

**JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESCUELA:
MEDIO DE CONVIVENCIA PACÍFICA Y RECONOCIMIENTO CULTURAL
-PROPUESTA METODOLÓGICA-**

EDGAR PAZ VALDERRAMA

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
UNIVERSIDAD DEL VALLE
SANTIAGO DE CALI
AGOSTO 14 DE 2014**

**JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESCUELA:
MEDIO DE CONVIVENCIA PACÍFICA Y RECONOCIMIENTO CULTURAL
-PROPUESTA METODOLÓGICA-**

**ESTUDIANTE
EDGAR PAZ VALDERRAMA**

**DIRECTORA
GLORIA RODRÍGUEZ B**

**Trabajo realizado como requisito para optar al título de
“PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE”**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE FORMACIÓN
PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE
CÓDIGO: 3410
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
UNIVERSIDAD DEL VALLE
SANTIAGO DE CALI**

AGOSTO 14 DE 2014

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

MARCO LEGAL

ANTECEDENTES

OBJETIVOS

MARCO TEÓRICO

El juego, su definición y sus características

El juego tradicional como una clase de juego

El juego y la convivencia

DISEÑO DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA (SECUENCIA DIDÁCTICA)

Contexto

Caracterización de la población

Juegos seleccionados

Tiempo, cantidad de sesiones, lugares

Objetivos

Estructuración de sesiones

1. la lleva –el respeto por sí mismo y los demás

2. la lleva –el respeto por sí mismo y los demás

3. el escondite -la solidaridad

4. el escondite -la solidaridad

5. el ponchado -el buen trato

6. el ponchado -el buen trato

7. las bolas -inclusión de género

8. las bolas -inclusión de género

9. yermis –construcción de acuerdos

10. yermis –construcción de acuerdos

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

CIBERGRAFÍA

ANEXOS

RESUMEN

El objetivo de este trabajo de grado es “Diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de tercer grado, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural”. La violencia observada en el juego espontáneo de los niños fue el motivo inicial del trabajo, de ahí se llegó a identificar la necesidad de formarlos en otros tipos de juegos. Por ello se acudió a los juegos tradicionales, que no son muy antiguos pero si muy poco conocidos y practicados por los niños.

Para alcanzar el objetivo planteado, fue necesario empezar por una revisión del marco legal que demostró la validez del proyecto, dado que en Colombia se reconoce la educación integral como el ideal –desde la Constitución Política del país hasta el Manual de Convivencia del colegio, pasando por la Ley General de Educación, la Ley del Deporte y los Lineamientos de la Educación Física-. Todo esto permite asociar la educación física a la convivencia, a los valores y a la cultura, cosa que muchas veces no ocurre. Se trata de asumir la educación ciudadana como un eje transversal de la educación y entender que en las actividades propias de la educación física se dan buenas condiciones para reflexionar sobre el maltrato, el conflicto, la exclusión, los prejuicios, etc.

Por otro lado, al rastrear los trabajos en esta línea de propuestas pedagógicas centradas en juegos tradicionales y al servicio del mejoramiento de la convivencia se encontró muy poco. La teoría ayudó mucho a aclarar que un término como “autóctono” no es equivalente a tradicional en referencia al juego. Autores como Huizinga, Trigo Aza, Lavega y Caillois aportaron ideas acerca de la definición el juego y sus posibles clasificaciones.

Adicionalmente se aplicó una encuesta al grupo destinatario de la propuesta (de la institución educativa Humberto Jordán Mazuera de Cali) para identificar sus saberes, prácticas y preferencias respecto a los juegos tradicionales. Con base en los resultados se seleccionaron los juegos para la propuesta metodológica: bolas, yermis, escondite, lleva y ponchado.

Con todos estos insumos se diseñaron 10 sesiones de clase con diversas actividades que van estructuradas en secuencia didáctica para la clase de educación física. A cada juego se le dedican dos clases y se asocia a la reflexión de una competencia ciudadana tomadas de los Estándares Básicos del Ministerio de Educación Nacional para los grados de primero a tercero: respeto por sí mismo y los demás, solidaridad, buen trato, inclusión de género, construcción de acuerdos.

Palabras claves o descriptores: Educación física, pedagogía del juego, juegos tradicionales, valores, competencias ciudadanas, normas de convivencia.

INTRODUCCIÓN

La escuela, como pilar fundamental en la formación de los seres humanos a lo largo de la historia, ha privilegiado los contenidos de las áreas de conocimiento tales como matemáticas o ciencias y ha dejado de lado el fortalecimiento de la convivencia pacífica, siendo este un aspecto transcendental en el proceso educativo puesto que permite a los estudiantes aprender a reconocerse como personas con derechos y deberes y crear una identidad basándose en una interacción que no deja al más fuerte la supervivencia. Además, la escuela también ha olvidado la importancia de la apropiación de las costumbres sanas, como son los juegos tradicionales en la vida humana.

Este trabajo se realiza justamente a partir de la preocupación por la convivencia pacífica y la herencia cultural-lúdica en la escuela. El sentido general de la propuesta que aquí se presenta tiene que ver con aquellas conductas de los niños que son inapropiadas, en particular, sus juegos agresivos. Tal tendencia a la recreación violenta está relacionada con la pérdida de identidad cultural, por eso son importantes los juegos tradicionales en donde los niños tienen una mayor interacción social, en donde es necesario utilizar la creatividad y la imaginación a la vez que pueden realizar actividades físicas.

Para quienes trabajan en escuelas ubicadas en barrios populares de la ciudad de Cali es habitual observar algo terrible, pues parece que los niños no supieran jugar libremente, que su juego fundamental sea golpearse, correr y pegarse patadas. Igualmente es corriente que los maestros intenten hacer algo al respecto, pero a pesar de su esfuerzo y dedicación, por ejemplo hablando mucho con los estudiantes, no logran cambiar la actitud de los niños y jóvenes, por ello la necesidad de crear propuestas pedagógicas para superar esta problemática.

Evidentemente un equipo de personal calificado para enfrentar esta situación estaría conformado por psicólogos, trabajadores sociales, terapeutas ocupacionales y otros, pero los recursos de las escuelas públicas son reducidos y no alcanzan para la contratación de estos profesionales, por lo cual recae sobre los maestros tal responsabilidad ética. Por otra parte, las autoridades educativas nacionales, regionales y municipales como el ministerio y las secretarías de educación, han realizado diferentes capacitaciones a los docentes en las cuales se discute la problemática y se dan a conocer algunos esbozos de soluciones o bien teóricas o bien desarrolladas en otros contextos; sin embargo estos esfuerzos gubernamentales no ha dado muy buenos resultados porque no hay continuidad en los procesos.

Desde el lugar de maestro de educación física y futuro profesional en ciencias del deporte, se encara aquí y de manera particular este trabajo que tiene como contexto una institución educativa pública de la ciudad de nombre Humberto Jordán Mazuera, sede central, ubicada en un sector donde convergen niños de estrato social 1 y 2 de la comuna 13 de Cali.

La comunidad en general está compuesta en su mayoría por familias con muchos problemas de tipo económico y social, por ejemplo drogadicción, alcoholismo, desempleo, niños en estado de abandono o soledad, violencia intrafamiliar, escasez de lugares de recreación, hacinamiento en las viviendas, etc. En esta situación, además o quizás influidos por el mismo medio social, a los estudiantes les falta motivación hacia el estudio y en la escuela tienen problemas de comportamiento y en especial de agresividad. Esto evidencia la necesidad de una formación con énfasis en el fortalecimiento de habilidades sociales que bien puede ser mediante el rescate de las tradiciones culturales como los juegos trans-generacionales.

El profesional en Ciencias del Deporte muchas veces se desempeña como docente de educación física y en ese rol enfrenta día a día la realidad de los estudiantes; por tal motivo es su función realizar propuestas como las mencionadas. Pero la clase de educación física normalmente desarrolla actividades deportivas centradas en el desarrollo biológico y en la técnica de ejecución del deporte en sí, dejando de lado la mejora de las relaciones interpersonales. Parece muchas veces que lo principal no fuera la diversión, el juego sano, el respeto por el otro y la apropiación de opciones para el disfrute del tiempo libre. Es necesario reorientar estas clases para implementar otras posibilidades sin abandonar sus propósitos de ejercitación física.

En este sentido la enseñanza de juegos tradicionales brinda elementos para recrearse de modo placentero y ganando algo valioso socialmente. Al respecto, un punto importante es el diálogo sobre las normas para la convivencia; como se sabe, tanto en los deportes como en todos los juegos las reglas son importantes y, sabiendo conducir la discusión sobre éstas, se puede generar una reflexión sobre las consecuencias del cumplimiento de las normas en la escuela. Es decir, la clase de educación física en este enfoque aporta aprendizajes de valores como el diálogo con los otros, la justicia, la solidaridad, el compañerismo, la constancia, entre otros.

Frente a la carencia de los niños y jóvenes para recrearse sanamente, tenemos en la actualidad otros determinantes como los son el desarrollo tecnológico y la disposición del espacio. Es un hecho que los videojuegos conducen al aumento del sedentarismo en las nuevas generaciones y que los espacios para el esparcimiento son cada vez más reducidos.

Seguramente ese uso tan frecuente de los computadores, internet, teléfonos celulares y televisores, sumado a la falta de espacios abiertos generan niños que no saben jugar cuando se encuentran con otros.

En este marco cabe la siguiente pregunta: ¿Cómo podrían los niños aprender alternativas no agresivas de diversión para mejorar sus relaciones con los demás, a la vez que rescatan tradiciones culturales y fortalecen sus habilidades motrices? Este interrogante constituye el eje de este trabajo que, en el fondo, desea ser un aporte a la escuela y a la sociedad.

JUSTIFICACIÓN

No resulta muy fácil conseguir información suficiente para proponer que en la clase de educación física los niños tengan la oportunidad de aprender los juegos tradicionales y en el proceso, además, logren tanto mejorar sus relaciones interpersonales como reconocer la riqueza de su herencia cultural.

Aunque hay muchos trabajos realizados por distintos autores sobre juego y juego tradicional y se encuentran diversas publicaciones sobre su conceptualización, su clasificación y su valor en el desarrollo psicológico y físico, no hay en cambio tantos trabajos que den pistas acerca de su lugar en la escuela y su aporte a la apropiación de la identidad cultural y la sana convivencia.

Lo que más se encuentra son recopilaciones de juegos, unos listados y descripciones de más o menos longitud en los cuales se indica el nombre del juego, la explicación de este, los materiales requeridos y, a veces, alguna consideración acerca de su origen y variaciones¹.

Este tipo de publicación aunque es útil no es suficiente para un profesor de educación física que pretenda trabajar de manera seria con los juegos tradicionales en su institución, pues allí no hay planteamientos de soporte pedagógico y sociocultural que permitan incorporar la dimensión de valores. Los artículos, webs y libros que normalmente sugieren enseñar juegos tradicionales no se preguntan qué es el juego como asunto cultural y muchas veces dan ideas muy superficiales y no mencionan el origen de los juegos tradicionales que está en la historia de los pueblos, en la tradición oral, estos serían argumentos suficientes para determinar que es viable y necesario indagar en las posibilidades de llevar los juegos tradicionales a los medios escolares².

En este sentido es importante señalar que *“el hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente”*³. Afirmar el profesor Lavega que, cuando un niño practica una diversión de sus padres, tiene más

1 Corporación departamental de recreación –recreavalle-. Juegos tradicionales del Valle del Cauca. Cali, 2003.

2 QUINCOSA HERNÁNDEZ, Yoel. Colectivo de autores del Grupo Nacional de Áreas Terapéuticas de la Cultura Física. Los ejercicios físicos con fines terapéuticos. (Parte I y II). Editorial José A. Huelga, 1986.

3 ALMUDENA, Miriam. La historia de los juegos tradicionales, el arte de jugar. Blog, octubre 2008.

posibilidades de entenderlos, tendrá algo de qué hablar con ellos, y así resultará un acercamiento entre padres e hijos que crea o activa lazos afectivos⁴.

Justamente desde un rechazo por las formas actuales de entretenimiento, algunos autores consideran que los videojuegos son una mala influencia para la infancia y la juventud porque copan su tiempo y muestran mucha violencia. La preocupación por el uso del tiempo libre se manifiesta cuando los autores señalan que “*Los juegos de pantalla han venido desplazando a los juegos tradicionales y recreativos fomentando la desaparición de estos en nuestra propia comunidad*”⁵. No hay duda, es claro que estar sentado frente a un televisor, un computador o cualquier aparato electrónico trae como consecuencia la pérdida de actividad física y una pérdida de oportunidades en las cuales se puedan conocer formas de recreación tradicionales.

Por su parte, la conexión entre los aparatos electrónicos y la causa de la violencia es menos clara. Se ha dicho que al igual que los video-juegos, la publicidad, las noticias y en general la televisión, Internet y los medios de comunicación muestran actos violentos, sin embargo quizás es inevitable que lo hagan porque su función es reflejar lo que pasa en la cotidianidad. Defender la importancia de los juegos tradicionales no es lo mismo que pretender eliminar el contacto de los niños y jóvenes con los medios de comunicación, pero sí reclamar un poco de tiempo para la práctica de esas formas de recreación que vienen de los ancestros.

También hay que decir que vale la pena elaborar propuestas que desarrollen procesos metodológicos coherentes con fundamentos teóricos como el que se presenta en este trabajo de grado, porque al maestro no le basta con haber jugado los juegos populares tradicionales. Según Lavega (2000), para enseñar esos juegos, deben ser estudiados, construirse un criterio alrededor de los mismos⁶. Al mismo tiempo, saber algo, no implica saber darlo a conocer y lograr que otros lo aprendan. Por esta razón, la didáctica es algo que necesita atención, desarrollo, planeación y evaluación, como base para el mejoramiento de los procesos formativos.

Pedro Noguera, dice, con respecto al aprendizaje de los juegos que “la estructura no sería nada, si no provocase un estado especial en los jugadores que pactan someterse a esa

4 LAVEGA BURGUÉS, Pere. Propuesta transversal y pluridisciplinar para el estudio contextualizado de los juegos Populares y tradicionales. Barcelona, Revista Praxiología Motriz. Lleida. N°0, vol. 31-47, 2000.

5 SUÁREZ DIANA, Yajure Dalila y TORRES, Stirling. Aplicar juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia en horas de recreo. Larora, Estado Lara, Universidad del Sur, Venezuela, Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, julio del 2011.

6 LAVEGA BURGUÉS, Pere. Propuesta transversal y pluridisciplinar para el estudio contextualizado de los juegos Populares y tradicionales. Barcelona, Revista Praxiología Motriz. Lleida. N°0, vol. 31-47, 2000.

escenografía, y ese estado sólo se hace posible, si la escena de juego recurre al uso de símbolos culturales con significado para los participantes⁷.

Así mismo, por ejemplo, aunque un maestro sepa jugar rayuela, no lo habilita para manejar pedagógicamente conflictos que se puedan presentar durante la actividad. Por eso, el tipo de trabajo que se está proponiendo a través de este estudio, permite anticipar alternativas para afrontar situaciones como las que habitualmente cualquier maestro observa entre sus alumnos y que, tal como *Philippe Meireu* señala: *“cuando un niño quiere pegarle a otro, es porque tiene un sentimiento por expresar... tiene una razón para hacerlo. La idea es darle otras formas de expresión y no reprimir lo que tendría por decir”*⁸.

Es previsible que a las personas les dé rabia cuando pierden, lo interesante es aprovechar las situaciones para generar reflexiones y canalizar las emociones en un sentido positivo y no destructivo, esos momentos son propicios para construir la norma y los valores⁹.

7 NOGUERA, Pedro A. El papel de la investigación en un reto la desigualdad racial en la educación. En: SEONANE, José. Modelo Ceibal, nuevas tendencias de aprendizaje. Montevideo, Administración Nacional de Educación Pública, 2011.

8 MEIRIEU, Philippe. En la escuela hoy, ediciones octaedro, 285 páginas, Barcelona, España, 2004.

9 PERRENOUD, Philippe. Diez nuevas competencias para enseñar. México, Biblioteca para la actualización del maestro, 2004.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de tercer grado, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural.

Objetivos específicos

Incluir en el diseño de la propuesta:

- a) El sentido de llevar actualmente a la escuela los juegos tradicionales en relación con el tema de la convivencia pacífica.
- b) La discusión con los niños sobre las normas en los juegos como entrada a la reflexión sobre lo negativo de la violencia en la relación personal lúdica.
- c) El reconocimiento de las opciones de juego heredadas de generaciones anteriores como aporte multicultural a la construcción de alternativas de recreación de la sociedad actual.

MARCO LEGAL

El sustento legal de este trabajo abarca distintos lineamientos jurídicos. Para empezar, la Constitución Política de Colombia del año 1991, a continuación se cita la Ley General de Educación de 1994 y luego la Ley del Deporte de 1995. De ahí se pasa a los Lineamientos Curriculares de la Educación Física del 2007, los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas y, finalmente, al Manual de convivencia de la Institución Educativa Humberto Jordán Mazuera a donde está dirigida la propuesta pedagógica que se elabora aquí.

