltar lo que se hacía antes, que no se pierda esa tradición.

ENTREVISTA 2

1. Son juegos que se han venido pasando de generación en generación, actualmente los juegos son virtuales.
2. Golosa, la lotería, stop, los rompecabezas, carrera de encostados, juegos con lazos, ula ula y cuerdas, como la culebrita y zancos.
3. La finalidad de estos juegos es que haya un aprendizaje significativo, donde los participantes puedan interactuar de una manera positiva.

ENTREVISTA 3

1. Entiendo por juegos de tradición popular los juegos que vienen de generación a generación y algunos de ellos fueron creados artesanalmente y cada generación les da una norma nueva.
2. Los juegos de tradición popular que más utilizo en el aula son la golosa, rondas infantiles, juegos mentales, juegos de mesa, juegos de lateralidad como son la gallina, el puente está quebrado, zancos, materile, trompos.
3. La finalidad de estos juegos son utilización de los recursos del medio. Despertar la creatividad, fomentar el trabajo en equipo

ENTREVISTA 4

1. Son juegos enriquecedores que se transmiten de diversos lugares desde la antigüedad y son además los juegos que podemos imaginar
2. Juego de palmas, bolos, trompos, ula ula, el gato y el ratón, el lobo, encostalados.
3. Con la intencionalidad de trabajar valores como respeto, tolerancia y el compartir con sus amigos; también fortalecer memoria, concentración, además fortalecer actividad física

ENTREVISTA 5

1. Como su nombre lo indica, un juego de tradición popular es aquello que va pasando de generación en generación y que forman parte de la cultura, de los pueblos y comunidades, estos juegos son espontáneos, creativos y motivadores
2. El escondite, encostalados, el gato y el ratón, ula ula, valero, la gallinita ciega, el pañuelito robado y el lobo son infinidad de juegos utilizados para ayudar a los niños a la resolución de conflictos; como por ejemplo: Yeimy trabaja la separación de padres, ele escondite el abandono, entre otros.
3. Son varias: Utilizar el propio cuerpo como recurso principal de enseñanza, resolver problemas cotidianos, desarrollar habilidades motrices como agilidad, velocidad, fuerza y direccionalidad.

ENTREVISTA 6

1. Los juegos tradicionales son practicas lúdicas cuyas reglas se han aprendido generalmente mediante la transmisión oral. Al tratarse de manifestaciones culturales, generalmente el

conocimiento se ha establecida mediante la palabra, la observación y sobre todo mediante la propia acción motriz de jugar. Es precisamente por esta condición, por encontrarse al alcance de cualquier persona, por lo que estas prácticas constituyen un extraordinario legado de aprendizajes, usos y costumbres sociales y culturales.

Por tanto, los juegos tradicionales populares son un reflejo de un espacio geográfico y un tiempo específico de las comunidades o pueblos.

2. ¿Qué juegos de tradición popular utiliza en el aula?

Rondas infantiles, Ardillitas a casa con ula ulas, lazos, trompo y pocas veces zancos.

3. ¿Cuál es la finalidad de los juegos de tradición popular?

Activar relaciones motrices desde la lógica interna (pacto de normas o reglas del juego modificación, invención).

Relación con los demás (Juego de colaboración, oposición, combinados).

Relación con el espacio (adaptaciones a imprevistos originados por espacios inestables o juegos sin incertidumbre espacial).

Relación con el material: (Manipulación de diferentes objetos)

Relación con el tiempo: (Formas de iniciar o finalizar los juegos, tipo de participación, simultánea o alterna)

Relaciones socioculturales desde la lógica externa.

Transmisión intergeneracional de conocimientos

Relación con otras personas (Según edad, genero, o por alguna característica social)

Relación con las zonas o lugares (Espacios abiertos o cerrados, espacios próximos o lejanos de la comunidad)

Relación con los objetos (Procesos de construcción y personalización de objetos obtenidos del entorno cotidiano)

Relación con los momentos (Participación en una celebración o festival local, juegos según las estaciones o diferentes épocas)

Para sintetizar, los fines son: permitir un intercambio cultural y social con otras comunidades, reservar la cultura a partir del conocimiento de las manifestaciones sociales y culturales, además del respeto desarrollar cualidades físicas, motrices, mejorar relaciones interpersonales.

