

Juegos Tradicionales y Juegos Tecnológicos

Angela Yulieth Ortega Chica

Fundación Universitaria del Área Andina

Juegos Tradicionales y Juegos Tecnológicos

Angela Yulieth Ortega Chica

Fundación Universitaria del Área Andina

Tabla de contenido

Resumen	5
Introducción	6
1. Planteamiento Del Problema.....	8
1.1. Descripción Del Problema	8
1.2. Formulación Del Problema	10
2. Justificación	11
3. Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos	13
4. Marco Conceptual	14
4.1. Juegos Tradicionales.....	14
4.2. Teorías Del Juego.....	14
5. Metodología	17
5.1. Diseño Metodológico.....	17
5.2. Tipo De Investigación.....	18
5.3. Tipo De Estudio.....	19
5.4. Población Y Muestra.....	19
5.5. Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos.....	20
La Observación Participante.....	20
Encuestas	20
Observación Directa.....	21
Diario De Campo.....	21
Datos fotográficos.....	22
5.6. Categorización Y Codificación	22
Objetivo.....	22
Recolección de los datos	22
Contexto.....	22
Análisis E Interpretación De Resultados.....	23
Análisis De La Encuesta A Estudiantes.....	24
Análisis De La Encuesta A Padres De Familia.....	24
5.7. Cronograma De Actividades	25

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

Conclusiones	26
Anexos	28
Referencias.....	36

Resumen

Esta investigación se basó fundamentalmente en una reflexión del juego tradicional, y el rescate de prácticas específicas como medidas para avivar el desarrollo de la niñez perteneciente a la primera infancia en el barrio Ciudadela 450 Años de la ciudad de Valledupar, ya que éstas han venido siendo desplazadas en los últimos tiempos por el avance tecnológico. Los juegos tecnológicos se han convertido en un problema que altera diferentes ámbitos en los niños como lo son la salud, mental y afectiva. Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación han agitado el estilo de vida de los adultos, pero sin duda, el cambio más significativo se ha presentado en los menores, ya que han nacido con éstas a la mano. Observar en los niños de la primera infancia una entrega de tiempo y comportamientos muy diferentes en comparación con los que hemos tenido nosotros, es sorprendente. No se comprende que puedan pasar horas ante una pantalla de televisión, un computador, tablet o un teléfono móvil haciendo difícil entender que, en lugar de estar jugando con los amigos en la calle, se encierren en casa a hablar con ellos a través de las redes sociales como Twitter, Messenger, Facebook, Instagram o Whatsapp. Es indiscutible reconocer la presencia de una adicción a las nuevas tecnologías, pese a que hace varios años se ha venido discutiendo a cerca de ello, sin tal vez, saber la dimensión de su alcance. El acelerado avance de este fenómeno nos ha motivado a indagar y profundizar sobre el mismo.

Palabras clave: juego tradicional, adicción, nuevas tecnologías, dependencia, juegos tecnológicos, redes sociales.

Introducción

Esta investigación abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz: ¿Cuál es la causa de que los juegos tecnológicos y los no tradicionales sean más usados por los niños y niñas de la primera infancia, del barrio Ciudadela 450 años en la ciudad de Valledupar?; así mismo, se comprendieron las prácticas de enseñanza de los padres para con los niños y niñas, cumpliendo con dos de las características más importantes que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica, como son la diversión y la emoción que pueden llegar a sentir la población objeto de estudio al participar en cada uno de ellos.

En el municipio de Valledupar encontramos diversidad cultural, pues hallamos personas de otras regiones del país, lo cual genera un intercambio cultural; por otro lado nuestros abuelos son los encargados de transmitir de generación en generación estos juegos que permiten el fortalecimiento de habilidades y destrezas en los niños y niñas.

Es por medio de los juegos tradicionales, que niños y niñas adquieren los diferentes tipos de aprendizajes, permitiendo que los pequeños alcancen sus habilidades y destrezas fortaleciendo las etapas del desarrollo. Por lo cual, a través de este proyecto se quiere dar a conocer los diferentes tipos de juegos que utilizaban nuestros padres en el municipio de Valledupar y que hoy en día los infantes han dejado a un lado, por las innovaciones tecnológicas que hay a nivel mundial y que están al alcance de ellos, es de gran importancia dar a conocer a los padres de familias el fortalecer los juegos tradicionales en sus hogares. Bañeres et al. (2008) afirman:

El juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego. (p.116)