A continuación se mostrarán los elementos retomados de estos documentos relacionados directamente con esta propuesta de trabajo escolar cuyo eje son los juegos tradicionales para el desarrollo de la convivencia pacífica y la recuperación del aporte de generaciones pasadas.

La Constitución Política de Colombia establece para los niños y para todas las personas el derecho fundamental a la recreación. Según la carta (art 44°), “Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión...”. Uno de los planteamientos más importantes de esta norma establece que “los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás”¹⁰.

En el Art. 52, el ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Los derechos a la recreación y al deporte deben aplicarse y garantizarse sin distingo alguno. Al respecto, la carta fundamental compromete al Estado a fomentar esta actividad, además de responsabilizarlo por su fomento en las diferentes instituciones educativas del país como las escuelas, donde el juego representa un papel muy importante en el desarrollo integral

10 Constitución Política de Colombia de 1991. Última Modificación, mediante Acto Legislativo 2 de 2012, 'por el cual se reforman los artículos 116, 152 y 221 de la Constitución Política de Colombia', publicada en el Diario Oficial No. 48.657 de 28 de diciembre de 2012.

del niño. Además, es importante advertir que cuando se nombra al Estado como responsable de garantizar el acceso al derecho de la recreación de los colombianos, la obligación no se reduce a la inversión monetaria sino que debe motivar también a los agentes educativos individualizados, o sea, a los maestros, a asumir esta tarea, brindando herramientas metodológicas que permitan un buen uso del tiempo libre.

El derecho a la recreación puede ser ejercido desde diferentes instancias, una de ellas la escolar, así el derecho a la educación física está incluida en la Carta Constitucional y la legislación que permite desarrollarla como un servicio público, para satisfacer necesidades fundamentales de calidad de vida, bienestar y competencias sociales para la convivencia.

El mismo espíritu se mantiene en el Artículo 52 de la Constitución (que fue modificado con la expedición del Acto Legislativo No. 1 de 2001), establece que “el ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

De este artículo, cabe destacar las amplias posibilidades competitivas de las recreativas y autóctonas, dándoles el mismo realce e importancia, abriendo así la puerta a propuestas de educación física centradas en opciones como los juegos tradicionales (o autóctonos), que abren la brecha al sano esparcimiento.

Por otra parte, relaciona todo esto con “la formación integral de las personas”, mostrando tanto la importancia de un aprendizaje de valores en las prácticas deportivas, recreativas y culturales. Al respecto, Yecid Montenegro relaciona y destaca “la recreación como parte de la educación, de manera que le da un lugar fundamental; siendo así debemos estar mejorando las prácticas pedagógicas”¹¹.

Otro documento importante para sustentar este trabajo de grado es uno oficial del Ministerio de Educación: la Ley General de Educación o Ley 115 de 1994 que consagra la necesidad de trabajar por la paz desde la escuela. En su título I, artículo 5 hace referencia a ello en su parágrafo 2 así: “La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia,

11 MONTENEGRO PINO, Yecid Herney. Derecho a la recreación como opción de vida plan de desarrollo del municipio. 2008-2011, alcaldía de Yumbo (Departamento del Valle del Cauca, Colombia).

solidaridad y equidad., así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad”. Estos valores hacen parte de muchas actividades del ser humano, y las que se realizan en la clase de educación física son muy adecuadas para fomentar una reflexión de esos valores porque los niños interactúan y necesitan de regulaciones para no llegar a conflictos y agresiones verbales y físicas.

Del mismo modo, en el párrafo 6 de nuestra Ley General de Educación se habla de la cultura y la identidad a través del rescate de las tradiciones: “El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional, y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad”. Sin duda que los juegos tradicionales hacen parte de esta “cultura nacional” y rescatarlos en la escuela está entonces plenamente justificado.

La Ley General en su párrafo 12 agrega que es obligación: “La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización del tiempo libre”.

La propuesta pedagógica que presento en este trabajo reúne los tres elementos subrayados pues a través de la práctica de los juegos tradicionales se busca enfrentar la tendencia al sedentarismo que promueve en los niños la tecnología de los computadores y los videojuegos, un sedentarismo que puede afectar la salud y que corre paralelo a la pérdida de contacto con arraigos lúdicos de generaciones anteriores, cosa que en sí misma constituye un problema social. O sea que la intención es preservar la salud mediante un uso del tiempo libre que fortalezca la identidad cultural intentando prevenir un problema socialmente relevante como lo es la violencia porque estos tipos de juegos, bien orientados, mejoran las relaciones humanas y mejoran la salud física y mental de las personas.

Luego, en esa misma ley, en el título II (ESTRUCTURA DEL SERVICIO EDUCATIVO) encontramos en el Artículo 14º que nos dice que se garantizará: “El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo”. La norma en este punto sigue respaldando mi propuesta dado que conecta cultura y educación física, idea que no siempre se acepta o se reconoce. Cuando se afirma que el juego promueve que la cultura se mantenga se está avanzando en la concepción indicada en este artículo 14.

Por último, en la ley 115, su Artículo 21o. muestra los Objetivos específicos de la educación física en el ciclo de primaria, entre ellos hay tres párrafos que interesan aquí:

h. “El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico”.

i. “La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre”.

j. “El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana”.

El conjunto de los tres párrafos tienen que ver con la educación integral del niño, el primero pone el acento más en la salud o el desarrollo físico y los otros dos más en lo social. En este trabajo de grado justamente se organiza un diseño de propuesta metodológica que abarca los tres puntos.

El párrafo i llama la atención sobre el asunto de la participación y hace que el profesor de educación física se preocupe por no aislar a algunos niños en su clase, pero también tiene mucho que ver con los liderazgos en los juegos que permiten la organización y a mediano plazo la independencia. El párrafo J es directo en decir que un objetivo de la educación física es la enseñanza de valores, por tanto este trabajo de grado es consecuente con él.

Por otra parte, en la Ley del deporte (Ley 181 de enero 18 de 1995) en el capítulo I, artículo 3 los objetivos rectores del trabajo que aquí se expone corresponde al 14 que dice: “Favorecer las manifestaciones del deporte y la recreación en las expresiones culturales folklóricas o tradicionales y en las fiestas típicas, arraigadas en el territorio nacional, y en todos aquellos actos que creen conciencia del deporte y reafirmen la identidad nacional”. Puede notarse en este fragmento de ley que el gobierno fortalece lo tradicional desde la recreación, o sea el juego lúdico transgeneracional que hace parte de nuestra cultura y al mismo tiempo al practicarlo logra rescatar la identidad nacional.

Después de tener estas leyes del gobierno, pasamos a observar otros documentos del Ministerio de Educación como son los Lineamientos curriculares de la educación física y en los aportes que pueden dar a este trabajo desde el marco legal como son estos apartados: “Las tendencias de la educación física, de acuerdo con el énfasis de su puesta en práctica

en la escuela se pueden resumir en las siguientes: “Énfasis en la enseñanza y práctica del deporte y la condición física, Énfasis en las actividades recreativas y de tiempo libre y Énfasis en la psicomotricidad”. En la segunda tendencia se inscribe este trabajo de grado, no obstante, en su conjunto las tendencias plantean los objetivos de la educación física escolar que orientan la propuesta que se ha diseñado para la Institución Educativa Humberto Jordán Mazuera. Entre estos objetivos están la contribución a la formación integral del ser humano, la educación del movimiento y las capacidades psicomotrices y físicas, la salud, la formación de valores sociales, éticos y estéticos, la formación de hábitos de ejercicio e higiene, el aprendizaje de prácticas deportivas y recreativas, el uso del tiempo libre, el desarrollo de la capacidad física y la formación para el manejo postural.

En los referentes conceptuales el Ministerio de Educación Nacional colombiano menciona que “El marco educativo permite elaborar un concepto de educación física como práctica social, como disciplina del conocimiento, como disciplina pedagógica y como derecho del ser humano que la fundamentan como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social a través de la actividad física, recreativa y deportiva para contribuir al desarrollo del ser humano en la multiplicidad de sus dimensiones. Como práctica social y cultural, es inherente a la naturaleza humana para la supervivencia, adaptación, desenvolvimiento y transformación de las condiciones de vida en una interacción inseparable con el medio, a través del movimiento corporal y sus múltiples manifestaciones.

En esa interacción se producen prácticas, técnicas y usos del cuerpo, formas de vida, convivencia y organización social, determinadas por las características de cada cultura”.

Alrededor de este referente conceptual el presente trabajo se valoriza aun más cuando se menciona la práctica social y cultural que se da a través de la práctica del mismo juego del niño con los demás, pues la idea es que los niños, juntos, van construyendo las normas del mismo y con esta convivencia se van adquiriendo valores.

El mismo documento de Lineamientos curriculares de la educación física hace referencia a ésta como disciplina pedagógica que asume una tarea de formación personal y social de tal naturaleza que el alcance de sus logros es caracterizado por la visión desde la cual se establezcan relaciones e interrelaciones en distintos campos del desenvolvimiento del ser humano, sus formas de movimiento y expresión, las significaciones de la acción y su sentido.

Desde esta perspectiva la concepción curricular busca responder al para qué de la

educación física según unos propósitos contenidos en los fines y objetivos de la educación y la Constitución Política colombiana; analizar los referentes socio-culturales en que está inscrita; conocer el tipo de estudiante que pretende formar, afrontar el reto de definir qué tipos de procesos desarrolla la educación física, cuáles son las competencias que fundamenta en el estudiante, qué prácticas culturales y conocimientos enseña; cómo investiga, diseña, organiza los planes y programas, cómo realiza la evaluación y cuáles son las exigencias que hace al educador”¹².

Teniendo en cuenta estos referentes el Ministerio señala también los propósitos de la educación física como: Contribuir al desarrollo de procesos formativos del ser humano la organización del tiempo y el espacio, la interacción social, la construcción de técnicas de movimiento y del cultivo y expresión del cuerpo, la experiencia lúdica y recreativa.

Luego, cuando pasa a los referentes socioculturales, los lineamientos hacen alusión al tema de lo lúdico diciendo que en el juego y sus manifestaciones que se consideran como fundamento y factor de la cultura, se producen profundas transformaciones. Son múltiples sus variaciones, sus usos reales y virtuales, sus énfasis y esquematizaciones. El juego es tema de interés en las discusiones sobre pedagogía y educación, libertad, ética y política, espectáculo, uso del tiempo y el espacio, estrategias de paz y convivencia¹³.

A continuación habla de la tradición que es un factor a considerar en la atención a lo diverso. No se trata de establecer un apego acrítico a lo tradicional sino expresar que una obligación de la educación física con la cultura nacional está en el rescate y enseñanza de costumbres y valores que, en su proceso de construcción y transmisión a través de distintas generaciones, han identificado a los colombianos en general y a sus respectivas regiones, como la hospitalidad, la capacidad de trabajo, el respeto a la palabra empeñada, el amor a la naturaleza y el respeto por los mayores.

“Tener en cuenta estas tradiciones, que cada generación reinterpreta pero no destruye, constituyen un importante trabajo de investigación e innovación curricular. Fiestas populares y carnavales, juegos y danzas, que expresan diferentes tipos de tradición, se deben investigar y conocer, no como actividades aisladas y alternativas contra las tendencias actuales muy influenciadas por los nuevos medios de comunicación y sus atractivos, sino porque tienen su valor en sí mismas.

12 ORTIZ, Cecilia; MORENO, William y Otros. Lineamientos Curriculares de Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá, Ministerio de Educación Nacional, Congreso Colombiano de Educación Física, 2009.

13 ARBOLEDA; Rubiela. El juego: rito o ceremonia de iniciación a la cultura. Santa Marta, Congreso Colombiano de Educación Física, 1996.

Se trata de reconocer y valorar el pasado en un espacio que corresponda a los intereses actuales, para que éstos, influenciados por la cultura hegemónica y global no pretendan desconocer rasgos propios de identidad cultural. Es una manera dinámica de relación entre lo global y lo local”.

En la parte que se centra en el enfoque curricular, los lineamientos hacen referencia a dos temas importantes para esta propuesta que son la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre. Textualmente afirma:

“La recreación está íntimamente integrada a la identidad cultural y de la misma forma que en el caso del deporte, el currículo debe orientar hacia la formación de principios y valores que formen una concepción y den herramientas de desenvolvimiento autónomo al estudiante, antes que hacerlo sujeto dependiente del mercado recreativo, muchas veces contradictorio de los propios principios de la recreación como espacio de libertad, expresión y encuentro de la persona con sus propias posibilidades y sensibilidades. Los criterios y procedimientos para el aprovechamiento del tiempo libre se forman en la escuela y se experimentan en proyectos micro, pero se extienden a la vida del estudiante y la comunidad. Generan un espacio de autonomía para la organización estudiantil, juvenil y comunitaria que compromete a toda la institución, no sustituye la clase de Educación Física y es una de las alternativas de formación del estudiante en aspectos lúdicos y en el diseño de proyectos pedagógicos”.

Dos comentarios a esta cita de los lineamientos:

1. La recreación, abordada desde los juegos tradicionales, cabe como eje de la educación física de un grado escolar, como en el caso que nos ocupa que se dirige a niños de tercero, pero claro que la educación física deberá tener en cuenta los otros énfasis (por ejemplo el deporte) a lo largo de los otros años escolares.

2. Es deseable hacer en la escuela cosas que se proyecten más allá de ella a la familia y al barrio. Por último en las orientaciones didácticas de los lineamientos curriculares se habla de la interacción social de las clases de educación física diciendo lo siguiente textualmente:

“En la Educación Física por el tipo de actividades que se realizan, están dadas las mejores condiciones para introducir en las prácticas, la formación ciudadana para la construcción de la democracia, procesos de organización y la participación y valores como la solidaridad, la autonomía, la responsabilidad y el respeto a través de los juegos, las danzas,

los deportes y la gimnasia, entre otros”¹⁴. En estas actividades se observan con cierta facilidad los comportamientos que dan cuenta de los valores, y brindan las condiciones que hacen posible la reflexión y el diálogo para reafirmar algunos comportamientos o modificar otros a través de acuerdos sobre reglas de juego. Justamente todo esto es lo que se propone el proyecto que se ha diseñado en este trabajo de grado.

Otro documento importante para el desarrollo de mi propuesta son los estándares básicos de competencias ciudadanas que en un primer paso nos explican que la formación ciudadana ha sido un área que ha tenido menos desarrollo curricular que otras, como las matemáticas o las ciencias naturales, pero la importancia de buscar alternativas que nos permitan resolver los conflictos de una manera pacífica y lograr relaciones más armoniosas en las instituciones educativas, han hecho que el MEN, los construya; buscando elevar la calidad educativa y mejorar las formas de convivencia¹⁵.

Para especificar las competencias de los grados de primero a tercero hay dos estándares, uno es de convivencia y paz: “comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar”. El otro es de participación y responsabilidad democrática: “participo en mi contexto cercano (con mi familia y compañeros), en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes”. Ambos estándares pueden ser desarrollados en distintas asignaturas escolares (matemáticas, español, etc.), entre ellas la de educación física, por ejemplo, en la propuesta que se elabora aquí se pretende que aprendiendo juegos tradicionales se haga conciencia de la importancia de las normas que forman valores.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, el Manual de Convivencia de la institución educativa Humberto Jordán Mazuera plantea como su filosofía que “Nos formamos en la práctica de valores éticos para una mejor convivencia familiar y social en la construcción de una nación democrática” y luego en el capítulo I, deberes derechos y libertades de los estudiantes en el artículo 18, parágrafo 2 menciona: “recibir una educación integral que permita el desarrollo armónico, libre, individual y original de sus cualidades”. Los valores y la educación integral son responsabilidad de todas las áreas del saber, por tanto la educación física juega un papel importante en la búsqueda de vías para hacer realidad esas intenciones. En todo caso, el juego agresivo es un problema que diariamente se presenta en instituciones, educativas. Es por ello que maestros y directivos docentes deben trabajar en conjunto para solucionar conductas de agresividad escolar. A decir verdad, esta forma de agresividad constante en especial a la hora del recreo o de tiempo libre que tienen las niñas

14 BERNARD, Michel: El Cuerpo. Buenos Aires: Paidós 1980.

15 BONILLA BOLIVAR, Carlos: Cultura Física en Colombia. Bogotá: Editorial Kinesis 1995.

y niños, amerita superarse mediante el juego. En este sentido, el trabajo se orienta a que la recreación puedan constituirse en una alternativa que produce beneficio al organismo a través de los movimientos, siendo la principal forma para el encuentro armonioso del cuerpo con lo lúdico y lo placentero y el mecanismo para superar actitudes agresivas.

ANTECEDENTES

En esta parte se registran cinco trabajos que de alguna manera giran en torno al mismo eje de este proyecto de grado de la Universidad del Valle: los juegos como propuesta escolar en una dimensión sociocultural. No todos se centran en juegos tradicionales pero sí están en la búsqueda de opciones lúdicas para enriquecer la vida infantil y hacerle frente a las de privaciones culturales que sufren. Las reseñas abarcan un trabajo venezolano, uno cubano y otro español; luego se añaden dos colombianos (uno caleño, que es Calibra y otro barranquillero que es Pisotón).