1. Juegos tradicionales son aquellos juegos comunes de los que la mayoría de las personas participaban en determinada época y contexto social.

Ejemplos: golosa- yeimy- escondite- futbol callejero- encostalados.

2. ¿Qué juegos de tradición popular utiliza en el aula?

Golosa, valero, fútbol, lazos, encostalados, a la rueda rueda.

3. ¿Cuál es la finalidad de los juegos de tradición popular?

Ser un Distractor para los niños y jóvenes, pueden ser utilizados o practicados en los tiempos libres, y permiten fortalecer valores como el respeto, la tolerancia, la empatía, la amistad

ENTREVISTA 8

1. Eran aquellos juegos callejeros que hacían parte de la cultura de los pueblos y que ya casi no se ven.
2. Lazo, dados, rondas infantiles, carrera de encostalados y juegos con ula ula.
3. Hacían parte de la diversión de la época, en la actualidad nos sirven para ayudar a desarrollar la motricidad gruesa, fina, creatividad y motivación.

ENTREVISTA 9

1. Son juegos realizados generalmente en una región, en una ciudad por tradición, que no es resultado de una clase sino que son juegos que permiten la diversión en los diferentes barrios, para esos juegos no se necesitan cosas super avanzadas sino que son recursos del mismo medio; una piedrita, una ramita, un papelito, todas esas cosas y lo que buscan es divertir y entretener a las personas y son que se transmiten de los papas a los hijos y así sucesivamente.

2. Rondas infantiles, golosa, el escondite, el gato y el ratón, trompo.

3. Es divertir, entretener, propiciar momentos agradables, a menos de juego de diversión sin requerir muchos materiales y normalmente estos juegos integran a toda la población.

ENTREVISTA 10

1. Se entiende por aquellos juegos que nos han acompañado de generación tras generación y se han venido transmitiendo de una persona a otra, sufriendo quizá una serie de transformaciones.
2. Bolos, pañuelito, policías y ladrones, stop, trompos, saltar la cuerda y golosa.
3. Todos ellos adaptados y sujetos a crear aprendizajes significativos

ENTREVISTA 11

1. Entiendo por juegos de tradición popular los que vienen de generación en generación y algunos de ellos fueron creados artesanalmente y cada generación les da una norma nueva,
2. Los juegos que más utilizo son: la golosa, rondas infantiles, juegos mentales, de mesa, de lateralidad como son la gallina ciega, el puente está quebrado, encostados.
3. La finalidad de estos juegos son la utilización de los recursos del medio, despertar la creatividad y fomentar el trabajo en equipo.

ENTREVISTA 12

1. Son todas aquellas que generaciones atrás utilizaban para divertirse, compartir, interactuar y ser felices. Sin tener que gastar dinero o estar en la tecnología.
2. La golosa, las escondidas, policías y ladrones, cucha, trompo, la gallina ciega.
3. El poder interactuar con los demás evitando el uso de los juegos tecnológicos. El sano esparcimiento (salud mental), ahorrar dinero, compartir en familia, el juego con intencionalidad pedagógica.

ENTREVISTA 13

1. Comprendo por juegos de tradición popular como la palabra lo dice son aquellos juegos de tradición pasados de generación en generación, son parte de la cultura de los pueblos, aquellos que marcaron la infancia de cada uno de nosotros. como grandes características estas son juegos espontáneos, creativos y motivadores los cuales no necesitan de objetos tecnológicos solo la implementación del propio cuerpo, la creatividad y algunos recursos fácilmente disponibles en la naturaleza u objetos caseros como cuerdas, tablas, hilos, pañuelos etc.
2. Como maestra de primera infancia busco promover en el aula de clase lúdica, la recreación, el movimiento, la expresión y ejercitación corporal. Con mis alumnos de dos años vivencio el juego del escondidijo, el gato y el ratón, valero, cuerda y trompo.
3. Como maestra tengo el legado de transmitir estos juegos culturales marcados por nuestra generación por ellos considero importante la implementación de los juegos de tradición popular dentro el aula de clase.

ENTREVISTA 14

1. Son los juegos que realizamos en mi infancia los que resultaban de juntarnos todos los chicos de la cuadra cuando salíamos de estudiar. Estos juegos entiendo que son parte de la cultura y que son la herencia de nuestros padres y abuelos ya que ellos también nos cuentan que jugaban con sus amigos del barrio.
2. Zancos, el gato y el ratón, encostalados, lazo, cogido, golosa y rondas infantiles.
3. La finalidad es incentivar a la imaginación, despertar la creatividad ya que en estos juegos no se usan juguetes tecnológicos sino recursos que se encuentran en nuestro alrededor.