Por otra parte, Pugmire-Stoy (1996) afirma:

El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano. (p.19)

1. Planteamiento Del Problema

1.1. Descripción Del Problema

En estos últimos tiempos, podemos ver como la tecnología ha entrado en nuestras vidas y cómo tristemente está cambiando nuestras tradiciones, en este caso los juegos, observamos sobre cómo han ido entrando en la vida de los niños más pequeños; no es anormal ver a un niño jugando con el celular de sus padres. Los niños y niñas en edades tempranas están demandando juguetes tecnológicos; como es el caso de los videojuegos, y a partir de allí nos surge esta pregunta: ¿Dónde quedaron los trompos, las canicas, encostalados o las escondidas?, definitivamente las formas de jugar están cambiando.

Cada tipo de juguete estimula y favorece aprendizajes diferentes. Las consolas, videojuegos, ordenadores infantiles, televisión, etc., en sí, no hay niño que no los conozca y la mayoría los utiliza en un momento de ocio, y hasta los llegan a convertir en sus juguetes favoritos. Jugar de esa forma no implica desechar lo tradicional como los trompos, las cuerdas; porque cada actividad complementa a la otra y aporta ciertos beneficios. Vivimos en la era virtual y por supuesto esto ayuda al desarrollo de la parte motora fina de cada niño, pero sin duda alguna deja de lado la socialización, lo que hace que los niños y niñas se conviertan en personas individualistas y pasivas permitiéndoles también convertirse en sedentarios, cautivados y apartados del mundo natural que los rodea.

Tradicionalmente, saltar la cuerda, por ejemplo, ha sido una espléndida y dinámica actividad que favorece el desarrollo del equilibrio y la coordinación del cuerpo. Jugar con una cometa es mucho más que remontar y mantener suspendido en el aire un objeto hecho

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

por nuestras propias manos; es un espectáculo bello que conjuga esfuerzo, concentración, destreza y una desbordante imaginación, una diversión que ayuda al muchacho a preciar las formas, los colores, los diseños y la magia del movimiento. Jugar al trompo solo o en competencia con amigos, es más que un momento de sana y divertida entretención callejera; manejar este juguete requiere de cierta técnica que exige una pericia y demanda del seguimiento de ciertas reglas que aumenta su nivel de competencia.

Lo que tiene de particular la cultura tradicional infantil, es precisamente el hecho de ser portadora y generadora permanente de situaciones de aprendizaje que ayudan al niño a recrear y disfrutar el mundo mediante el movimiento, la palabra y el pensamiento.

Cantar, reír, estar en compañía de otros de su edad, correr, saltar, danzar, compartir, respetar, amar, coordinar, calcular, memorizar, e imaginar, son actividades y comportamientos que permiten y favorecen el desarrollo infantil.

Toda clase de juego, ejercitado individual o colectivamente, contiene y desarrolla momentos y experiencias invaluable de aprendizaje. Cuando crecemos y recordamos con nostalgia aquellos días lejanos de la infancia, algunas personas recuerdan haber tenido durante la niñez un encuentro feliz con la tradición cultural.

Creemos que debemos recuperar el juego tradicional, dar una mirada al pasado y evocar a ese niño que jugaba en la calle, en la vecindad, en los parques, los patios de las casas, en el recreo de la escuela, bajo la forma de actividad libre y abierta, desinteresadas, y sin ningún tipo de daño.

1.2. Formulación Del Problema

¿Cómo despertar en los niños y niñas de la primera infancia del barrio Ciudadela 450 Años, su interés por los juegos tradicionales?

2. Justificación

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, ya que el hombre desde niño por medio de éste aprende a conocer, analizar, aceptar, comprender, asumir y transformar el mundo dentro del cual vivirá hasta su muerte; ~~este proyecto~~ es de gran importancia, ya que como madre es preocupante ver que nuestros hijos se inmergen en el mundo de la tecnología dándole un uso inadecuado a estas herramientas, y dejan de un lado los juegos tradicionales, con los cuales los niños y niñas fortalecen el desarrollo de sus habilidades y destrezas, alejándolos de enfermedades como el sobre peso, la obesidad, falta de concentración, la debilidad mental entre otras, razón por la cual se hace un enfoque en ello con el propósito de que los adultos responsables tengan en cuenta la importancia de propiciar espacios que les permitan a los niños y niñas realizar actividades como juegos tradicionales, que en su mayoría corresponden a una necesidad vital para ellos, ya que por medio de éstos desarrollan sus diferentes tipos de capacidades: físicas, sensorial y mental, afectivas, creatividad e imaginación, éstas forman hábitos de cooperación y permiten que aprendan a conocer su cuerpo, motivando a la transmisión y valoración de la cultura de las comunidades en las que los pequeños nacen y crecen.