Hay un trabajo de una universidad venezolana titulado “APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y RECREATIVOS PARA EVITAR LA VIOLENCIA EN HORAS DEL RECREO”¹⁶ que busca desarrollar juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia escolar, identificar la influencia del factor ambiente escolar en la manifestación de conductas violentas y aplicar dinámicas recreativas en horas de recreo estudiantil.

Este proyecto surge como respuesta a la preocupación de los estudiantes del Programa de Formación de Educación Física y Salud por buscar estrategias de entretenimiento para los niños y niñas de la Escuela Bolivariana José Herrera Oropeza en la hora del recreo para mejorar sus valores y comportamientos sociales mediante actividades lúdicas. El proyecto toma una población de 15 personas que laboran en la escuela Oropeza de la ciudad de Carora (Venezuela) como docentes de aula, quienes exponen sus opiniones referentes al tema de la Educación Física en el colegio para luego tomar decisiones y aplicar el juego tradicional en las horas del descanso buscando disminuir las conductas violentas de los niños. Para concluir este trabajo se dice que en el ambiente escolar se recomienda estimular a los niños y niñas, acudientes y docentes a la práctica de los juegos tradicionales y recreativos ya que a través de los mismos podemos transmitir características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas. También el fomentar, favorecer y apoyar los juegos tradicionales y recreativos entre los niños frente a una cultura del sedentarismo que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Otro trabajo de investigación es el realizado por los docentes cubanos José Reynier Chávez, Radair Padilla y Maryenis García llamado: “Acciones para el rescate de los juegos

¹⁶ De las estudiantes Dalila Yajure, Dana Suárez, Yanary Santana y Stirling Torres, del programa de educación física de la Universidad del Sur de Lara en Venezuela, año 2005.

tradicionales en las clases de educación física para alumnos del tercer grado”¹⁷. La escuela donde se ejecuta se llama “Raúl de Aguilar Fernández” del Reparto Abel Santamaría, municipio de Santiago de Cuba. El proyecto fue con una población de 18 estudiantes (24,6% del total de la escuela), niños del tercer grado del Seminternado “Raúl de Aguilar Fernández”, 4 profesores de Educación Física de la escuela y 5 especialistas (Máster en Ciencias). A partir de los instrumentos aplicados se determinan las insuficiencias sobre la apropiación de juegos y la convivencia y se presentan un grupo de acciones dirigidas a los niños que van a rescatar los juegos tradicionales desde las clases de Educación Física, logrando influir en su desarrollo armónico y en la formación de valores y prepararlos para adquirir conocimientos, hábitos y habilidades, así como también reforzar las funciones afectivas y educativas de las familias.

Otra propuesta muy interesante es la realizada por los docentes españoles Vanessa Martín Castro y Francisco José Alcon llamado:”Recuperación de costumbres populares a través de actividades de recopilación, ejecución y divulgación de juegos tradicionales”¹⁸ que tiene como objetivos principales “conocer formas de vida y formas de relación a través de los juegos populares, capacitar para la adaptación social al medio cultural de cada zona o comarca, afirmar la idiosincrasia de la comunidad local, recuperar para toda la comunidad los juegos populares de siempre, acercar a los estudiantes a las tradiciones de su entorno y potenciar las actividades lúdicas desde la perspectiva recreativa (el juego por el placer de jugar)”. Esta propuesta se desarrolló en la comunidad del municipio de Murcia en España, incorporó contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de cada uno de los juegos tradicionales en un proceso de un año dividido en varias fases: la preparación del trabajo a realizar, la recopilación y recuperación de los juegos tradicionales de la comunidad, la fase de puesta en acción de los talleres y juegos prácticos, la fase de producción y publicación de estos juegos y por último la divulgación, transmisión y conservación de ese compendio de juegos tradicionales.

Después de revisar estos proyectos de otros países, tenemos otros trabajos de formación de maestros más locales y que ayudan a la capacitación en el área de educación física para la mediación de conflictos. Uno de ellos es “El Programa Paz Arte Calibra” que es una iniciativa estudiantil desde las Instituciones Educativas Antonio José Camacho y Santa Librada de la ciudad de Cali, la cual cuenta con el apoyo de docentes y directivos. Este

17 PADILLA, Radair. GARCÍA CENTENO Maryenis y CHÁVEZ MUSTELIER José Reynier. Buenos Aires, Revista Digital efdeportes N° 151, junio 2012. Ver: <http://www.efdeportes.com/efd169/acciones-para-el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>.

18 MARTIN CASTRO, Vanesa. ALCÓN CAMPOS Francisco José. Recuperación de costumbres populares a través de actividades de recopilación, ejecución y divulgación de juegos tradicionales. Buenos Aires, EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 149, Octubre de 2010. <http://www.efdeportes.com/>.

programa viene trabajando en la gestión y transformación de conflictos entre ambas instituciones desde 2009. En su gestión ha logrado articular al proceso a la Alcaldía de Cali, a la Secretaría de Educación Municipal, al Instituto Popular de Cultura, a la Secretaría de Cultura y a la Universidad del Valle con el fin de avanzar en el logro de sus objetivos.

La Alcaldía de Cali y la Universidad del Valle en el marco del proyecto “Competencias Docentes y Estudiantiles” (año 2010), firmaron un convenio con el propósito de brindar acompañamiento a los objetivos del Programa. Es así como se ofertaron una serie de acciones formativas y lúdicas que buscan fortalecer el proceso y potenciar los objetivos del Programa Paz Arte a Calibra; entre los cuales se encuentran la lucha contra Algunas de estas manifestaciones de violencia por conflictos entre profesor y alumno, maltrato entre compañeros conocido como bullying, vandalismo y daños materiales a la infraestructura escolar o propiedad de otros, violencia física (agresiones o extorsiones) y acoso sexual, entre otros.

Sus inicios se remontan al año 2009, según la Secretaría de Educación Municipal “se empezó con 10 jóvenes, y luego se vincularon hasta 540 estudiantes, llegando a un tope de 900 en sus inicios, con estudiantes de las Instituciones Antonio José Camacho y Santa Librada”¹⁹. Entre las evidencias del programa, afirmó el rector de la Institución Antonio José Camacho, que “como experiencia, forma parte positiva de lo que es una apuesta que le hemos hecho a la convivencia y puede ser el camino para mejorar ambientes escolares, tanto al interior de las instituciones como entre las dos instituciones y volver a recordar que entre hermanos es más bacano”²⁰.

Otro programa de formación de docentes es PISOTON, que se orienta a la educación y el desarrollo humano en lo psico-afectivo y en los valores; y es el resultado de siete años de investigación doctoral desarrollada por la Universidad del Norte (Barranquilla, Colombia) y la Universidad de Salamanca (España) y busca prevenir y promocionar la salud integral de niños y niñas de manera recreativa, educativa y formativa con técnicas lúdico educativas, cuento, psicodrama, juego y relato vivencial.

El programa está dirigido a profesores de niños cuyas edades oscilan entre los 2 y 9 años que viven en circunstancias de vulnerabilidad debido a un entorno de: Necesidades afectivas, pobreza estructural, interferencias en el desarrollo, desestructuración del ámbito familiar y de contención Psicoafectivo del niño y niña, valores y culturas que tienden a legitimar el trabajo infantil, inadecuación de los sistemas de educación para sostener la escolarización de los niños, lo que conlleva al trabajo infantil y a problemas con su personalidad.

19 Secretaría de Educación Municipal de Cali. Balance del Proyecto Calibra. En: <http://www.cali.gov.co/publicaciones.php?id=35676i>.

20 OCORÓ, César. Evidencias sobre proyecto Calibra. Cali, Institución Educativa Antonio José Camacho, 2011.

Pisotón es una propuesta educativa que busca combatir la violencia, propiciar la resolución pacífica de conflictos entre las familias y generar beneficios en la población infantil que es vulnerable a muchos factores que impiden su desarrollo psico-afectivo y cognoscitivo. Una de sus principios tiene que ver con la idea de que el juego y la palabra ayudan a organizar las emociones del niño, aliviando tensiones y generando placer. Pisotón permite a los niños reconocer los momentos críticos y sensitivos de sus vidas facilitándoles la expresión, invitándoles a hablar y al mismo tiempo les ayuda a resolver sus situaciones y los lleva a conocer sus potencialidades, de tal forma que influyan de manera positiva en la constitución de su personalidad, integrando a las personas más importantes de su vida como los son sus padres, sus maestros, sus cuidadores y sus amigos. El juego en el programa Pisotón se asume en su papel socializador, se retoma su cualidad de “como sí” (o sea de simular la realidad) para pensarla y brindar la libertad de imponer significados novedosos a objetos y eventos.

MARCO TEÓRICO

El juego, su definición y sus características

Aunque se han propuesto varios conceptos buscando definir qué es el juego, el planteamiento más aceptado recientemente es el de Johan Huizinga que en su libro *Homo Ludens* lo plantea en estos términos: [el juego es una] *“acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”*.²¹

Como puede observarse, la definición de juego de Huizinga es compleja, tiene varios elementos. Aquí el autor señala como primer elemento la libertad, el juego y la obligación son incompatibles, se juega porque se quiere jugar y no por obedecer la voluntad de otro. El juego rompe cadenas de esclavitud, en un juego existe la “la libertad de retirarse cuando a uno le plazca”, dice Callois²².

Sin embargo lo segundo que Huizinga afirma tiene que ver con límites, parece entonces una contradicción pero no lo es. La libertad y los límites van unidos, hacen parte de la convivencia humana. Al elegir jugar los participantes aplican el principio de libertad y las normas de juego están allí no por capricho sino para darle forma y sentido al juego, sin esas normas el juego perdería su esencia, no sería lo que cada uno libremente eligió.

Entre los analistas reconocidos, R. Callois propone una relación de interdependencia entre los juegos y las culturas. Considera que “hay que separar espacios para el placer y para la invención, algo que al mismo tiempo implica acatamiento a ciertas normas sociales y una serie de restricciones”²³. Surge así la idea de juego en la que se combinan sin estorbarse las limitaciones entre libertad, invención y riesgo.

21 HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*, Editorial Alianza, Madrid –España-, 2004, página 26.

22 CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres :la máscara y el vértigo*, fondo de cultura económica, México, 1997

23 CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres :la máscara y el vértigo*, fondo de cultura económica, México, 1997

Partiendo de Caillois y Huizinga, se hace un rastreo de las principales reflexiones modernas sobre el juego, León Vallejo Osorio, analista de Huizinga, ubica en sus obras “una tendencia que apunta a evidenciar una clara relación entre el juego, la recreación, el lenguaje y la poesía. “Es allí donde puede ser posible superar la alienación. En todos hay una afirmación de lo específicamente humano en el ordenamiento y en la recuperación de lo lúdico, esbozando en los diferentes niveles de la práctica social, el carácter liberador de lo recreativo (entendido como lúdico)”²⁴.

De otra parte, Huizinga resalta en su definición de juego la emoción y algo que denomina “*ser de otro modo* en la vida corriente”. Con esto está queriendo indicar que los jugadores se apartan de la realidad normal, pues, cuando juegan, pueden asumir unos roles distintos por obra de la creatividad, de la invención de la que habla Caillois. Eso es posible porque al jugar se crea un “universo cerrado, reservado y protegido”²⁵. Dicho de otra manera, es como si la vida normal se detuviera y entrara una vida diferente que se puede percibir como “separada”, en la cual, jugar constituye una ocupación aislada del resto de la existencia, algo que se realiza dentro de límites precisos de tiempo y lugar. Todo lo cual abre puertas a la libertad antes mencionada.

Complementando la conceptualización de juego, Huizinga dice que “no existe un juego en solitario ya que para que el juego sea posible es preciso que exista otro jugador o “algo otro”²⁶. Considera que “jugar es socializar, convivir, interactuar, así hayan juegos individuales en su creación y su sentido está la vida en sociedad, nos inventamos la vida con otros, para sobrevivir un humano necesita a sus pares”.... Pero ese estar con los otros necesita normas, necesita que todos entiendan de qué se trata la actividad para que puedan actuar de manera complementaria. El otro es parte esencial del juego, sin él nada tiene sentido. Para Huizinga, “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas, y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”²⁷.

24 VALLEJO OSORIO, León. El Juego Separado. Bogotá, Tercer Mundo Editores, 1997. Premio nacional de ensayo, 1997.

25 CALLOIS, R. Ibidem.

26 VALLEJO OSORIO, León. El Juego Separado. Bogotá, Tercer Mundo Editores, 1997. Premio nacional de ensayo

27 HUIZINGA, Johan. Homo Ludens, el juego y la cultura. México, Fondo de Cultura Económica, 2011, P 26

Ahora bien, afirmar que el juego es algo que implica sujetos en comunidad, libertad humana y normas hace parte de un enfoque cultural, en eso hay acuerdo entre los dos autores mencionados aunque haya diferencias entre sus apreciaciones puntuales respecto a la relación del juego con la cultura. En *Homo Ludens*, Huizinga, reconoce que “el juego es anterior a la cultura”²⁸, es decir, que el juego está primero que la cultura, que el hombre primero jugó y luego construyó la cultura. Para él, lo lúdico se encuentra en los trasfondos de la cultura, una conducta que permanece y se observa en nuestra vida cotidiana.

Por otra parte, en referencia al juego, Roger Caillois en su libro “Los juegos y los hombres”²⁹ propone una relación de interdependencia entre los juegos y las culturas, sin considerar cual fue primero, sino haciendo énfasis en que el juego presenta factores e imágenes de cultura en el sentido de que crean hábitos y provocan reflejos.

Caillois considera que el juego y la vida corriente son campos antagónicos y simultáneos, puesto que entre juegos, costumbres e instituciones, existen estrechas relaciones de compensación, teniendo en cuenta que los juegos tienen continuidad en el tiempo, emigran y se adaptan con rapidez y facilidad en diferentes sociedades. El autor afirma que los imperios e instituciones desaparecen. Pero los juegos persisten en su práctica conservando las mismas reglas.

Las afirmaciones de Caillois y Huizinga, de considerable afinidad mutua, sirven de soporte a trabajo, con el cual se pretende retomar y rescatar juegos tradicionales, demostrando que en verdad la lúdica tradicional no desaparece, sino que permanece en las comunidades para enriquecerlas con una virtud civilizadora, proporcionando ejemplos de valores morales e intelectuales necesarios para la convivencia.

Retomando la definición de juego de Huizinga, resulta muy importante su concepción sobre el juego como “una *acción que tiene su fin en sí misma*”. Igualmente para Caillois “el juego es en sí mismo improductivo, gratuito y estéril, no produce nada, es gasto puro y entrega despreocupada. En cada nuevo partido, los jugadores vuelven a encontrarse en cero [...] No prepara para ningún oficio, no es aprendizaje de trabajo [...] La finalidad del juego es el juego mismo”. Esta característica del juego se vuelve importante en sociedades como la actual, porque le hace contrapeso al consumismo, pues el juego niega que todo tenga que hacerse para conseguir algo (dinero, poder, cosas, ascensos...), en razón a su gran capacidad para realizar simulación de la realidad y construir nuevos episodios de vida basado en la ficción.

28 *Ibíd.*, p 8.

29 CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo, Fondo de cultura Económica, México, 1997.

Como ideal complemento a sus reflexiones sobre el juego, Huizinga dedica espacio a la recreación, la considera como parte esencial de la vida y de la creatividad humana. En el 7º capítulo de su famosa obra, afirma que “la *recreación* no es otra cosa que volver a crear. Recrear es, entonces, trabajo, pero trabajo creador...”³⁰. A renglón seguido exalta el papel de la recreación, considerando que ésta “es transformación de la realidad en la dinámica de inventarla... Es trabajo, pero “trabajo” materializado de una manera distinta, lejos de las articulaciones alienantes del otro “trabajo” que ata, limita y ahoga³⁰”.

El juego tradicional como una clase de juego

En este trabajo interesan los juegos tradicionales, dado que existen muchos juegos cabe preguntarse qué lugar ocupan éstos en un marco general de juegos ¿cuáles son los tradicionales? ¿Cuáles son los otros juegos? La autora española Eugenia Trigo Aza³¹ registra 21 clasificaciones. En ninguna hace referencia al juego tradicional, considerando que los criterios que siguen son variados: movimiento o dificultad motriz, reglamentación, edad, autoridad (si son dirigidos o no), cooperación o competencia, participación, etapas de desarrollo humano, lugar, material, efectos, etc. Sin embargo, antes de intentar cualquier clasificación, Trigo Aza parte de dos premisas que considera esenciales: una, los jóvenes demandan juegos y lugares para jugar, y dos, los profesores deben cambiar su rol de transmisores a facilitadores³². Con respecto al juego, dice que “suele ser empleado en diversas situaciones sociales y por ello conviene... tener claro a qué tipo de concepto nos vamos a referir, pues cada pueblo, según su forma de vida, ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica...”³³.

Se mencionan autores tales como Piaget y Wallon, Caillois, Jean Marie Lhotee, etc.