ENTREVISTA 15

1. Para mí el juego tradicional popular son todas las rondas y juegos que los niños emplean y se inventan para divertirse.
2. La rueda, ponchado, el lobo, yeimy con piedras, llevo carta, la cocinita con tierra, arena y flores, juegos con cuerdas, trompos y encostalados
3. Considero que la finalidad de los juegos tradicionales es recuperar una tradición y conservar una cultura, que el niño interactúe con sus pares y busque solucionar problemas, que disfrute del ambiente y del espacio pretendiendo así alejar un poco a los niños y niñas de los juegos tecnológicos ya que los vuelve sedentarios, prácticos y facilistas.

ENTREVISTA 16

1. Los juegos de tradición popular son todos aquellos que se practicaban en la niñez hasta los años noventa, se caracterizaban por ser creados de manera empírica por los participantes.
2. He utilizado el valero, la pirinola, el yoyo y las canicas, estos los trabajé por medio de una mochila viajera con el fin de que los niños y las niñas tuvieran un espacio en familia para disfrutar de estos alejándose un poco de la tecnología. La mochila viajera tiene: dados, un cancionero con rondas y juegos infantiles, un lazo y unos zancos elaborados con tarros de leche.
3. La finalidad de estos juegos es permitir desarrollar las habilidades cognitivas y motrices de manera divertida, además permite la socialización entre pares y adultos de forma presencial permitiendo el fortalecimiento de vínculos afectivos.

ENTREVISTA 17

1. Son los juegos que han permanecido de generación en generación que se transmiten de unas culturas a otras (juegos callejeros).
2. La golosa, el tesoro escondido, carreras con costales, los carritos de arrastre, yeimi, el lobo, a la rueda rueda, saltar con lazos, el pañuelito.
3. Es la integración de los niños, de aprender escuchar y seguir instrucciones, aprender a autorregularse saber perder, saber ganar, volver a imaginar, a crear, fortalecer el lenguaje, de respetar la postura y las decisiones de los demás.

ENTREVISTA 18

1. Entiendo que son juegos que tradicionalmente (juegos callejeros) las personas han construido o propuesto en determinados momentos de la historia, van de generación en generación y pueden volverse populares en la medida que van siendo tendencia entre unos y otros grupos sociales.
2. En el aula normalmente utilizo las rondas infantiles, el trompo, los dados, el yoyo, el juego de palmas, chucha (congelada, stop, mantequilla, cogida y seguida, televisor) el gato y el ratón, escondijo, lobo esta, ula ula .
3. La finalidad es preservar la cultura, prácticas que promueven la integración social, el respeto por las normas, el compañerismo, el trabajo en equipo, en generar estrategias de intervención porque hay que ser creativos y estrategias para poder pasar de una base a otra, para poder ganar un juego, promover el respeto por el turno, la tolerancia a la frustración cuando se trata de la competitividad, fomentar valores, principios que tengan en cuenta a otro como parte de una sociedad porque muchas veces los niños o los jóvenes tienden a ser egocentristas entonces esto hace que los juegos impliquen un otro, que también quiere participar, que también tiene buenas ideas, que tienen la intención de un objetivo. Son muchas cuestiones que definitivamente se pueden trabajar desde el aula, desde la propuesta de los juegos de tradición popular que en definitivo más allá de una entretención, mas allá de una actividad lúdica promueve y incentiva a los estudiantes muchas habilidades, muchas mas de las que podemos pensar.

ENTREVISTA 19

1. Son aquellos juegos que se realizaban en otra época según la cultura.

2. Rayuela, tingo tango, pirinola, valero con material reciclado y rondas infantiles.
3. Su finalidad es que se pueden utilizar con fin pedagógico en el caso de la rayuela se puede utilizar para identificar números, colores, utilización del espacio, fortalecer la motricidad gruesa, entre otros.

ENTREVISTA 20

1. Son juegos que años atrás se jugaban generalmente en la calle.
2. Golosa, lazo, la gallina ciega, ula ula, carreras con costales, el gato y el ratón.
3. La finalidad es unir, divertirse, conlleva a la destreza, habilidades y a razonar.