En la cultura tradicional se conocen un sin número de juegos, los cuales se manifiestan de diversas formas respondiendo así a las características socioculturales y del medio ecológico de la región en donde se juegan, como por ejemplo en la Región Caribe específicamente en Valledupar-Cesar es tradicional jugar a trompo, volar cometas, bolos criollos, banquitas, futbol de salón, rana, el escondite, la lleva, el gato y el ratón, entre

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

otros. El peso de la cultura regional y sus valores primordiales determinan también la inclinación por ciertas clases de juegos, los cuales son enriquecidos según los valores de la población tradicional dominante. La cultura tradicional siempre está alerta con respecto a la supervivencia de sus miembros, dispone de un extenso catálogo de actividades y sugerencias dirigidas a estimular y fortalecer el crecimiento, desarrollo y socialización del niño. En ella el menor que no participa del juego y/o quien no se le brinda la oportunidad de ejercitarlo, no tiene muchas opciones para lograr un buen desarrollo integral. Muñoz (2013) afirma. “El juego es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y las niñas. A través de los juegos tradicionales ellos crean, imaginan, conocen, adquieren valores, aprenden a convivir y a compartir en sociedad” (p. 1).

Por esta razón es indispensable estimular a los niños a jugar desde que acaban de nacer a través de ejercicios de estimulación temprana, sonidos, dinámicas de observación y sonrisas, para que en ellos se vaya fomentando ese buen hábito. Luego y de acuerdo la edad que tengan, se van incorporando en otras dinámicas que ayuden a estimular y a desarrollar su área cognitiva y su área motora gruesa y fina, en su crecimiento y desarrollo. (Muñoz, 2013, p. 1).

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y progreso integral, puesto que aprenden a conocer la vida jugando, desde esta perspectiva abre las puertas de la imaginación y la creatividad de los niños, les mantiene en forma, les ayuda a generar estrategias y a resolver conflictos y les enseña a crear normas y respetarlas. El juego es la mejor asignatura para los niños, la más completa. Estas son sus grandísimas ventajas.

3. Objetivos

Objetivo General

Diseñar una estrategia pedagógica, lúdica y recreativa, con el fin de que los niños y niñas de la primera infancia del barrio Ciudadela 450 Años despierten su interés por los juegos tradicionales.

Objetivos Específicos

- Facilitar a los niños y a las niñas de la primera infancia otras opciones de entretenimiento diferentes a la que ofrecen las nuevas tecnologías.
- Determinar los factores que inciden en el uso de los juegos tradicionales en los niños y en las niñas de la primera infancia.
- Lograr que los niños y las niñas de la primera infancia conozcan los juegos tradicionales, a través de la práctica.
- Promover situaciones de disfrute y entretenimiento mediante el juego y utilizarlo como medio para promover el desarrollo físico, intelectual y social de los niños y de las niñas de la primera infancia.

4. Marco Conceptual

4.1. Juegos Tradicionales

Rebollo, Saenz-López y Díaz (2002) afirman. “Entendemos el concepto de juego tradicional como aquel juego que ha sido transmitido de generación en generación, bien por medios verbales, escritos o por otras fuentes documentales. El juego por consiguiente, puede ser creado, adaptado o asumido por una cultura” (p. 69).

Una buena definición de juegos tradicionales, es la expuesta por Chacón (2006), quien afirma. “Son aquellos juegos de índole universal que se transmiten de generación en generación y no pertenecen necesariamente a una región específica” (p.86).

4.2. Teorías Del Juego

Existen muchas y variadas teorías acerca del juego, algunas lo conciben como una acción puramente biológica e instintiva, similar a la ejercida por los animales, mientras que otras lo definen como un ejercicio funcional, debido al placer que produce.

Freud (como se citó en García y Llull, 2009) piensa que. “Mediante la actividad lúdica el niño manifiesta sus deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables” (p.19). En oposición a esto, otros autores como Winnicott (como se citó en Jiménez, 2008) sostiene que:

El juego hace parte de las actividades de una tercera zona, que no corresponde a la zona externa planteada por la sociología conductual (presiones externas), ni muchos menos a la zona síquica interna planteada por el psicoanálisis, (presiones internas). Para

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

el autor es una zona de distensión en la que el juego no es una cuestión de realidad síquica interna, ni de realidad exterior. (p.92).