Hay clasificaciones que pretenden abarcar todos los juegos, es el caso de Caillois quien clasifica el juego en cuatro categorías generales: competencia o agon, azar o alea, simulacro o mimicry y vértigo o ilinx.

La **competencia** remite al enfrentamiento en el que se crea artificialmente la igualdad de oportunidades (condiciones ideales). El resorte del juego consiste en el deseo de ver reconocida la excelencia alcanzada en un determinado terreno. Supone por lo tanto atención sostenida, entrenamiento, disciplina, perseverancia y ambición de triunfar. Reivindica la

30 HUIZINGA, J. Homo Ludens. Alianza Editorial: Madrid.2000 Cap. 7º, "Juego y poesía" y 8 "Papel de la figuración poética". Pag.17.

31 TRIGO AZA, Eugenia. Aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física”, Volumen 1, bases teóricas. Barcelona, Editorial Paidotribo, 1989, pp. 37 y ss. 2003.

32 TRIGO AZA, Eugenia, op cit, p 36.

33 TRIGO AZA, Eugenia, óp. cit, p 360.

responsabilidad individual, ya que se presenta como forma pura y manifestación del mérito personal.

El **azar** se basa en una decisión que no depende del jugador. El destino se impone como único artífice de la victoria. Niega la calificación, el entrenamiento, la paciencia. Implica una renuncia de la voluntad, espera ansiosa, inmóvil y pasiva al veredicto de la suerte. Cumple la función de abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos.

El **simulacro** supone la aceptación de una ilusión. El juego radica en el gusto por adoptar una personalidad ajena. En este sentido, la función que cumple la máscara es disimular al personaje social y liberarlo de la personalidad verdadera. Implica capacidades de imaginación e interpretación. La regla del juego es evitar a que un error conduzca a rechazar la ilusión.

El **vértigo** busca alcanzar una especie de aturdimiento, pánico y arrebató puro que destruya por un instante la estabilidad de la percepción consiente. Cumple la función de evadir por un momento el resto de la realidad.

Este autor hace uso de los conceptos de *Padia* y *Ludus* para explicar las manifestaciones y restricciones de los impulsos enérgicos. Si la *PADIA* remite a la fantasía desbocada, exuberancia espontánea, agitación, risa loca e improvisación, el *LUDUS* se refiere a la necesidad de plagar tal energía de convencionalismos arbitrarios e imperativos, requiriendo de entrenamiento y de adquisición de determinadas habilidades. La elección de desviar las reservas de energía que representa la *PADIA* hacia la invención o hacia el ensueño es fundamental. En tal sentido, la elección de la que dan testimonio los juegos revela el estilo y los valores de cada sociedad. Al mismo tiempo educan y entrenan en esas mismas virtudes o defectos.

En este cuadro Caillois proporciona ejemplos de manifestaciones que se acercan más a al *ludus* o a la *padia*, en el sentido de tratarse de actividades reglamentadas o no reglamentadas.

Clasificación/M anifestaciones	1.Competencia (agon)	2. Suerte, Azar (alea)	3. Simulacro (mimicry)	4. Vértigo (ilinx)
PADIA LUDUS	Ej. carreras, luchas, atletismo (no reglamentadas) boxeo, esgrima, fútbol, billar, ajedrez, damas (competencias deportivas)	Ej. rondas infantiles, cara o cruz apuesta, ruleta, loterías, casinos	Ej. imitaciones infantiles, juegos de ilusión, muñecas, disfraces teatro, ópera, marionetas (artes del espectáculo)	Ej. mareo infantil, sube y baja, maíz de oro, alpinismo, atracciones de feria, esquí, cuerda floja

La pregunta más común es ¿Sirve esta clasificación para ubicar los juegos tradicionales? las rondas infantiles -que es un juego tradicional- como *El Gato y el Ratón* aparecen en los juegos de suerte, sería lo mismo que *El escondite*, Pero ¿dónde se ubicarían juegos como *el yoyo, el balero, el trompo -o peonza- y las canicas*? Estos juegos definitivamente no son de azar y aunque en esencia no son de competencia, se podría decir que son de esa clase. Con esto se aclara que es muy difícil ubicar los juegos tradicionales en este tipo de clasificaciones, o asumir que hay juegos tradicionales en los cuatro grupos.

Por otro lado se encuentran autores que sí se refieren a los juegos tradicionales como Pere Lavega³⁴ y Eugenia Trigo Aza.

El primero aborda el tema directamente pero desde la consideración de tres términos distintos: tradicional, popular y autóctono.

Para él; el juego autóctono es aquel que se origina en una zona, comunidad o región como la rayuela que se jugaba en Grecia o roma, el juego popular es aquel que está muy arraigado en determinada zona y lo practican habitualmente todas las personas de esa comunidad como las canicas y por ultimo define el juego tradicional como el juego que se conoce desde siempre y se transmite de generación en generación como el escondite.

Cabe anotar que el asemeja mucho el juego popular y tradicional diciendo:”los juegos conocidos y representativos en una zona o época determinada los vamos a denominar juegos populares y/o tradicionales, en función de si combinan representatividad (muy practicados) con temporalidad (proceso de transmisión entre diversas generaciones o grupos de personas).”³⁵

34 LAVEGA, PERE “Juegos y deportes populares-tradicionales”, INDE publicaciones, Barcelona, 2000.

35 LAVEGA, PERE “Juegos y deportes populares-tradicionales”, INDE publicaciones, pág. 30, Barcelona, 2000.

En Pere Lavega, se hace notorio su análisis sobre cómo la educación física y el deporte se articulan mediante propuestas formativas, no sometidas muchas veces a un riguroso conocimiento reflexivo, justificado desde una fundamentación objetiva, razonada y coherente con la esencia de los contenidos. Para este autor, el juego tiene carácter universal, las personas de todas las culturas han jugado siempre, y esto significa que los juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. De la misma forma, la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales³⁶. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie³⁷. En otro aparte de su obra, Lavega pretende justificar la verdadera potencialidad educativa de las prácticas de los juegos tradicionales en el área de educación física como eje cultural, teniendo en cuenta sus transformaciones y respectiva evolución, considerando su aporte como herramienta lúdica en las capacidades motrices.

También pretende que los jóvenes o chicos descubran, conozcan y entiendan un poco mejor la cultura local, a través del acercamiento a los juegos de sus familiares y vecinos, teniendo en cuenta que en las clases de educación física, los valores del respeto y la tolerancia a los demás y la diversidad se pueden aprender practicándose y conociéndose muy de cerca.

El autor da ejemplos de juegos en familia como los bolos donde participan padres, madres, abuelos, tíos, hermanos, etc.; donde se activa la dimensión afectiva entre sus integrantes y que a través de estos se reconoce la cultura corporal de sí mismo y su identidad. Además se aprende a valorar y querer la herencia cultural de anteriores generaciones.

Cuando se refiere al origen de los juegos populares tradicionales (cap. 1), destaca como en general el juego se destaca siempre como una participación activa de sus protagonistas, quienes actúan tomando sus propias decisiones e iniciativas (p 10). Nombra las características de un juego entre voluntario, libre, divertido, espontaneo, gratuito, incierto, ambivalente, comprometido, creativo, fantasioso, necesario y normatizado. Pero algo que bien analiza Lavega, digno de resaltarse, es que todo juego dispone de una dimensión lúdica, y ésta cualidad permite distinguir al juego de otras actividades.

Entre las características y componentes del juego, resalta la apetencia, la gratuidad, la diversión, la ambivalencia, la incertidumbre, las reglas, la fantasía, el compromiso y sobre todo la creatividad, lo que se aproxima mucho a Huizinga, cuando resalta que el juego es

36 LAVEGA, P. Propuesta transversal y pluridisciplinar para el estudio contextualizado de los juegos Populares y tradicionales. Barcelona, Revista Praxiología Motriz. Lleida. N°0, vol. 31-47, 2000.

37 Ibídem.

recreación, es decir, volver a crear. Sobre la espontaneidad del juego, resalta la decisión abierta y libre de sus protagonistas al fijar sus condiciones.

Al decir que “el juego nace de abajo”, implica el reconocimiento que tiene todo juego de brindar posibilidades de integración entre grupos humanos dispersos y poco afines. Con respecto al juego dirigido, o inducido, se refiere a un tipo de juego que se introduce a un grupo por iniciativa de uno de sus miembros o de un coordinador ajeno al grupo, y por eso se dice que se origina desde arriba, es decir, de una fuente determinada. Un ejemplo es el juego del teléfono roto. Juego simple es el que plantea bajo condiciones muy sencillas, por ejemplo la lleva, jugar al escondite. En cuanto al juego complejo, establece unas reglas que son un poco dispendiosas, como un partido de fútbol callejero. Todas estas modalidades, las diferencia Lavega con la práctica deportiva, por él considerada como “un juego con muchas reglas”, resultante de la “evolución de los juegos antiguos”³⁸.

En otro de los apartes de su obra Lavega toma como referencia a Roger Caillois, reiterando que sólo cuando se conoce y analizan los juegos de un pueblo o de una cultura, se puede conocer de cerca a sus habitantes y la forma de ser. También para justificar la dimensión cultural del juego presenta 3 ejemplos de situaciones en momentos como la prehistoria, la edad media y la actualidad donde se explican las características de la cultura de la época, los elementos diversos y materiales para el juego de cada una y por último el conjunto de interacciones de las personas con los elementos del medio natural y material y con su entorno social más próximo Y concluyendo así que el juego es una manifestación cultural.

Aquí se determina que el juego y el entorno sociocultural van ligados de la mano y que se hacen diferentes de acuerdo a la época en que se desarrollaron debido a la evolución del sistema de relaciones humanas y al material utilizado para el juego, que es muy diferente. Con esta afirmación, Lavega reconoce que cada pueblo se entiende y conoce en función de sus propios juegos. Tal es el caso del pueblo nariñense, caracterizado por sus fiestas de Blancos y Negros, en que todas las personas, grupos sociales y sin distingo de procedencia, son confundidos en un gran juego colectivo en que se usa pintura o talco para pintar a las personas de blanco, o betún como pintura para pintar a turistas y coterráneos el día de los negros. En el caso de Popayán y varios pueblos del Departamento del Cauca, las llamadas fiestas o carnavales de Pubenza, son utilizados para bañar a toda la población con agua limpia, para cuyos efectos la empresa de acueducto de Popayán y demás acueductos municipales abren las válvulas de los hidrantes esquineros utilizados para emergencias. También de aquí se determina la definición de juego autóctono, juego popular y juego

38 LAVEGA BURGUÉS, Pere. Juegos y Deportes Populares y Tradicionales. Zaragoza, INDE Public, 2000, pp. 10-11. ISBN: 84-95114-04-06.

tradicional. De ahí que Lavega no sólo exalta el juego como medio de acercamiento cultural, sino como una excelente manera de aprender y enseñar los principales valores, actitudes y normas según la época, la cultura y las circunstancias del momento, en un proceso llamado culturización o socialización donde se transmiten conocimientos, usos y costumbres entre personas de una misma cultura. Es así como las culturas pesen a ser diferentes, tienen a aprender unas de otras, se produce un proceso llamado difusión cultural y cuando una cultura se impone sobre la otra el proceso se llama aculturación.

Para Eugenia trigo aza el juego es una determinada forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural; porque existe en el mismo una respuesta a diferentes situaciones vivenciales del estudiante que se integran al espacio escolar, la calle, el barrio y diferentes manifestaciones populares. “Esa práctica habitual del juego debe desarrollar en el, actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de normas de convivencia.”³⁹

Referente a esto se puede anotar que el juego tradicional como juego nos podría brindar las herramientas para conocer bien estas tradiciones culturales y apoyarlas para que se sigan transmitiendo de generación en generación a través de la escuela y poder mantenerlas arraigadas en cada uno de los espacios en que el niño se relaciona con su familia y la comunidad y además de crear a partir de su práctica mejores relaciones interpersonales con los demás.

Dice Trigo Aza textualmente: “el juego y la cultura han ido siempre a la par en la historia de la humanidad. Cada pueblo, según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica. Algunos de estos juegos se encuentran en diferentes sociedades de países bien distantes y distintos, es el fenómeno del juego.”⁴⁰

Entonces no se pueden separar el juego y la cultura porque van evolucionando juntos a través del desarrollo de la historia. quiere decir esto que las costumbres y las tradiciones de nuestros pueblos hacen parte de esa cultura y ese juego tradicional que concierne este trabajo se justifica de una manera más amplia cuando lo utilizamos en la escuela liberando a los estudiantes no solo de que con este se recreen sino que también logren en sus aprendizajes valorar todo lo popular y lo transgeneracional, no solo de nuestro país sino de otros lugares del mundo que también dieron su aporte a la construcción de esta sociedad.

39 TRIGO AZA EUGENIA, aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física, bases teóricas vol.1 ed. Paidotribo, pag.241 Barcelona, España, 1994.

40 TRIGO AZA EUGENIA, aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física, bases teóricas vol.1 ed. Paidotribo, pag.360, Barcelona, España, 1994.

Luego de analizar y exponer diferentes clasificaciones de juego de muchos autores al final del primer volumen de su texto propone en su trabajo Trigo Aza unos juegos cooperativos donde los participantes juegan sin tener ganadores y perdedores, juegos creativos donde los mismos participantes le dan la forma, la estructura y dirección al juego, los juegos recreativos que son dados para solo recrear, los juegos expresivos que muestran el ser de cada participante, los juegos libres que son el verdadero juego porque se hacen sin reglas y por último los juegos tradicionales que según esta autora hay que recuperar, de la misma forma que se recuperan las fiestas populares por su gran sentido de participación ciudadana y el desarrollo cultural de los pueblos. También está de acuerdo con el autor Lavega diciendo que las manifestaciones lúdicas reflejan el ánimo de un pueblo las formas de relación, de sentimientos, de expresión, de experimentación, de entendimiento y de vivir la vida.

Para esta propuesta esos términos referidos sobre la clasificación del juego nos permiten decidir que el juego tradicional llevara conceptos de cooperación, libertad, expresividad, creatividad y tradicionalismo porque los juegos se harán para construir conjuntamente en el grupo las normas y poder reflexionar sobre la aplicación de esas reglas después de la ejecución de los mismos.

Continúa Trigo Aza afirmando en su segundo libro que el juego tradicional de los adultos se ha desarrollado exclusivamente en el campo rural y que se practicaba por los adultos cuando eran niños y que en nuestros tiempos ya muy poco se practican por falta de tiempo y ganas de los adultos para enseñarlos a sus hijos y en la escuela los maestros no tienen tiempo ni espacios para enseñarlos. Dice que revivir un juego de siempre es volverle a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura y con nosotros mismos.

Teniendo en cuenta esta afirmación la propuesta es muy apropiada porque en la escuela se dan esos mismos intercambios culturales y el maestro es el llamado a llevar el rescate de la cultura por las mismas condiciones de vida de los niños y esos mismos comportamientos de sus padres que no tienen tiempo porque laboran o no tienen espacios adecuados para que ellos practiquen los juegos. Cuando enseñamos lo tradicional estamos brindando un aporte a la sociedad, estamos permitiendo que la cultura se arraige mas en nuestros niños y niñas y que sean mejores personas en una forma integral.

Expresa Trigo Aza que a través de estudios experimentales realizados al juego tradicional con entrevistas, dibujos y textos, interacciones motrices entre los jugadores y sociometría este ofrece a sus participantes unas relaciones socioafectivas más ricas que otros deportes

debido a que los roles cambian durante el transcurso del propio juego, es decir, que a veces es uno solo contra todos, cambia rápido a todos sobre uno solo y luego todos contra todos.

De esa misma forma en la propuesta realizada aquí ese juego tradicional va enriquecer las relaciones entre cada uno de sus participantes, van a relatar sus experiencias y van a resaltar lo más importante de cada juego construyendo de forma equitativa todas las herramientas dadas por el docente para el análisis y la construcción de las normas o reglas de cada juego.

Para terminar afirma textualmente: “la escuela es el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados. Y no solamente darlo a conocer, sino respetarlo y revivirlo. Si en las aulas, el profesorado es capaz de recuperar toda esa cultura, sirviéndose de sus propios recuerdos, de las aportaciones de los propios alumnos y de los padres y abuelos de estos, en más o menos poco tiempo habremos recuperado todo eso. Pero si además del trabajo en el aula, motivamos a que todos (profesores, alumnos, padres) participen en las distintas manifestaciones culturales de su entorno, entonces si estaremos en el camino de valorar y reconocer la propia cultura, más allá de modas e imposiciones exteriores”⁴¹.

Reconoce la autora que la escuela es la institución educativa más apropiada para enseñar las tradiciones culturales a través del juego porque integra a toda la comunidad educativa; es decir, los padres, abuelos y acudientes y los hace partícipes de estos juegos tradicionales con sus aportes, experiencias y demás aspectos relacionados con la cultura nos brindaran un apoyo muy importante en consecución de esta propuesta metodológica.