ENTREVISTA 21

1. Para mí juegos de tradición popular, me traslada a la época en donde yo podía salir a la calle a jugar con mis vecinos, los cuales se convirtieron en mis mejores amigos. Ya que podía disfrutar abiertamente en espacios limpios y sanos para la interacción con el otro. Son y serán en mi vida personal momentos llenos de aprendizaje donde de cierta manera aprendí principios básicos de socialización. Juegos de tradición popular fueron aquellos juegos que fluían mientras buscábamos raspamos las rodillas, los que con una simple botella de plástico (bota-tarro) dábamos todo para que nuestro equipo fuera el ganador.
2. Realmente son pocos los juegos de tradición popular que utilizo en mi aula, puesto que siento que el sistema educativo con el que estoy trabajando se preocupa por trabajar y desarrollar en el niño/a aspectos diferentes a las típicas expresiones populares.

Aunque en el aula si les propongo a los niños y niñas escuchar rodas infantiles que han venido desde años atrás, donde mientras escuchan la canción realizan el movimiento.

También utilizo, carreras de encostados, la ronda infantil del lobo, y los ula ula.

3. La finalidad de los juegos tradicionales considero que cada quien le da su finalidad, considerando las experiencias que ha tenido.

Para mí la finalidad de los juegos tradicionales es enriquecer una generación de momentos compartidos con el otro reconociéndose como individuo particular que da disfrute y gozo.

ENTREVISTA 22

1. Juegos de tradición popular según mi experiencia como docente refiere aquellos juegos que representan un momento significativo en un espacio en particular o contexto, o simplemente representan una cultura o costumbre por ser nacidos allí mismo. De igual manera se podría hablar de aquellos juegos que han transcurrido de generación en generación, tales como los que jugaban nuestros antepasados y ahora aunque muy poco practicados se tiene conocimiento.

También, viéndolo en modo personal hace muchos años cuando apenas era una niña disfrutaba de pequeños juegos que en ese entonces era los juegos populares de mi época.

2. En este momento de mi carrera siendo sincera no he abordado los juegos tradicionales como parte fundamental de mi planeación; no sé, tal vez no los veo como algo que se acople en estos momentos y más con los niños y niñas que ahora exigen mucho más que antes y los cuales han perdido prematuramente la capacidad de asombro.
3. La finalidad de los juegos de tradición popular son recordarnos que antes hubo juegos con los cuales podíamos entretenernos sin necesidad de estar navegando en la red con información la cual no podemos memorizar; sin embargo al realizar un juego de tradición popular aprendes valores, normas y a respetar las diferentes maneras de trabajar con el otro y de igual manera respetar su punto de vista.

ENTREVISTA 23

1. juegos de tradición popular para mí son aquellos juegos a los cuales se les puede dar un calificativo de “clásicos”, por el simple hecho de ser permanentes en el tiempo y tener la esencia de generaciones. Pues al reconocer un juego de tradición popular no contrasta con los avances tecnológicos y todo el desarrollo actual, sino que se sumerge en la utilización de la imaginación y apropiación de recursos creados manualmente para un fin lúdico.
2. Antes de ingresar al hogar, cuando inicie mi práctica docente en una escuela rural, diario en los descansos eran comunes las reuniones para iniciar juegos, cada día escogíamos uno diferente, mis alumnos eran los que proponían un día jugar a “escondidijo”, otro día la “lleva” y así era todos los días.

Ahora tengo en cuenta aquellos juegos de tradición que vienen por medio de rondas y canciones musicales, como el “puente está quebrado” o” jugaremos en el bosque”,

involucrando en el aula a los niños y niñas a participar de pequeños momentos que para mí son el reflejo de años de traspaso cultural

3. La finalidad de los juegos tradicionales son ver el antes como una época donde se pudo ser más libre y feliz entorno a los momentos de esparcimiento grupal e individual. Mostrando aspectos fundamentales en el desarrollo de cualquier individuo; identidad, diversidad y amor.

ENTREVISTA 24

1. Entiendo que son juegos que pasan de generación en generación y que están estrechamente ligados a la cultura dónde se crece.
2. Empleo las rondas y la verdad pocas pues siempre acudo a las que yo conozco, pocas de otras partes.
3. Fomentar en los niños cultura, fortalecer normas, desarrollo psicomotricidad y creatividad.