En su libro *Homo Ludens*, Huizinga (como se citó en García y Llull, 2009) define el juego como:

Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de la conciencia 'ser de otro modo' en la vida corriente. (p. 12)

Más adelante, el mismo Huizinga (como se citó en González, 1993), dice. "El hombre es un animal que está agradablemente condenado a jugar" (p. 256)

Otras de las teorías valiosas es la de Jean Piaget (como se citó en Morrison, 2005) quien tenía el siguiente pensamiento. "Creía que el juego animaba el conocimiento cognitivo, siendo un modo para que los niños construyan su mundo. Identificó tres tipos de conocimiento: físico, matemático-lógico y social". (p. 241).

El juego posibilita la creación de un puente entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto, entre la percepción y la representación. El juego representa la aparición de los símbolos y le permite al ser humano separarse de la tierra y liberarse en el mundo del arte y de la ciencia. El como si... aparece con un conjunto de juegos en los que el niño y la niña imitan lo que ya saben hacer o copian a esos seres del mundo con quienes mantiene una relación continua.

Finalmente, hay un autor que con su teoría nos permite afianzar este proyecto, se trata de Vigotsky (como se citó en Morrison, 2005). "Concebía la interacción social que ocurre

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

con el juego, como esencial para el desarrollo de los niños. Creía que los niños aprendían por interacciones sociales”. (p. 241).

Según Vigotsky (1982), propone al juego como:

Una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. (p. 245).

Este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte con su imaginación en otros que tienen para él un significado distinto, en una acción que contribuye a su propia capacidad simbólica; por ejemplo, cuando corre con la escoba como si fuese el caballo.

5. Metodología

5.1. Diseño Metodológico

El diseño metodológico que se menciona a continuación, es tomado del trabajo de investigación titulado “El juego como herramienta para fortalecer la dimensión socio afectiva de los niños de transición B de la escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla”, realizado por De la Cruz Huelva Marisol, Bravo Navarro Grey Andrea y Díaz Sánchez Leslie Maziell en el año 2012.

Este proyecto se fundamenta en un paradigma de investigación cualitativa, porque pretende reconocer y entender la realidad que existe entre la teoría y la práctica, es decir, la parte cognoscitiva, con la procedimental y actitudinal invitando a los niños y padres a la reflexión sobre su actuar diario, lo cual nos lleva a generar procesos de transformación del ser humano y por ende de la sociedad.

La investigación cualitativa permite el análisis de la descripción de los fenómenos o del objeto de estudio y de su participación que a partir de los saberes que tienen los actores (niños y padres de familia).

Esta investigación se basa en principios teóricos como la interacción social, empleando métodos de recolección de datos con el objetivo de explorar las relaciones sociales que existen y explicar y vislumbrar la realidad tal cual la experimentan los investigados obviamente siendo muy objetivas y críticas, basándonos en la toma de muestras para observación, por lo general se hace en grupos pequeños como un determinado número de niños del barrio Ciudadela 450 Años, En este tipo de investigación se trata de que el

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

investigado y el investigador participe de manera activa dentro del proceso investigativo, el fin último de esta por lo general es un cambio en la población estudiada para mejorar las condiciones dependiendo de la situación presentada.

5.2. Tipo De Investigación

El tipo de estudio al cual pertenece la investigación es el enfoque crítico- social porque en ella intervienen como gestores, todos los sujetos de la comunidad. Donde se combinan instrumentos de recolección de información de tipo cuantitativo y cualitativo, como encuestas que combinan preguntas cerradas con abiertas; como instrumentos de tipo etnográfico como un registro diario de observación de campo.

Donde su propósito principal es transformar la realidad social a través de la reflexión y la crítica relacionada la teoría con la práctica en los procesos de vida cotidiana.

La perspectiva crítico-social busca la participación de los grupos en gestión de su propio conocimiento que les permite valorar la investigación. El enfoque crítico social surge como respuesta a los paradigmas positivistas y hermenéuticos donde plantea la superación del reduccionismo del primero y el conservadurismo del segundo.

Este paradigma tiene como finalidad la transformación de las estructuras sociales y se apoyan en la escuela de Frankfurt representada por Giroux y Horkeimer en la teoría crítica de Habermas y en los trabajos de Freire, Car, y Kemmis entre otros.