Para Trigo Aza el juego es la conducta lúdica que es fruto de nuestra cultura y de nuestra historia y está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida; es decir que el juego representa una importante herramienta de la cultura para introducir a sus individuos al universo normativo corporal. Las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos admitidos y requeridos se ofrecen en formas de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal. Jugar también es conocer algunas veces mecánicamente otro no lo mundano, lo cotidiano, lo familiar, lo cultural y también lo sagrado. La solidaridad, la reciprocidad, la generosidad, lo propio, el respeto, la entrega, la atención, lo particular y lo general, lo igual

41 TRIGO AZA, Aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física, aplicaciones vol.2 ed. paidotribo, págs. 24-25, Barcelona, España, 1994.

y lo diferente lo vive una y otra vez cuando jugamos de pequeños y continuamos jugando ya de adultos en la vida.

Además otros autores como Pierre Parlebas opinan que “Los juegos son uno de los modos de expresión de una cultura: por el espacio de que disponen, la temporalidad que imponen y las comunicaciones que proponen, los juegos son como el espejo de una civilización.

Las raíces de una cultura se sumergen también en sus juegos. Los rituales lúdicos, las formas de comunicación, las múltiples modalidades y fórmulas de juego, su imaginario en fin, son un patrimonio cultural precioso que contribuye a la definición de la cultura.”⁴²

Verdaderamente este autor nos dice que aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región específica como el lugar donde se realiza esta propuesta y que resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano. Porque estos juegos representan una riqueza inimaginable cuando los estudiamos y profundizamos en su esencia, permitiéndonos analizar una serie de aspectos intrínsecos, como las distintas formas de relaciones humanas que se establecen (roles, género, laborales, etc.).

El juego y la convivencia

Después de revisar toda la importancia que tiene el juego tradicional en la cultura ahora miremos la relación que tiene con la convivencia.

Existen muchos conceptos sobre la definición de convivencia, pero vamos a tomar uno en especial de la Real Academia de la Lengua Española y es “Convivir significa vivir en compañía de otros “⁴³Esto nos refiere que para poder hablar de "compañía", se tiene que dar una participación en los sentimientos del otro, una empatía. En definitiva, cuando se habla de convivencia, se hace referencia a la vida que comparten individuos, familias y grupos en cuanto a intereses, inquietudes, problemas, soluciones a dichos problemas, expectativas, usos del espacio, servicios y todo aquello que forma parte de la existencia en sociedad.

La convivencia implica, por lo tanto, estar al mismo tiempo y en el mismo lugar que otros, con los que se interactúa activa y creadoramente, con quienes se comparten aspectos comunes, y entre quienes se da un entendimiento, una empatía.

42 PARLEBAS Pierre. (2000). *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, Deportes y sociedad*, pag.225. Barcelona. Editorial Paidotribo.

43 Definición de la Real Academia de la Lengua Española.

Sin embargo, convivir, no significa estar de acuerdo en todo, sino la posibilidad de disentir, debatir y regular ese conflicto sin que ello suponga una ruptura, una desintegración o la pérdida de cohesión social. Y es aquí donde la escuela juega también un papel importante porque complementa esa misma labor de la familia proporcionando los espacios adecuados para que esa convivencia dirija construcción de normas y valores y logre a través de esa interacción social edificar y conservar la cultura tradicional.

Ciertamente el tema que nos atañe es la convivencia escolar que también podría entonces definirse como “una construcción colectiva y dinámica, constituida por el conjunto de interrelaciones humanas que establecen los actores educativos al interior del establecimiento”⁴⁴

Entonces podría decirse que en la práctica de esta convivencia todos y todas tenemos varias identidades que conforman nuestra esencia: hijos, padres, estudiantes, docentes, amigos... Es por ello que el crear una identidad comunitaria que busca el bienestar de la misma a través de la interacción y relación con diferentes culturas no ha de entenderse como una agresión a la propia identidad cultural del individuo o el grupo si no como una forma de vida en la que se integran todos los individuos en la comunidad y se enriquecen de las vivencias conjuntas e individuales de todos los miembros.

En el espacio escolar, la convivencia se enseña, se aprende y se refleja en los diversos espacios formativos (en el aula, en los talleres, las salidas a terreno, los patios, los actos ceremoniales, la biblioteca), los instrumentos de gestión (el PEI, los reglamentos de convivencia, los Planes de Mejoramiento Educativo), y en los espacios de participación (Consejo Escolar, Consejo de Profesores/as), por lo que es de responsabilidad de toda la comunidad educativa garantizar ese clima escolar positivo.

Cuando me refiero a clima escolar social positivo hago referencia a la percepción que tienen los estudiantes de un buen ambiente en el que se desarrollan sus actividades habituales diarias ;dejando claro así: la finalidad de las normas de convivencia que es mantener ese clima en las instituciones educativas y en la comunidad mediante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la educación de los estudiantes en los valores del respeto y los derechos humanos y del ejercicio de una cultura ciudadana democrática participativa.

Entonces la búsqueda de una convivencia positiva es por tanto una meta esencial de la educación ante la aparición de determinados conflictos.

Se determina según el texto que “un conflicto es una confrontación entre dos o más personas cuyos ideas, posiciones o intereses son incompatibles o son vividos como incompatibles”⁴⁵ Estos conflictos dados en la escuela desempeñan un papel muy importante

44 Ministerio de Educación de la República de Chile. Resumen Ejecutivo Política de Convivencia Escolar. Santiago, 2004. Pág. 10

45 Convivencia y conflicto en los centros educativos, Informe del Ararteko sobre la situación en los centros de Educación Secundaria de la CAPV. Editorial ARARTEKO, España.

en las emociones y los sentimientos, y la relación entre las personas que mantienen el conflicto puede salir robustecida o deteriorada dependiendo de cómo sea el proceso de resolución.

Los conflictos son un ingrediente secuencial a las relaciones interpersonales y por tanto algo que se presenta siempre que se convive con otros, y que es necesario para avanzar.

Del mismo modo, señalamos que las normas que se establecen en la escuela como marco de las relaciones interpersonales tienen un contenido fundamental cuando se comunican y se aplican con coherencia a toda la comunidad educativa y las sanciones realizadas tienen una función pedagógica cuando hay un espacio de reflexión conjunta en la que los implicados y los representantes de la comunidad educativa analicen con serenidad el problema.

Sin embargo el bienestar emocional de los alumnos y la educación en valores son pilares esenciales de una educación que prepare a los alumnos para establecer relaciones interpersonales satisfactorias. Para convivir con los demás en un clima positivo es preciso sentirse bien con uno mismo. Los valores de responsabilidad, respeto, altruismo, y cuidado tanto de las personas como del entorno constituyen la base de una convivencia pacífica. Se favorece la mejora de la convivencia en los centros educativos si se fija dentro del Proyecto Educativo Institucional un Plan de Convivencia donde se recojan las normas de aula y su gestión. Pero es allí donde la educación física como área juega un papel importante para complementar el trabajo de la convivencia.

En los procesos de convivencia, la educación física es considerada fundamental para el desarrollo de la vida en sociedad de las competencias ciudadanas, cuyas características especiales estimulan los procesos de aprendizaje que allí se promueven y las formas en que las personas interactúan para lograrlos. Por ejemplo, en el área de educación física se aprende a seguir normas y a comprender su sentido y significado como en ninguna otra área. También aquí tiene especial importancia el trabajo en equipo y el desempeño de determinados roles para asegurar la obtención de una meta particular.

En esta área se construyen interacciones especiales, en donde podemos aprender que aunque somos diferentes, esto no justifica el rechazo o la discriminación. Mientras se cumple la educación física, se puede aprender que si bien la mayoría de los hombres tienen una mayor fortaleza física y la mayoría de las mujeres tienen una mayor facilidad para el ritmo y la expresión artística por medio del movimiento, muchas mujeres tienen una mayor fortaleza física que muchos hombres y muchos hombres tienen mayores habilidades para la danza que muchas mujeres.

Podemos aprender también a reconocer y respetar otras diferencias, como por ejemplo, que no todos somos buenos para todos los deportes o que tenemos diferentes habilidades físicas. En las clases de educación física podemos también aprender que podemos tener

disciplina y ser fuertes sin maltratar a las demás personas y que el maltrato no tiene justificación. Tenemos la oportunidad de aprender a encarar las situaciones de contacto físico, manejando nuestras emociones y evitando peleas o agresiones. Aprendemos a competir, a ganar y a perder, pero también a cooperar. Ahora si cabe preguntarse por la relación entre el juego y la convivencia.....

Atraves del juego y el deporte de manera amplia, se rescatan todos aquellos aspectos que hacen de estos una herramienta útil para el desarrollo personal y social de las personas, en particular de los niños en edad escolar de básica primaria y la forma en que se promueve el “jugar limpio” como un valor fundamental para el logro de los mayores objetivos personales y colectivos.

El juego limpio implica mucho más que el respeto a las reglas, es una manera de pensar y no solo una forma de comportarse, abarca los conceptos de amistad, de respeto al adversario y de espíritu deportivo. Entonces se hace referencia a valores que se deben enseñar con la construcción a la par de normas.

Según Mendes, los valores son “creaciones simbólicas derivadas de prácticas culturales arraigadas que existen únicamente en forma inmaterial”.⁴⁶

Puede decirse entonces que los valores se transmiten y recuperan su propiedad con el tiempo, es decir que cada generación lega a la siguiente una serie de ellos y se hallan en constante transformación y así nuestros niños y niñas deben apropiarse de los valores, para lo que cual es necesario que sientan la posibilidad de transformarlos adecuándolos al contexto social e histórico que les toca vivir en este momento tan crítico en la sociedad.

Si la escuela brinda esa oportunidad de enseñarlos a través del área de educación física y mejorar relaciones interpersonales con el juego tradicional estará dando cabida a propuestas metodológicas como esta, donde el docente debería tener siempre presente que esos valores que desea promover tienen que tener una relación directa con los métodos de enseñanza seleccionados, los objetivos planteados, las relaciones comunicativas y el clima socio-afectivo propiciado en las clases.

La Educación Física cuenta con la riqueza de tener la posibilidad de presentar alternativas que pongan a los niños y niñas en situaciones reales y favorecer la reflexión crítica sobre las actitudes y conductas que surjan en el juego conllevando también a analizar también los significados y puesta en práctica de determinado valor en relación a la situación de su convivencia escolar.

Los docentes de Educación Física tendremos la función de promover y guiar la reflexión “sobre el mundo de la vida” a partir de las prácticas motrices de los participantes.

46 ESPINOSA HERNÁNDEZ, A., tomado de MENDES “Estrategias para fortalecer los valores en educación básica”. En: www.tuobra.unam.mx

En este sentido Le Boulch plantea: “Un deporte es educativo cuando transmite el desarrollo de sus aptitudes motrices y psicomotrices, en relación con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de su personalidad”.⁴⁷

Se trata no solo de una educación donde desarrollan los aspectos intelectuales y motrices, sino también una educación en valores que les ayuda a formarse como personas, como ciudadanos.

47 GIL MADRONA, P. Tomado de LE BOULCH, JEAN.: “¿Cómo educar en valores en Educación Física a través de juegos y deportes?” Pág.5. En: www.oei.es/deporteyvalores/comoeducarenvalorescomunicacion

DISEÑO DE LA PROPUESTA METODOLOGICA

Contexto

Este trabajo se realiza en la Institución Educativa Humberto Jordán Mazuera (sede central), ubicada en el sur oriente de Cali, en el barrio Ricardo Balcázar de la comuna 13 en el Distrito de Agua blanca. El Ricardo Balcázar colinda con los barrios el Pondaje, Villa del lago, Ulpiano Lloreda, Urbanización El Laguito, Villa blanca y el asentamiento Belisario Betancur.

Al lado de la sede central de la Institución Educativa hay una cancha de asfalto para microfútbol y baloncesto, pero que es utilizada por los jóvenes del sector, en la mayoría drogadictos, vagabundos y desempleados, quienes muchas veces hostigan y molestan a los niños y niñas que pretenden jugar allí. También existe un parque más grande a dos cuerdas de la escuela donde hay también una cancha de microfútbol y baloncesto, una zona de juegos con columpios, pasamanos, “burros” o sube y baja, rueda y una cancha de tierra para práctica de otros deportes y juegos. Sin embargo, podría decirse que ambos espacios carecen de zonas verdes para el juego pleno y que la mayoría de las veces éstos están ocupados por drogadictos y personas adultas desconocidas para los niños y los maestros de la Institución Educativa.

Por último, como a 15 cuerdas de la escuela está el polideportivo de Villa del lago que cuenta con piscinas para adultos y niños, zona de juegos y una cancha pequeña, pero cuyo uso es problemático por la enorme distancia que hay desde la escuela, el costo en dinero de la entrada y los peligros del camino, pues pandillas, ladrones y drogadictos rondan las calles.

Ahora bien, la Institución Educativa Humberto Jordán Mazuera no tiene zona verde, no hay ni un árbol, cuenta con un patio asfaltado (alrededor, en una construcción de dos pisos están los salones de clase y las oficinas administrativas). Tiene, además, una pequeña zona de juegos reservada para los niños de pre-escolar (y que a veces pueden usar los niños de primero). En el patio con frecuencia se presentan incidentes debido a la cantidad de niños, a la hora del recreo, con un amplificador de sonido, los docentes encargados de la disciplina les piden a los niños que no corran, que tengan cuidado, además algunos niños de cuarto y quinto grado visten chalecos que los identifica como la “patrulla escolar” y portan avisos de “PARE” que les muestran a sus compañeros para evitar que por estar corriendo se caigan, atropellen a otros y se golpeen (en la jornada de la tarde, que es cuando funciona el pre-escolar y la básica primaria, hay 550 niños).

Como se había dicho antes, la población a la que se dirige esta propuesta educativa está constituida por niños de tercero de básica primaria. Son 36 estudiantes distribuidos en 17 niños y 19 niñas, de las cuales una tiene Síndrome de Down y cuyas edades oscilan entre 8, 9 y 10 años. Proviene de familias en la mayoría de estrato 1 y 2, según la Alcaldía de la ciudad, por nivel académico los adultos se categorizan así: en básica primaria un 37,1% de la población total de la comuna, seguido por personas con básica secundaria (completa e incompleta) con un 25,7% y, el restante porcentaje (un 37%) alcanza estudios técnicos y profesionales (y de estos la gran mayoría son técnicos).⁴⁸

En cuanto a información sobre jefatura del hogar, la información obtenida de la misma fuente, permite determinar que en los hogares de los niños hay más hombres (63,7%) que mujeres (36,3%) como jefes de hogar.

En cuanto a la composición familiar de los hogares, en su mayoría está formada por ambos padres como un aspecto positivo para resaltar y el resto está formada por madres cabeza de familia que viven solas con sus hijos o hacen parte de grupos conformados por abuelos y tíos. El porcentaje de niños que viven con padrastros o madrastras es bajo.

La mayoría de los niños provienen de familias poco numerosas -tienen uno o dos hermanos- mientras que algunas tienen 3 o más hermanos, llegando incluso a familias con 5 y 6 hijos.

Los ingresos familiares están dados en un alto índice por los aportes del padre únicamente; sólo en un bajo porcentaje ambos padres trabajan. La mayoría de las madres son amas de casa y en el grupo de las que trabajan fuera del hogar hay algunas dedicadas al comercio informal (ventas ambulantes y otros) y otras a oficios varios como empleadas domésticas, vendedoras de ropas, vendedoras de chance, artesanas, etc. Sólo hay un pequeño porcentaje de madres que se encuentran vinculadas como empleadas a alguna empresa pero con contratos laborales inestables.

48 Alcaldía de Santiago de Cali, Secretaría de Gobierno, *Plan de desarrollo 2008-2011, comuna 13*

Igualmente los padres, en su mayoría, tienen vínculos laborales inestables en sectores como la construcción, los servicios generales, la artesanía, la vigilancia, el transporte, la mecánica, la carpintería y la zapatería, entre otros. Un número significativo de padres se dedica al comercio informal, como vendedores de diferentes tipos de productos en puestos móviles o casas con donde con negocios propios. Existe otro número de señores que se reportan como trabajadores de empresas, generalmente como operadores o como guardas de seguridad.

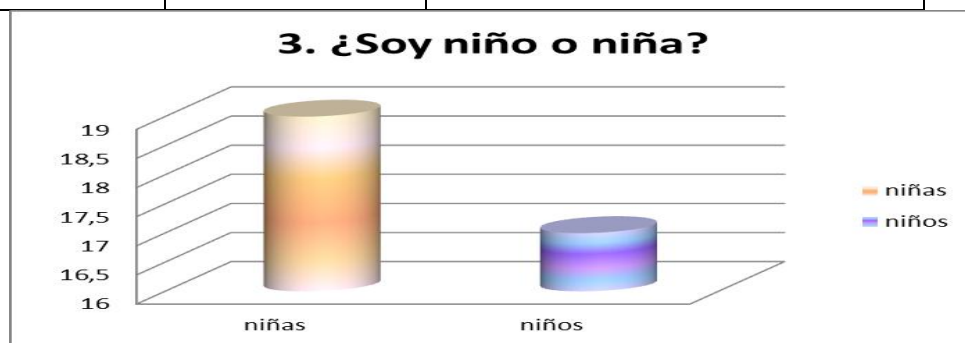
Hay que decir también que hay habitantes del sector dedicados al comercio de drogas, la prostitución y actividades delincuenciales relacionadas con robos y sicariato.