ENTREVISTA 25

1. Aquellos juegos que han nacido en las calles, patios, fincas, parques y montañas de nuestra región, soñados y contruidos por nuestros niños y niñas del ayer y que han sobrevivido por medio de la tradición de generación a generación, abuelos que juegan con sus nietos, padres que comparten con sus niños, momentos de diversión entre hermanos y primos, etc. Todos ellos transformando piedras, botellas, piedras y calles en elementos del juego, fichas, tableros y objetos mágicos.
2. En la sala de desarrollo hemos traído la magia de la golosa, el lazo, el yoyo, el trompo entre otros
3. Considero que la finalidad los juegos tradicionales es potenciar el desarrollo de nuestros niños y niñas por medio del fortalecimiento de múltiples competencias y habilidades como: la motricidad gruesa y fina, la socialización, freno inhibitorio, interiorización de normas, empatía etc

ENTREVISTA 26

1. Son juegos de tradición ancestral, donde se evidencia la cultura y se tiene en cuenta las costumbres, fortaleciendo a través de estos aprendizajes significativos dentro de la sociedad.

2. En el aula, a la rueda rueda, los pollos de cazuela, donde está la margarita, materile con oficios, stop con municipios, golosa con colores, pañuelito robado, etc
3. Finalidad mantener presente las enseñanzas de los ancestros, fortalecer la cultura y la tradición oral de cada grupo social, aprender acciones a través del juego que lleven a un significado para un desarrollo de habilidades y destrezas.

ENTREVISTA 27

1. Son juegos de tradición que se han ido pasando de generación en generación, y en nuestra cultura se han ido implementando en el aula para aprendizajes significativos tanto en el niño como en la sociedad misma
2. En el aula trato de implementar algunos juegos como rondas infantiles como, juguemos en el bosque, el puente está quebrado, el gato y el ratón, debajo de mi cama, también juegos de coordinación como el valero, lazos y zancos elaborados por las familias.
3. La finalidad de estos juegos es mantener las tradiciones arraigadas que nuestros ancestros nos han inculcado y tratar de recuperarla ya que se han ido perdiendo estos juegos y que a su vez inculcaban valores, pasar más tiempo en familia y amigos, además de fortalecer y desarrollar habilidades y destrezas, las relaciones sociales y los valores un sin fin de aprendizajes que estos traen.

ENTREVISTA 28

1. Son juegos de tradición popular aquellos que se transmiten de generación en generación y permiten conocer un poco las costumbres y la cultura de algún espacio determinado.
2. No tengo mucho contacto con estos juegos, pues lamentablemente se han ido deteriorando en su valor simbólico y didáctico y en la actualidad no se cuenta como un apoyo fuerte dentro del aula.
3. La finalidad de estos juegos es permitir trascender la imaginación y creatividad permitiendo un ambiente de ocio vinculando los recursos que estén a nuestro alcance y realizando y/o construyendo nuevas formas de juego espontáneo y libre.

ENTREVISTA 29

1. Juegos de tradición popular son juegos que se crean dentro de una sociedad y permean la cultura de sus finalidades, convirtiéndose en parte integral de una sociedad individualizados por sus características y formas de juego.
2. En mi aula implementó los juegos de tradición popular que para mí fueron transmitidos por las rondas infantiles, permitiendo continuar con un legado musical que representa la infancia de muchos en tiempos anteriores.
3. La finalidad es permitir que nuevas generaciones conozcan de manera lúdica aspectos que influyeron anteriormente en las construcciones sociales que se reflejaban por medio del juego

ENTREVISTA 30

1. Estos juegos para mí son representaciones del continuo vivir de una sociedad, se lograba reflejar su desarrollo, pues ahora vemos el avance de a tecnología y estamos inmersos en ella. Anteriormente el acceso a ella era muy escaso por lo cual las personas optaban por utilizar materiales y recursos básicos para crear juegos que les permitieran tener momentos de diversión y ocio.
2. Los juegos que mas utilizo son las rondas infantiles, la pirinola con las partes del cuerpo, y la golosa con el tema que este trabajando.
3. La finalidad es permitir a los sujetos incorporar nuevas técnicas y formas de ver el juego, como algo emergente de la necesidad del ser humano para interactuar con otros y tener momentos de diversión.