El enfoque bajo el cual se realiza la investigación es el cualitativo, y se caracteriza por hacer un estudio práctico atendiendo los fenómenos que se presentan en el contexto del barrio en el cual vivimos.

5.3. Tipo De Estudio

La investigación realizada se dividió en dos etapas, teniendo en cuenta que la estructura final de la misma tuvo varios componentes que debían ser observados desde dos puntos de vista; la primera nos permitió establecer la problemática a tratar; la segunda nos ayudó a plantear posibles soluciones a la problemática que identificamos.

5.4. Población Y Muestra

La población objetivo se obtuvo a través de una muestra de niños, padres y madres, quienes son los directamente responsables de la calidad de tiempo que dedican a sus hijos e hijas.

Justificación estadística del tamaño de la muestra. Esta muestra se obtuvo en el barrio Ciudadela 450 Años del municipio de Valledupar, fueron escogidos niños pertenecientes a la primera infancia ya que se observaba que empleaban el tiempo libre al juego en aparatos electrónicos, como tablets, celulares y portátiles; caracterizándose por el manejo eficaz a los mismos.

Los hallazgos que a continuación se describen, fueron extraídos de las encuestas que se aplicaron al grupo de 15 niños y niñas pertenecientes a la primera infancia, quienes habitan en el barrio Ciudadela 450 Años del municipio de Valledupar, quienes participaron del proyecto cualitativo (descriptivo e interpretativo) que se llevó a cabo en esta investigación de los juegos tradicionales. Las personas seleccionadas que respondieron dicha encuesta, poseen características comunes, tales como edad, escolaridad, y viven en el mismo barrio.

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

A continuación en la tabla se describen las características más destacadas de las personas que participaron en la investigación, y a la vez su nombre para ser reconocidos durante los hallazgos que se presentan.

5.5. Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos

La Observación Participante

Es uno de los procedimientos de observación más utilizados en la investigación cualitativa, ya que es una técnica de recogida de datos que ayuda a comprobar el contexto.

Se puede señalar que la observación participante permite obtener unos datos referentes a la población, en cuanto a sus definiciones de la realidad y a las teorías que organizan su mundo.

Por otro lado, en este apartado se puede destacar la afirmación de Rodríguez, Gil y García (1996) afirman:

La observación participante favorece un acercamiento del investigador a las experiencias en tiempo real que viene las personas; el investigador no necesita que nadie le cuente cómo han sucedido las cosas o cómo alguien dice que han sucedido, pues él estaba allí y formaba parte de aquello. (p.166).

Encuestas

Se utilizó el cuestionario, con un conjunto de preguntas abiertas y cerradas, enunciadas y ordenadas donde cada uno respondió individualmente según su propio criterio y conocimiento; se encuestaron a padres, niños y niñas del barrio Ciudadela 450 Años. Con

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

su aplicación se recogió información (datos, opiniones, ideas críticas) sobre los juegos tradicionales y juegos tecnológicos.

Se realizaron encuestas a niños, niñas, padres y madres de familia, para que estos manifiesten sus inquietudes acerca de los juegos electrónicos y de la conveniencia del mismo, y si están dispuestos a implementar los juegos tradicionales como una estrategia para el niño, donde le permita integrarse con otros, lo que hace acrecentar los valores humanos en cada uno, de tal manera que puedan desarrollarse de forma agradable.

En la encuesta se utilizaron los juegos preferidos de los niños, qué juegos tradicionales conocen, la atención de los padres hacia esa necesidad, qué tanto interés tienen en que el niño aprenda desde el juego normas de comportamiento, formas de respeto, conocimiento sobre su cultura y la de los demás.

Observación Directa

La observación directa permitió vivenciar la realidad de algunos niños y niñas en el contexto donde se están formando, en este caso el barrio Ciudadela 450 Años del municipio de Valledupar.

Diario De Campo

Permitió sistematizar experiencias observadas relacionadas con la práctica durante la investigación, con el fin de resaltar fortalezas y falencias que tienen los niños a la hora de aplicar los juegos tradicionales; se registró diariamente todo aporte significativo que se veía en el aula para su posterior análisis de resultado.

Datos fotográficos

Como evidencias del proceso de indagación que permitieron captar momentos importantes para la investigación.

5.6. Categorización Y Codificación

Objetivo

Diseñar una estrategia mediante los juegos tradicionales, para despertar en los niños y niñas de la primera infancia del barrio Ciudadela 450 Años su esencia infantil, y así proporcionar otras opciones de entretenimiento diferentes a la que ofrecen las nuevas tecnologías.