Caracterización de la población

Una encuesta fue el medio para explorar las particularidades de la población a la cual específicamente va dirigida esta propuesta de educación física, que son niños de básica primaria en edades entre 8 y 10 años. Con la aplicación del cuestionario se buscaba seleccionar los juegos tradicionales que serán eje de la propuesta pedagógica, la cual intenta mejorar la convivencia y motivar el rescate de las tradiciones culturales al tiempo que se aprende y se practican algunos juegos. La encuesta pretendía lograr una interpretación fiel de los conocimientos e intereses de los estudiantes acerca de los juegos tradicionales (en el anexo 1 puede verse el cuestionario).

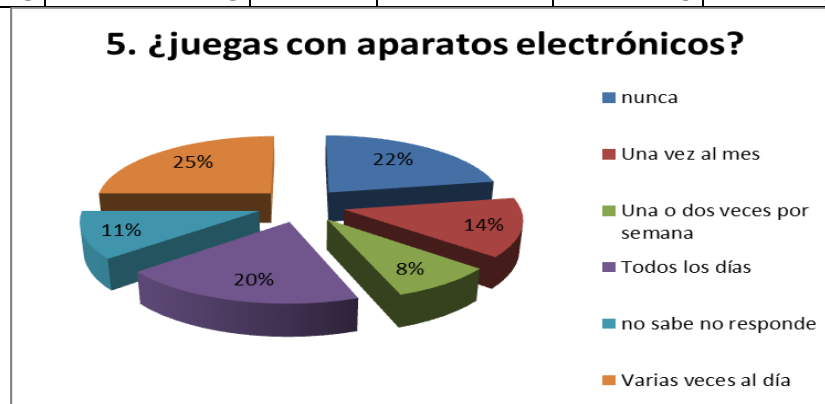
La encuesta debían contestarla los 36 estudiantes del grupo, pero el día que se aplicó tres niños no asistieron y la niña en condición de discapacidad no respondió. En la presentación de resultados la falta de los cuatro niños no se registra en el punto referido a género femenino o masculino (el punto 3) porque era un dato conocido por el profesor autor de esta propuesta y por tanto se tabuló completo, en los demás puntos las respuestas de los faltantes se registró como “no sabe, no contesta” (es el que corresponde al 11%). Por otro lado cabe anotar que se empieza con el punto 3 porque el 1 y el 2 de la encuesta eran sobre la fecha y la edad de los niños (y de la edad ya se dijo antes que oscila entre los 8 y los 10 años).

3. ¿Soy niño o niña?		
Niñas	Niños	Total
19	17	36



En el grupo de estudiantes que hacen parte de la población la mayoría son niñas. Esto se verá reflejado en las respuestas de las distintas preguntas acerca de los juegos de preferencia para cada estudiante dentro del curso.

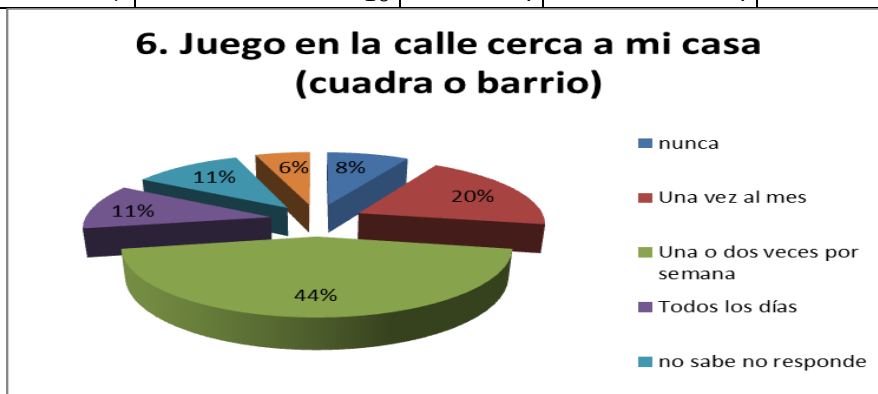
5. ¿Juegas con aparatos electrónicos?						
Nunca	Una vez al mes	Una o dos veces por semana	Todos los días	No sabe no responde	Varias veces al día	Total
8	5	3	7	4	9	36



Una tendencia significativa de estudiantes, la cuarta parte de encuestados, recurre a juegos con aparatos electrónicos varias veces al día. Otro 20% una vez al día, un 14% recurre a los juegos una vez al mes. Llama la atención el 22% de estudiantes que nunca recurren a

juegos con aparatos electrónicos, probablemente en razón de que en sus familias la situación económica es difícil para tener acceso a estos juegos electrónicos propios de computadores o para su alquiler en sitios destinados a ello. Con este panorama, se puede pensar que los niños recibirían con agrado una propuesta de juego tradicional dado que no todo está copado por los juegos electrónicos.

6. Juego en la calle cerca a mi casa (cuadra o barrio)						
nunca	Una vez al mes	Una o dos veces por semana	Todos los días	no sabe no responde	Varias veces al día	TOTAL
3	7	16	4	4	2	36

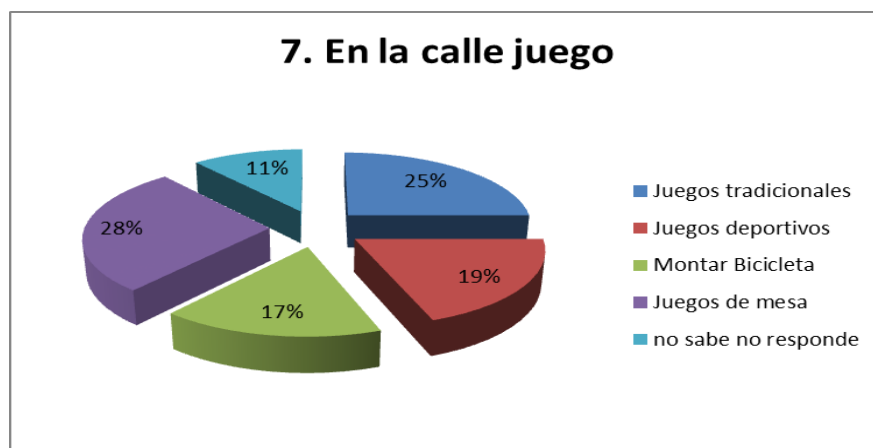


Sobre los juegos en la calle, la tendencia significativa del 44% de estudiantes, se inclina por jugar en la calle dos veces por semana. Este dato llama la atención, quizás los niños solamente están saliendo los fines de semana cuando los padres tienen tiempo de acompañarlos, la pregunta aquí sería ¿qué hacen, a qué juegan, aprenden en esas salidas los juegos tradicionales?

Se observa también que un 20% juega afuera de su casa una vez al mes... esto puede preocupar si se recuerda que en la escuela tampoco hay mucho espacio para jugar. También es relevante porque puede reflejar el temor de los niños y niñas a jugar fuera de su casa por la falta de lugares con zonas verdes y el exceso de calles asfaltadas y con alto índice de tráfico vehicular, falta de lugares para el esparcimiento y recreación en el sector, la violencia y delincuencia que azotan y la falta de tiempo de los padres que se encuentran laborando para supervisar o acompañar a sus hijos en asuntos lúdicos.

El 11% de los que contestan todos los días juega en la calle cerca de su casa, mientras que el 6% se dedican a ello varias veces al día.

7. En la calle juego					
Juegos tradicionales	Juegos deportivos	Montar Bicicleta	Juegos de mesa	No sabe no responde	TOTAL
9	7	6	10	4	36



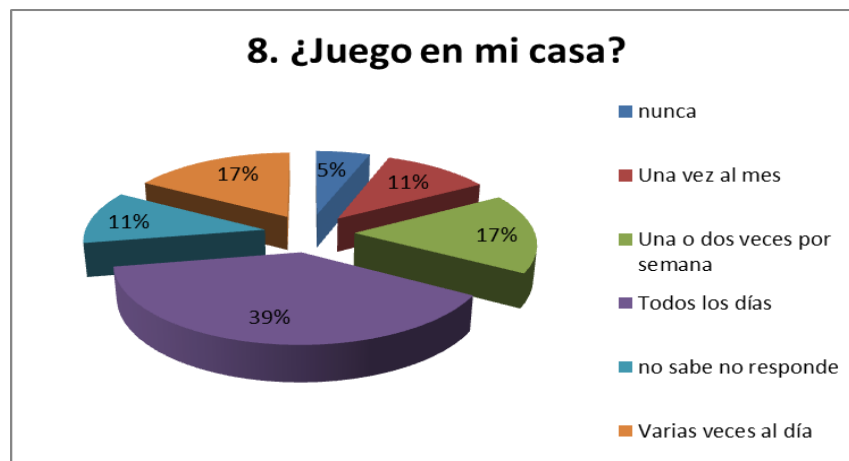
Las respuestas a esta pregunta no estaban clasificadas de antemano, simplemente los niños contestaron con nombres de juegos como escondite, lleva, rayuela, gato y ratón, ponchado, gallina ciega congelado, muñecas (y Barbies), bingo, cocinita, parqués, bolas, futbol, etc. Después se clasificaron en los grupos que aparecen en la gráfica.

Como puede observarse, el número más alto está en los juegos de mesa (28%), juegos que también son tradicionales (bingo, parqués, dominó, etc.) y que son una forma de integración en la familia.

También hay atracción por los juegos tradicionales (25%) que se conservan todavía en el núcleo familiar. Por tanto estamos hablando de que casi el 60% practican diversiones tradicionales, esto ocurre tal vez debido a la carencia de recursos monetarios para otro tipo de recreación, y por tanto los juegos de mesa y los juegos tradicionales permiten que sin gasto económico alguno se disfrute de un rato de esparcimiento e integración familiar. En todo caso, el gusto por este tipo de juegos genera buenas expectativas respecto al proyecto que se quiere plantear.

Sigue el 19% que prefiere juegos deportivos y el 17% atraído por montar en bicicleta como un pasatiempo de recreación.

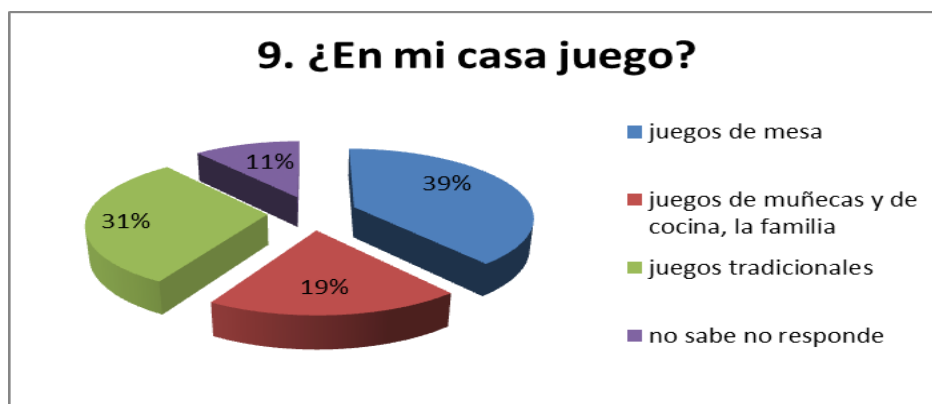
8. ¿Juego en mi casa?						
Nunca	Una vez al mes	Una o dos veces por semana	Todos los días	No sabe no responde	Varias veces al día	TOTAL
2	4	6	14	4	6	36



En este punto se esperaba que todos los niños jugaran en su casa varias veces al día o, aunque fuera, todos los días, pero eso no ocurre, aunque sumando los dos porcentajes (39 + 17) alcanzan el 56%, la cifra sigue siendo baja, ¿por qué ocurre esto? ¿Por qué los niños no juegan en su casa? ¿No tienen espacio? ¿Hay reglas que les impiden moverse? Espacios compartidos a manera de inquilinatos donde los niños están sometidos a las reglas de personas que nos son sus padres (es decir, restricciones para que no hagan daños en objetos ajenos) ¿exceso de televisión? ¿Falta de ideas para jugar?

De un proyecto escolar que gire en torno a los juegos tradicionales podría esperarse que permitiera reflexionar sobre el tema general de la importancia del juego y por esa vía tal vez indagar un poco en lo que está pasando en los hogares.

9. En mi casa juego				
juegos de mesa	juegos de muñecas y de cocina, la familia	Juegos tradicionales	no sabe no responde	TOTAL
14	7	11	4	36



Estas respuestas también se clasificaron pues los niños contestaron con nombres de juegos puntuales (papá y mamá, ponerle la cola al burro, trompo, cubos de construir, etc.).

Los juegos de mesa reflejan la tendencia que más prevalece en la casa de los estudiantes de grado 3° de la Institución Educativa Humberto Jordán Mazuera, de manera que llegan al 39%, el hecho puede tener una explicación relacionada con el espacio, debido a que estos juegos se llevan a cabo en lugares pequeños, por otro lado las personas mayores de las familias los practican y por simple observación los niños los aprenden rápido.

El segundo puesto de la recreación usual en las casas lo ocupan los juegos tradicionales que representan un 31%, de nuevo aquí esto es interesante para quien se propone incentivarlos pues la experiencia de los niños que los conocen podría enriquecer el trabajo de clase.

Finalmente un 19% participa en juegos de roles (muñecas, cocina y familia) -que en algunos casos también se consideran juegos tradicionales-. Claro está, hay aquí una tendencia de género.

10. Juego en la escuela						
Nunca	Una vez al mes	Una o dos veces por semana	Todos los días	No sabe No Responde	Varias veces al día	Total
2	1	9	11	4	9	36

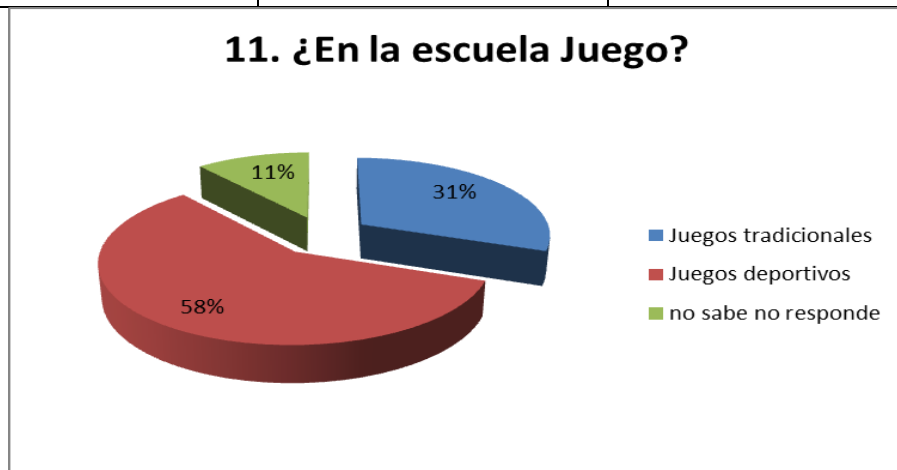


Respecto a este punto es necesario decir otra vez lo que se dijo para la casa: “se esperaba que todos los niños jugaran [...] varias veces al día o, aunque fuera, todos los días, pero eso no ocurre”, según estos datos tanto en la casa como en la escuela el porcentaje de los que juegan asiduamente en la no llega ni al 60%.

Lo que se anotaba en este documento en la parte dedicada al contexto arroja luces sobre el problema: “... la Institución Educativa Humberto Jordán Mazuera no tiene zona verde, no hay ni un árbol, cuenta con un patio asfaltado (alrededor, en una construcción de dos pisos están los salones de clase y las oficinas administrativas). Tiene, además, una pequeña zona de juegos reservada para los niños de pre-escolar (y que a veces pueden usar los niños de primero). En el patio con frecuencia se presentan incidentes debido a la cantidad de niños, a la hora del recreo, con un amplificador de sonido, los docentes encargados de la disciplina les piden a los niños que no corran, que tengan cuidado, además algunos niños de cuarto y quinto grado visten chalecos que los identifica como la “patrulla escolar” y portan avisos de “PARE” que les muestran a sus compañeros para evitar que por estar corriendo se caigan, atropellen a otros y se golpeen (en la jornada de la tarde, que es cuando funciona el pre-escolar y la básica primaria, hay 550 niños)”.

Hay que tener en cuenta que en las clases de educación física tampoco hay buenas condiciones para que los niños jueguen debido al mismo problema de espacio, pues en el patio se produce mucho ruido lo cual interfiere en las demás clases.... queda la opción de salir, pero el sector circundante no ofrece las garantías suficientes para la seguridad de los niños (más sin embargo hay que salir...).