Recolección de los datos

Encuestas a niños y padres.

Contexto

Encuesta a niños y niñas de la primera infancia del barrio Ciudadela 450 Años del municipio de Valledupar.

Tabla 1
Categorización y codificación

Categorización	Codificación
Juegos Tradicionales	a) Canicas
	b) Yoyo
	c) Yerbys
	d) Ponchado
	e) La Piñata
	e) La Piñata
	f) <i>Trompo</i>
	g) La Pirinola
	h) Lleva
	i) Escondite
	j) Congelado
	k) Golosa
	l) El Gato Y El Ratón
	m) La Gallina Ciega
n) La Cuerda	

Origen: *Datos ficticios, solamente a modo de ilustración*

Análisis E Interpretación De Resultados

Tabla 2
Categorías y subcategorías

Categorías	Subcategorías
	Juegos Infantiles Clásicos
Juegos Tradicionales	Juegos Populares
Juegos Tecnológicos	Juegos Electrónicos

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

Análisis De La Encuesta A Estudiantes

La mayoría de niños, precisan que emplean una gran cantidad de su tiempo a los juegos tecnológicos, puesto que lo hacen en casa de compañeritos que sí los tienen o en la propia escuela, una vez finalizadas sus actividades académicas.

Análisis De La Encuesta A Padres De Familia

Se aplicó con el objetivo de indagar el grado de importancia que le dan los padres de familia a los juegos tradicionales y sus conocimientos con relación a este, saberes sobre el uso de los juegos tecnológicos, vinculación de la familia en el tiempo libre de sus hijos, actividades que realizan con sus hijos.

5.7. Cronograma De Actividades

Tabla 3

Cronograma de actividades

Número	Actividades	Presupuesto	Días	Horas	Lugar
1	Juego de cometas	\$15.000 para refrigerios	sábado 5 de Agosto	9:00 am – 10:30 am	Calles del barrio Ciudadela 450 Años.
2	Teléfono roto	\$15.000 para refrigerios	Domingo 6 de Agosto	9:00 am – 10:30 am	Calles del barrio Ciudadela 450 Años.
3	Trompos	\$15.000 para refrigerios	sábado 12 de Agosto	9:00 am – 10:30 am	Calles del barrio Ciudadela 450 Años.
4	Rondas Infantiles -juego de la sogá	\$30.000 para refrigerios	Domingo 13 de Agosto	2:00 pm – 3:30 pm	Calles del barrio Ciudadela 450 Años.

Conclusiones

Luego de haber ejecutado cada una de las actividades mencionadas en este trabajo, es posible concluir que el juego es esencial para el desarrollo social de los niños de la primera infancia, siendo éste una herramienta útil para que puedan expresar sus ideas, sentimientos, relaciones con las demás personas de su entorno, participación en actividades físicas y académicas, así como fortalecer su personalidad, haciéndolos más seguros de sí mismos.

Este proyecto integró juegos tradicionales, juegos de rol y juegos de cooperación arrojando los mejores resultados, ya que a medida que se realizaban las actividades los niños se iban interesando más y más, motivándose a participar. Rescatando la significancia de los juegos tradicionales, frente a los juegos tecnológicos.

Es necesario destacar la importancia que tiene la dimensión socio afectiva en el desarrollo del niño desde la primera infancia y del juego como herramienta clave para facilitar y direccionar este proceso. Su considerable utilidad en el ámbito educativo es evidente y se afianza con la realización de esta investigación, permitiendo observar los niveles de afectividad que se pueden encontrar en los niños.

A su vez, el juego es una medida transformadora que acrecentó el interés de los niños de la primera infancia cuando de usarla se trata, convirtiéndose en una actividad placentera, lúdica, de aprendizaje y en herramienta pedagógica para estimular las relaciones intra e interpersonales en los pequeños.

Finalmente, en la actualidad la vinculación de la lúdica en la educación como productora de aprendizaje significativo, se convierte en un desafío para los docentes que desean ligar al proceso educativo metodologías que contribuyan en la formación de los

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

niños desde la primera infancia, con un espíritu creativo, productivo, capaz de aportar e integrarse plenamente en la sociedad.

Anexos

Tabla 4*Procedimientos, técnicas e instrumentos*

Procedimiento	Técnica	Instrumentos
Observación	Observación participante	Fichas diarios de campo
<p>Observamos el comportamiento de los niños y la manera cómo desarrollaban los diferentes juegos (actitud, disposición, emotividad); a los padres donde identificamos el comportamiento con sus hijos y la manera de dedicar tiempo de calidad para los mismos.</p>	<p>La técnica utilizada fue la observación participante, especialmente con los padres de familia y con los niños donde se analizaban sus comportamientos y actitudes.</p>	<p>El diario de campo fue el instrumento fundamental para esta fase ya que en él se anotaban todos los aspectos observados durante los días de práctica, estableciendo los diferentes comportamientos tanto de los niños, y lo poco que se podía identificar de los padres de familia.</p>
<p>Interrogación oral</p> <p>Esta manera fue la más utilizada durante la investigación, con los niños se establecían conversaciones informales acerca de los juegos que realizan en su tiempo libre y las relaciones familiares, sus expectativas del juego. Con los padres de familia eran preguntas muy puntuales y respuestas igualmente muy simples.</p>	<p>Encuestas</p> <p>Se realizaron unas encuestas como la manera más fácil de abordar el tema del juego en la vida de los niños; éstas se realizaron a padres.</p> <p>Escritas: se realizaron de manera ocasional a los padres de familia, con temas afines al sentido que ellos tenían del, pero con</p>	<p>Evidencias Fotográficas</p> <p>Se captaron momentos claves como evidencias del proceso de investigación.</p>

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

fundamentos
 formativos.
 Orales: fueron
 básicamente utilizadas
 con los niños y padres
 de familia sobre temas
 específicos, necesarios
 para la construcción de
 este proyecto.

Tabla 5*Procedimiento, técnica e instrumentos*

Procedimientos	Técnica	Instrumentos
Indagación sobre la influencia y la importancia de los juegos tradicionales para los niños y niñas del Barrio Ciudadela 450 Años.	Revisión teórica sobre el surgimiento de los juegos tradicionales y sus beneficios.	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Textos guía • Consulta de enciclopedia • Indagación de bases teóricas • Actividades de sensibilización a de padres de familia.
La construcción de este proyecto pedagógico se basó en la necesidad de ver que los niños y niñas del barrio Ciudadela 450 Años dedican más tiempo a las herramientas tecnológicas que ha realizar juegos y rondas tradicionales	Basados en la revisión y análisis de las necesidades que tienen los niños y niñas, para realizar los juegos tradicionales ya que por medio de estos los niños adquieren habilidades y destrezas que le ayudan con el desarrollo de sus etapas.	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad Lúdica con, padres de familia y niños. • Materialización y evaluación de las mismas.

Tabla 6*Datos generales de los niños y niñas participantes*

N°	Nombre del participante	Apellidos	Nivel de escolaridad	Estrato socioeconómico	Edad	Sexo
1	Eileen Nallely	Ardila Martínez	Cuarto	1	9 Años	F
2	Deimer Andrés	Ramírez Puentes	Sexto	1	10 Años	F
3	Pilar	García Amador	Cuarto	1	9 Años	F
4	John David	Ardila Martínez	Octavo	1	12 Años	M
5	Camilo	Vargas Conteras	Séptimo	1	12 Años	M
6	Edwin Eduardo	Arciniegas Navarro	Cuarto	1	9 Años	M
7	Esteban	Barajas	Cuarto	2	10 Años	M
8	Heiler	Lache Duarte	Séptimo	1	12 Años	M
9	Lucas	Santamaría	Cuarto	2	10 Años	M
10	Alejandro	Martínez López	Quinto	1	10 Años	M
11	Jhorman	Beltrán	Tercero	2	8 Años	M
12	Yamith	Quintero	Octavo	2	12 Años	M

Tabla 7

Encuesta realizada a padres de familia

Preguntas	Respuestas	Análisis
Durante el día o noche ¿los padres favorecen y permiten que niños y niñas se relacionen y practiquen juegos tradicionales con ellos?	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Porque no les gusta que sus hijos agarren mañas en la calle. ✓ Por inseguridad del barrio. ✓ No, porque le tienen aparatos electrónicos que los entretengan dentro de las casas. ✓ Falta de espacios lúdicos. 	<p>Muchos papás tienen exceso de trabajo, llegan agotados a la casa, están intranquilos por el dinero, la salud, la seguridad y el de sus hijos. El poco rato que dedican a sus hijos se ve opacado por otras responsabilidades y aunque tanto el padre como la madre expresan permanentemente cuánto los quieren, los niños sienten pocas veces su presencia activa para jugar.</p>
¿Los adultos en casa destinan al menos media hora a la semana a invitar, proponer, y/o seguir el juego a sus hijos?	<ul style="list-style-type: none"> ✓ No, porque están ocupados con sus labores diarias. ✓ Ya están viejos para eso. ✓ Exceso de trabajo. 	
¿De qué manera los juegos tecnológicos influyen en el desinterés que sus hijos tienen por los juegos tradicionales?	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Influyen de manera negativa. ✓ Estoy de acuerdo en que influyen, pero debemos ponerles cuidado ✓ Los mantiene ocupados 	