11. En la escuela Juego			
Juegos tradicionales	Juegos deportivos	no sabe no responde	TOTAL
11	21	4	36



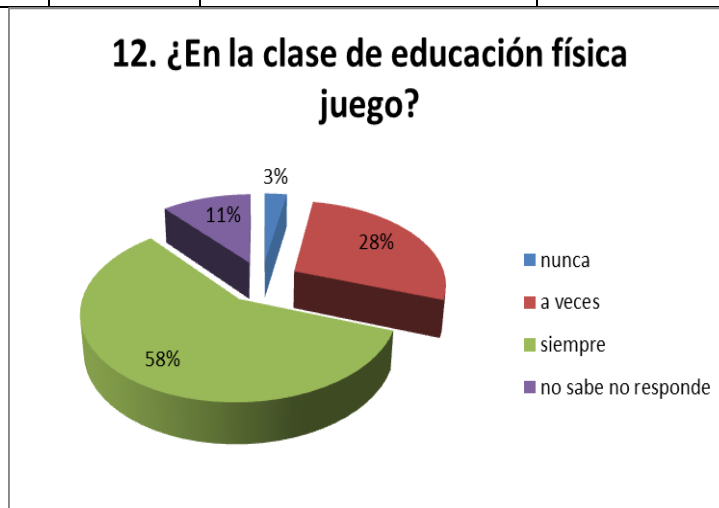
La participación en juegos deportivos es lo más importante para los niños como sano esparcimiento dentro del colegio, a ello se le dedica el 58% de la población. El rey es el fútbol, pero es importante repetir que en la Institución Educativa no hay canchas, por tanto los alumnos juegan fútbol en las clases de educación física que se hacen por fuera de la institución. Además hay un torneo de este deporte en el que participan niños y niñas, y que

es de gran aceptación (se realiza en las canchas aledañas al colegio descritas antes en el apartado dedicado al contexto).

No obstante, hay un 31% que se dedica a los juegos tradicionales como ponchado, bolas, lleva y esconde, los cuales realizan en las horas de descanso.

Nadie menciona juegos electrónicos y lamentablemente el colegio cuenta con equipos pero en muy mal estado y el Internet tampoco funciona correctamente.

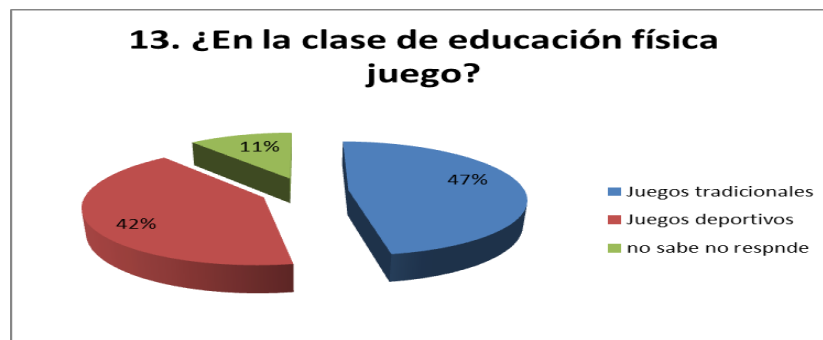
12. ¿En la clase de educación física juego?				
nunca	a veces	siempre	no sabe no responde	TOTAL
1	10	21	4	36



Aquí se pregunta la frecuencia de práctica de juego en la clase de educación física, el 58% dijo que siempre en las clases de educación física juegan. El 28% dice que juega “a veces”, indagando de manera adicional a la encuesta se encontró que quienes marcaron esta opción fueron quienes consideraron que el fútbol, el atletismo, balonmano y el baloncesto no son juegos sino actividades deportivas.

Una estudiante contestó que nunca juega en la clase de educación física, lo cual es muy cierto en el sentido de que la niña tiene gran apatía por las actividades que se proponen en esta clase, ha sido criada en un ambiente muy protector y valora mucho el arreglo personal, cuando puede jugar de manera libre se inclina por juegos de roles femeninos.

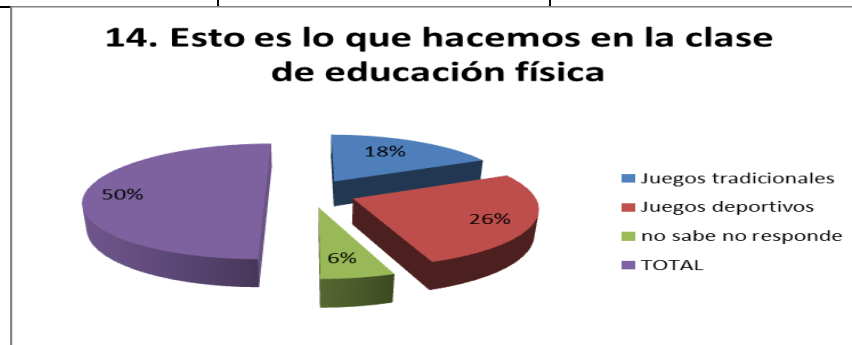
13. ¿En la clase de educación física juego?			
Juegos tradicionales	Juegos deportivos	no sabe no responde	TOTAL
17	15	4	36



Esta pregunta especifica qué juegan los niños en la clase de educación física, y las respuestas mayoritariamente expresadas unifican el favoritismo de los estudiantes por los juegos tradicionales, alcanzando el 47%. En segundo lugar, pero no muy lejos, quedan los juegos deportivos que llegan al 42%. (Como carreras, frisbee y fútbol). La tendencia del 11% de estudiantes que se registraron en la posición ambivalente del “no saben-no responden”, corresponde, como ya se dijo a 4 niños que no contestaron.

Entre los juegos tradicionales mencionados se destacan: rayuela, correa escondida, trompo, gato y ratón, jazz, ponchado, escondite, canicas y yo-yo, patitos al agua. Entonces es claro que los niños aprecian el juego tradicional, les gusta y les llama la atención la práctica de éstos en la clase por encima de los deportes populares como el futbol, baloncesto, voleibol o atletismo y que lo hacen en una forma libre y sin ninguna restricción. Y a ese gusto en especial y libre por la práctica de los juegos de tradición se le colocara especial importancia en esta propuesta metodológica.

14. Esto es lo que hacemos en la clase de educación física			
Juegos tradicionales	Juegos deportivos	no sabe no responde	TOTAL
13	19	4	36



La intención de esta pregunta no era repetir lo ya indagado, sino explorar si los niños podían mencionar prácticas distintas al juego y los deportes como actividades propias de la

clase (tal vez llamar a lista, revisar uniforme, conversar sobre las reglas o normas del juego, reflexionar sobre la importancia de la actividad física en la salud, dialogar sobre asuntos de género -¿por qué x juego se considera de niños?-, pero está claro que la pregunta no fue contestada como se esperaba. Quizás los niños no la entendieron o quizás no son consientes de otros aspectos que no sean el juego y el deporte mismo. Esta situación da pie a introducir en la propuesta pedagógica un componente que ayude a cambiar esta mentalidad de los niños con respecto a la clase.

En todo caso, estas fueron las respuestas sobre lo que se hace en Educación Física: el 52,77% de los alumnos de tercer año de básica primaria nombran los juegos deportivos. El 36,11 por ciento se refiere a la preferencia de los estudiantes por los juegos tradicionales.

15. Mi papá, mi mamá, mis tíos mayores o mis abuelos jugaban también lo que yo ahora juego en la calle, en la casa y en la escuela					
Si	En algunos casos si	No	No se	No saben /no responden	TOTAL
11	11	2	8	4	36



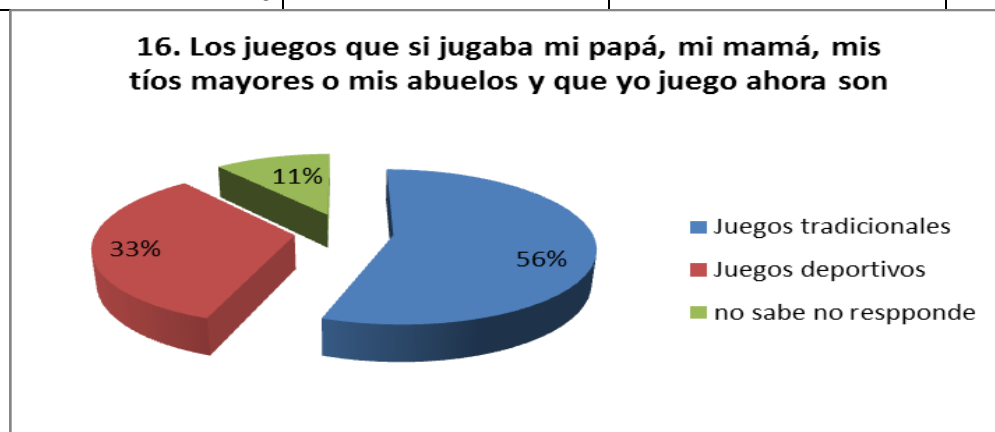
Muchos niños dicen que sus familiares mayores jugaban lo que ellos juegan ahora (serían 62% si se suman los que dicen “Si” y los que dicen “En algunos casos si”). Estas respuestas muestran que las nuevas generaciones reconocen la tradición, aunque no podría decirse que la valoran, igualmente es claro que los niños saben de las entretenencias de sus padres pero eso no significa que jueguen juntos.

Otros estudiantes, por el contrario, afirman que sus padres no jugaban lo que ellos juegan ahora (5%), lo cual puede ser cierto aunque cuesta creerlo porque la idea generalizada es que todos los adultos tuvieron la oportunidad de jugar en su niñez. No obstante, sin juzgar si los niños están diciendo la verdad, preocupa que ese canal de transmisión intergeneracional esté cortado, que los niños no puedan identificarse con sus padres por el lado de los juegos, que no puedan reconocerse en el otro y desde allí emprender procesos de comprensión de la humanidad (en cuanto a cambios por el momento de vida, por ejemplo).

Y un 22% no sabe si sus padres jugaban lo que ellos juegan ahora, esto ocurre quizás por el poco contacto con sus padres en el transcurso de la semana (parece que los niños permanecen solos en la casa).

Todo esto sirve para pensar de qué manera una propuesta pedagógica puede ayudar a la comunicación en el hogar y a la construcción de lazos con lo tradicional.

16. Los juegos que sí jugaban mi papá, mi mamá, mis tíos mayores o mis abuelos y que yo juego ahora son			
Juegos tradicionales	Juegos deportivos	No sabe, no responde	TOTAL
20	12	4	36

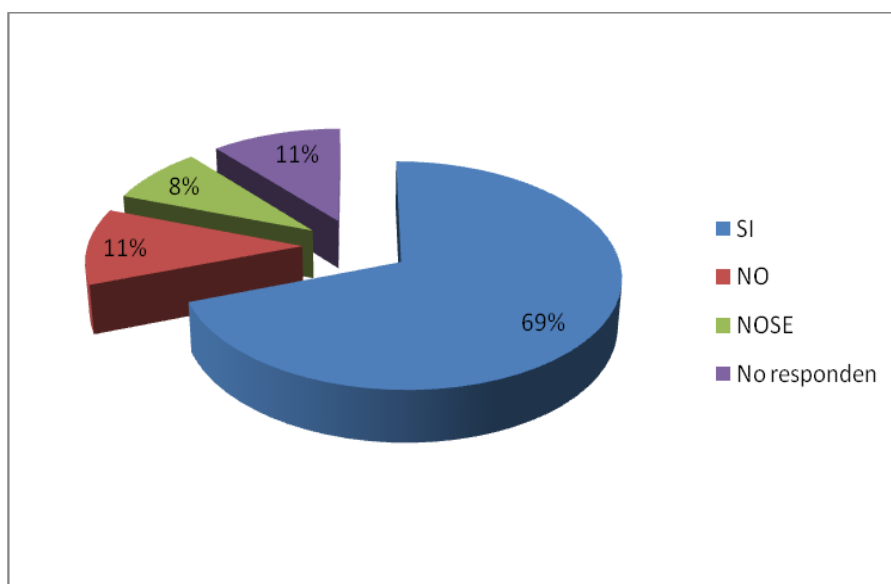


Este punto ahonda un poco el punto anterior, pues especifica qué juegos se comparten entre generaciones, se observa que más de la mitad de los niños creen que sus padres y demás familiares mayores practicaban como ellos juegos tradicionales (56%). Cabe anotar que en esta pregunta los niños anotaron de su puño y letra nombres de juegos como rayuela, escondite, bolas, lleva, ponchado, gallina ciega, yoyo, trompo, yermis, entre otros. Esto sugiere que el tema de los juegos como nexo de los niños con las tradiciones no es algo ajeno a esta población.

Por su parte, en un porcentaje un bastante menor, los niños aluden a los deportes (33%).

El porcentaje restante (11%) corresponde a los 3 niños que no se presentaron el día de la encuesta y a la niña con discapacidad que tampoco contestó.

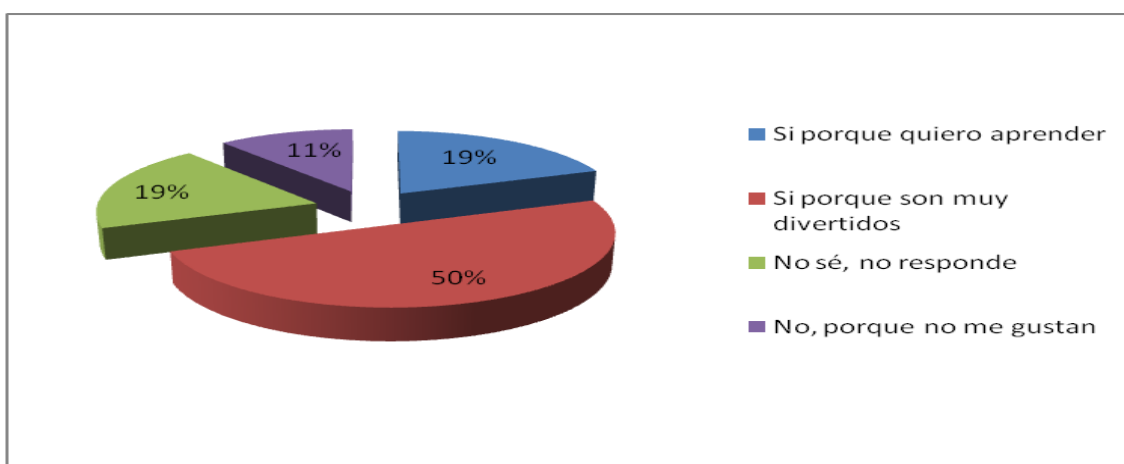
17. ¿Me gustaría aprender los juegos con los que se divertían mi papá, mi mamá, mis tíos mayores o mis abuelos cuando eran niños?				
si	no	No se	No responden	TOTAL
25	4	3	4	36



De los 36 niños, 25 quieren aprender los juegos que realizaban sus mayores, esto equivale casi al 70 % (69% para ser exactos). Esta respuesta es un incentivo para proponer un trabajo en torno a juegos “de antes”.

Esta pregunta solicitaba además explicaciones puesto que se le indicaba al niño que anotara porque quería o no aprender dichos juegos, en el cuadro a continuación se registran las respuestas.

Si porque quiero aprender	Si porque son muy divertidos	No sé, no responde	No, porque no me gustan
7	18	7	4

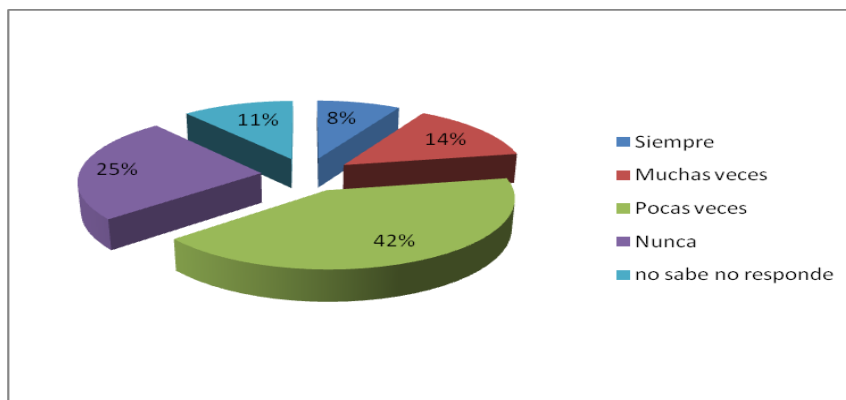


Se observa que la mayoría (69%) respondieron que si estaban interesados en el aprendizaje de los mismos juegos que realizaron sus familiares mayores por razones de diversión (50%) y de conocimiento (19%).

4 rechazan estos juegos porque no les gusta, quizás son niños que prefieren las actividades deportivas o inclusive que pertenecen a escuelas de fútbol y ya tienen una trayectoria que les marca un camino en el deporte y los aleja de otras formas de diversión (11%).

Por otro lado, los 4 niños que no contestaron la encuesta se sumaron a los 3 que anotaron que no sabían si les gustaría o no aprender los juegos “de antes” (estos no dieron razones claras... no saben porque no saben si quieren o no aprender). En total suman 19 %.