Tabla 8*Encuesta realizada a niños y niñas*

Pregunta	Respuestas	Análisis
1. ¿Juego con aparatos electrónicos?	a) Nunca	Los cambios que observamos en cuanto a los juegos tradicionales y tecnológicos en los niños son notables, ya que en la actualidad se han ajustado más a lo tecnológico, vemos como se ha perdido la costumbre de realizar juegos en grupo y llevar contacto directo entre los mismos niños, sin duda alguna esta conducta se debe manejar con cuidado y con responsabilidad por parte de los padres de los pequeños, para que en cierta medida no afecte tanto el desarrollo social de los de estos.
	b) Una vez al mes	
	c) Una o dos veces por semana	
	d) Todos los días	
	e) Varias veces al día	
2. Juego en la calle, cerca de mi casa (en la cuadra o barrio)	a) Nunca	
	b) Una vez al mes	
	c) Una o dos veces por semana	
	d) Todos los días	
	e) Varias veces al día	
3. Conozco los siguientes juegos:	a) Canicas_____	
	b) Yoyo _____	
	c) Yerbys _____	
	d) Ponchado_____	
	e) La Piñata _____	
	f) Trompo _____	
	g) La Pirinola _____	
	h) Lleva ____	
	i) Escondite_____	
	j) Congelado _____	
	k) Golosa _____	
l) El Gato y el Ratón____		
m) La Gallina Ciega ____		
n) La Cuerda		

Tabla 9

Planeaciones sugeridas para el juego

Tema	Experiencias de la actividad	Materiales	Desarrollo de la actividad	Resultados esperados
Juego de la soga	Arrastrar al equipo contrario, haciéndole pisar la raya central indicadora del terreno de cada uno.	Una cuerda y un pañuelo	Se coloca la soga estirada y en su punto central se amarra un pañuelo, marcándose en el suelo, y en el mismo lugar del pañuelo, una raya que señalará el límite al que puede ser arrastrado cada uno de los equipos sin perder. Los equipos, agarrados a la cuerda, tensarán la misma sin desplazarla, hasta tanto la persona que ejerce la función de juez/árbitro dé la orden de tirar. El equipo que, arrastrado por el adversario, supere la línea central, será el perdedor.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo. • Controlar la fuerza.

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS



JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS



Referencias

Bañeres, D., Bishop, A. J., Cardona, M. C., Coma, O. C., Garaigordobil, M., Hernández, T., y otros. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas, Venezuela: Laboratorio Educativo.

Chacón, M. (2006). *Educación física para niños con necesidades educativas especiales*. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.

De La Cruz, M., Bravo, G. A. y Díaz, L. M. (2012). *El juego como herramienta para fortalecer la dimensión socio-afectiva de los niños de transición B de la escuela Normal Superior del distrito de Barranquilla* (tesis de pregrado). Escuela Normal Superior del distrito de Barranquilla, Atlántico, Colombia.

García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Pozuelo de Alarcón, Madrid: EDITEX.

González, J. A. (1993). *Tractatus Ludorum: Una antropología del juego*. San Lorenzo del Escorial, España: Anthropos.

Jiménez, C. A. (2008). *El juego, nuevas miradas desde la Neuropedagogía*. Bogotá, Colombia: Magisterio.

Morrison, G. S. (2005). *Educación Infantil*. Madrid, España: Pearson.

Muñoz, T. (29 de abril de 2013). Juegos tradicionales, una opción saludable para su niño. *El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.co/>

JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

Pugnire-Stoy, M. C. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación.*

Madrid, España: Narcea

Rebollo, J. A., Saenz-López, P. y Díaz, M. (2002). *Vamos a jugar el juego en primaria.*

Huelva, España: UHU.

Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa.*

Málaga, España: Aljibe.

Vigotsky, L. S. (1982). *El papel del juego en el desarrollo.* Barcelona, España: Crítica.