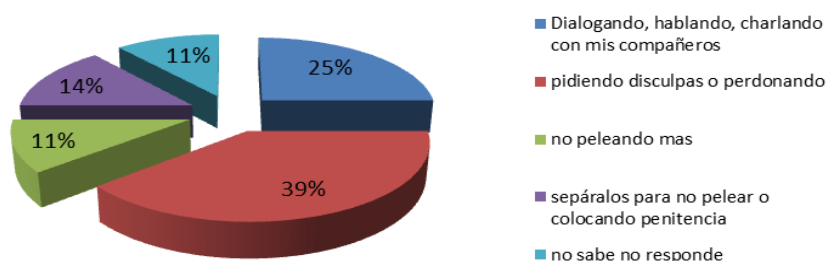
18. ¿Cuándo juego termino en discusiones donde digo y me dicen cosas feas? O ¿Hasta pelea?					
Siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca	no sabe /no responde	TOTAL
3	5	15	9	4	36



Estos estudiantes de tercer grado reconocen que se presentan discusiones o conflictos durante el juego, puesto que solamente el 25 % dice que nunca pelea cuando juega. El 64%, en cambio, acepta que hay riñas en el desarrollo de la actividad lúdica (este porcentaje sale de sumar los que siempre pelean, los que lo hacen muchas veces y los que admiten hacerlo aunque pocas veces). Los que no contestaron (11%) completan el 100%.

19. Arreglo los problemas con mis amigos o compañeros así:					
Dialogando con mis compañeros	Pidiendo disculpas o perdonando	no peleando mas	Separar para no pelear o colocando penitencia	no sabe no responde	TOTAL
9	14	4	5	4	36

19. Arreglo los problemas con mis amigos o compañeros así:



Con respecto al arreglo de los problemas con amigos y compañeros del mismo salón o de la escuela, los niños encuestados anotaron las respuestas de su mano y de allí surgieron las categorías. Como lo muestra la gráfica, en su mayor proporción recurren a pedir disculpas o perdonar (39%), le sigue el diálogo con los compañeros (25%).

La tercera opción de respuesta (que corresponde al 14%) parece indicar que los acude a una tercera persona o mediador pues habla de separar a los compañeros y colocarles una penitencia por su carácter pendenciero, demostrando así que es mejor respetar las normas y reglas de los juegos aunque implique sanciones.

La cuarta opción de respuesta (un 11%) expresa su intención, en caso de algún problema o conflicto, de no pelear más.

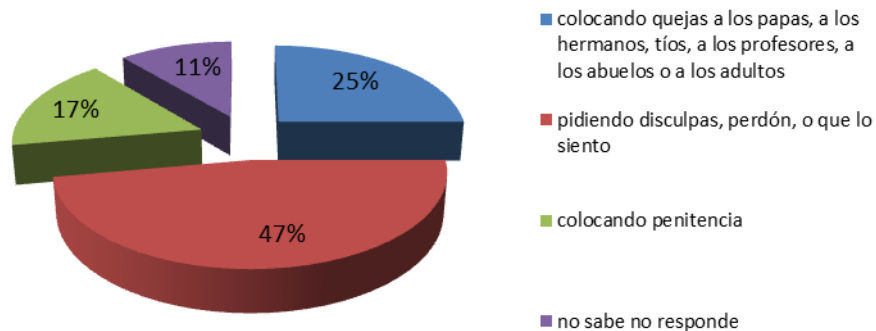
La quinta opción corresponde al 11% que no contestó.

Estas respuestas no permiten identificar qué tanto se aprende del conflicto o si este se resuelve. Por ejemplo, entre los que dicen que piden disculpas o perdonan puede darse que las agresiones se repitan porque el perdón sea pensado y no expresado, además que se dé por iniciativa del ofendido y no implique que el otro reconozca su error. Igualmente puede pasar que alguien pida perdón reiteradamente pero no haya cambio en el comportamiento (siga maltratando, golpeando, etc.). Esto justifica que en la escuela se piensen alternativas para enseñarles a los niños soluciones más reflexivas y transformadoras.

20. Aprendí a arreglar los problemas con mis amigos y compañeros de clase

colocando quejas a los papas, a los hermanos, tíos, a los profesores, a los abuelos o a los adultos	pidiendo disculpas, perdón, o que lo siento	colocando penitencia	no sabe no responde	TOTAL
9	17	6	4	36

20. Aprendí a arreglar los problemas con mis amigos y compañeros de



Esta era una pregunta que no se circunscribía al juego, sino que se refería los conflictos en general que se presentan con cualquier persona y en cualquier situación.

El 47% de los encuestados de grado tercero dicen arreglan los problemas con los amigos del barrio y con los compañeros de la escuela pidiendo disculpas, perdón o diciendo que lo sienten. Para la interpretación de estas respuestas vale aquí lo anotado al respecto en el punto anterior (el ítem 19): "...puede darse que las agresiones se repitan porque el perdón sea pensado y no expresado, además que se dé por iniciativa del ofendido y no implique que el otro reconozca su error. Igualmente puede pasar que alguien pida perdón reiteradamente pero no haya cambio en el comportamiento (siga maltratando, golpeando, etc.). Esto justifica que en la escuela se piensen alternativas para enseñarles a los niños soluciones más reflexivas y transformadoras".

El 25% se inclina por quejarse ante los padres, hermanos, tíos, abuelos o profesores o personas adultas que vivan en el mismo entorno familiar del estudiante. Es interesante este tipo de respuestas pues se intuye el reconocimiento de la necesidad de un mediador, quizás alguien con más autoridad y sabiduría (la tradición, la experiencia puede ayudar). Dado que hay un 17% que menciona las sanciones o amonestaciones, es posible que al mediador no se le busque necesariamente para que castigue.

El 11% no respondió.

21. Conozco los siguientes juegos							
Canicas	Yoyo	Balero	Zumbambico	Yermis	Ponchado	La piñata	Trompo
11	14	13	4	6	17	5	6

Pirinola	Lleva	Escondite	Congelado	Rayuela	El gato y el ratón	La gallina ciega	La chuspa de aire	Cojín de guerra
4	10	14	7	9	5	9	4	6

Lo primero que llama la atención es que ningún juego es conocido por todos los niños, el ponchado, por ejemplo, que es el que más conocen, solamente fue marcado por 17 niños, lo cual equivale al 47,2%, por tanto, aun este juego podría ser objeto de trabajo en la escuela puesto que no todos los niños lo conocen y lo que queremos es rescatar la tradición.

En su orden, los juegos más conocidos son: 1. Ponchado, 2. Yoyo, 3. Escondite, 4. Balero, 5. Canicas (bolas), 6. La lleva, 9. Rayuela y Gallina Ciega.

22. Me gustaría aprender estos tres juegos							
Canicas	Yoyo	Balero	Zumbambico	Yermis	Ponchado	La piñata	Trompo
2	1	1	19	13	1	4	2

Pirinola	Lleva	Escondite	Congelado	Rayuela	El gato y el ratón	La gallina ciega	La chuspa de aire	Cojín de guerra
1	3	1	1	4	5	9	17	6

En esta respuesta, referente al interés de los estudiantes por conocer los juegos tradicionales, la mayor atracción la ejerce el zumbambico, seguida por la chuspa de aire, el yermis, la gallina ciega y el cojín de guerra. Luego se ubican otros juegos con más bajas puntuaciones.

Juegos seleccionados

Después de considerar cada pregunta y sus respuestas, se elaboró un cuadro de síntesis que resume las preferencias de los juegos de los niños y las niñas en cada uno de los lugares (calle, casa, escuela) y si los familiares los practican (anexo 2). Este cuadro sirvió para definir los juegos que se incorporarán a la propuesta pedagógica.

Se puede notar que los juegos más mencionados por ambos sexos son La lleva, el Escondite y el Ponchado. Sin embargo ninguno de estos tres juegos registra el 100% de respuestas, es decir, algunos los conocen, algunos los practican, algunos dicen que sus familiares los juegan también, pero no es algo generalizado. Se han elegido estos tres juegos para trabajarlos en la clase de educación física con el grupo de tercero de primaria porque unos niños podrían enseñarles a sus compañeros y porque, el hecho de que sea conocido por algunos niños permitirá comparar sus variantes (con la posibilidad que abre ello a la discusión de las reglas y a la reflexión sobre el respeto de tales reglas en tanto valores de convivencia). Además, se busca que estos juegos tradicionales no se pierdan y que todos los niños los practiquen.

Por otra parte se han seleccionado las Canicas, más conocido en nuestro medio como “el juego de las bolas”. Este aparece en el quinto lugar de los juegos mencionados por los niños y en el onceavo lugar de las niñas (ver anexo 2). La razón para elegir esta actividad lúdica tiene que ver con el interés de abordar el problema de género, buscando igualdad entre niños y niñas. En los Lineamientos escolares colombianos de Competencias Ciudadanas se le da mucha importancia al tema y desde la educación física se puede trabajar. La encuesta mostró claramente que las bolas son un juego masculino, y en clase eso se puede analizar reflexionando acerca de la manera como estos juegos ayudan a separar y a discriminar un género.

El quinto juego seleccionado es Yermis, pero antes de explicar por qué se seleccionó, hay que decir que en la tabla de resumen (anexo 2) aparecen mejor ubicados juegos como la rayuela y el stop, que se dejaron de lado porque se trata de actividades lúdicas más individuales y, dadas las características de los grupos escolares, conviene desarrollar el trabajo en torno a juegos grupales.

El último punto de la encuesta era sobre los tres juegos que los estudiantes querían aprender. El primero fue el zumbambico con 19 votos, luego la chuspa de aire y con 17 y después el yermis con 13 votos. El primer juego -el zumbambico- no se tendrá en cuenta para la propuesta dirigida a los niños del colegio Humberto Jordán Mazuera porque la movilidad que exige es poca y el segundo -la chuspa de aire- es limitado en cuando a las variedades que ofrece. El yermis, en cambio, además de que exige correr, que es lo que les gusta a los niños, se presta para reflexionar sobre la importancia de las reglas y del trabajo en equipo.

Así, el diseño de la propuesta se centrará en 5 juegos: La lleva, el Escondite, el Ponchado, Bolas y Yermis.

Como referencia de tipo teórico, recordaremos que los juegos se clasifican, según Roger Caillois, en actividades de competencia, de suerte, de simulacro y de vértigo. Entonces se puede anotar aquí que los juegos seleccionados para la propuesta metodológica, según el autor mencionado, se clasificarían en los de competencia:

Yermis sería un juego de competencia porque se presentan dos equipos rivales que deben enfrentarse para tener un ganador y un perdedor. La lleva, también conocida en otros países como “La mancha”, sería un juego de competencia y de persecución también, pues en ella gana el que no se deja tocar (y por tanto no “lleva” el toque) y pierde quien sí es alcanzado y le dejan “la lleva”.

El juego de las bolas es un juego de competencia en cada una de las formas en que se practique, siempre habrán triunfadores y vencidos (vencen los que mejor puntería tengan). El escondite también es otro juego de competencia dado que hay ganador, aquel que encuentra al que se esconde, o al contrario, vence el otro si logra esconderse bien y no lo encuentran.

Igualmente, el ponchado es un juego de competencia como los que menciona Caillois porque quien logra tocar con la pelota a todos los demás jugadores es el ganador, por su parte, si un jugador no se deja “ponchar” será el triunfador.

Para Pere Lavega Burgués, los cinco juegos tendrán una clasificación como juegos tradicionales. La lleva, las bolas, el escondite, el ponchado y el yermis son considerados todos juegos tradicionales porque son “los juegos que conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones. De este modo son juegos tradicionales aquellos que han participado en un proceso de transmisión y que han tenido continuidad durante un determinado periodo histórico”⁴⁹.

Concluyendo, los juegos seleccionados son tradicionales y de competencia, en torno a ellos se desarrollarán las sesiones de clase propuestas. En cada juego hay interacción entre los estudiantes marcada por la búsqueda de un premio o la victoria; lo más probable es que se presenten situaciones de conflicto, las cuales deberán identificarse y tratarse para que el grupo acepte las normas y los valores que permitan una mejor convivencia.

Se debe tener en cuenta que las formas lúdicas de competencia son importantes para la formación integral de los niños, pues ayudan en la evolución física, síquica y social necesaria para llegar a ser mejores personas⁵⁰.

Por último, para organizar la propuesta pedagógica, se tuvieron en cuenta los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas para los grados primero a tercero en Colombia, los cuales plantean objetivos así:

“En convivencia y paz:

⁴⁹ LAVEGA BURGUES, Pere. Juegos y deportes populares-tradicionales”, INDE publicaciones, Barcelona, 2000

⁵⁰ GUARTATANGA Doris y SANTACRUZ Claudia. Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo. Universidad de Cuenca, Facultad de psicología y Educación temprana <https://www.google.com.co/search?q=zafarrancho+ronda+infantil&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:es-ES:o>

Comprendo la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por mí mismo y por los demás, y los practico en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.).

En Participación y responsabilidad democrática:

Participo, en mi contexto cercano (con mi familia y compañeros), en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes y las cumpla.

En Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias:

Identifico y respeto las diferencias y semejanzas entre los demás y yo, y rechazo situaciones de exclusión o discriminación en mi familia, con mis amigas y amigos y en mi salón⁵¹.

De estos 3 grandes grupos de estándares generales y de cada uno de sus logros se han extractado los siguientes valores a trabajar en la propuesta pedagógica dirigida a los niños del colegio Humberto Jordán Mazuera:

-En convivencia y paz: la solidaridad, el buen trato y el respeto por sí mismo y los demás

-En participación y responsabilidad democrática: construcción de acuerdos básicos sobre normas.

-En pluralidad, identidad y valoración de las diferencias: inclusión de género.

Con los referentes mencionados hasta aquí, se ha diseñado la propuesta metodológica, la cual se intentará explicar en forma clara para que se pueda implementar en otras instituciones educativas o pueda ser entendida por los lectores curiosos que busquen nuevas herramientas didácticas en la educación física.

⁵¹ Ministerio de Educación Nacional, Estándares básicos de competencias ciudadanas, Santafé de Bogotá, 2003.

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

HUMBERTO JORDAN MAZUERA COMO

MEDIO DE CONVIVENCIA PACÍFICA Y RECONOCIMIENTO CULTURAL

GRADO: TERCERO

TIEMPO TOTAL

El tiempo indicado para la propuesta es de 10 semanas (2 meses y 15 días) que se dividirán en 10 sesiones de clase.

SESIONES

Cada una de las sesiones será de dos horas semanales (45 minutos hora-clase⁵², 90 minutos sesión completa), que es lo que corresponde a la clase de educación física. En total la propuesta abarca 20 horas-clase de trabajo con los niños.

LUGARES

Los lugares dispuestos para realizar la propuesta serán el salón de clases, la sala de sistemas, el patio de la escuela, la cancha de cemento que se encuentra atrás de la escuela y la cancha de patinaje más grande ubicada a 40 metros de la escuela .

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Promover la actividad física mediante la práctica de juegos tradicionales.
- Conocer los juegos tradicionales, valorando su importancia como transmisor de la cultura.
- Reconocer, aplicar y reflexionar sobre el reglamento que designa las principales acciones de los Juegos Tradicionales practicados para comprender su importancia en la convivencia humana.
- valorar en el tiempo libre y en general la importancia de la solidaridad, el respeto por sí mismo y los demás, la construcción de acuerdos básicos sobre normas y la igualdad de género, a través del diálogo grupal.

⁵² Este tiempo se puede extender, puesto que en primaria un profesor tiene varias o todas las áreas a cargo, por tanto puede manejar su horario con cierta libertad.

CONTENIDOS

1. Juegos tradicionales
2. Normas básicas y reglamentarias propias de cada juego tradicional practicado.
3. Vocabulario que designa las acciones y materiales propios de los Juegos Tradicionales.
4. Valores de convivencia.
5. Conducción apropiada de la actividad física (calentamientos y estiramientos dirigidos).
6. El manual de convivencia
7. Elaboración de nuevas variantes y propuestas en los juegos.
8. Importancia del juego en la vida humana como generador de socialización, convivencia y enlace con otras generaciones y culturas.
9. La importancia del juego tradicional en la vida humana y la economía que representa para la diversión familiar.
10. Lateralidad y coordinación óculo-manual con diversos ejercicios motrices.
11. Valoración de los Juegos Tradicionales como parte del patrimonio cultural y como opción para ocupar el tiempo libre.

ESTRUCTURACION DE LAS SESIONES DE TRABAJO

Esta secuencia didáctica se desarrolla en 10 sesiones que progresivamente permiten ahondar en la propuesta escolar del uso del tiempo libre que genere las condiciones para la apropiación de los juegos tradicionales en los niños y niñas y la auto reflexión de las normas del juego para la construcción de valores de convivencia. En el plan de cada sesión se presenta el tiempo estimado para su ejecución, los lugares donde se desarrollarán cada una de las actividades, los objetivos que se buscan en cada sesión, los materiales a utilizar y una descripción de las actividades a realizar.

El plan de evaluación de cada sesión está explicado aparte de su descripción, aunque de hecho es permanente.

El momento inicial y final de las clases se caracterizarán por una orientación directa del calentamiento y de la fase de vuelta a la calma, siendo el profesor el que irá marcando qué ejercicios tienen que ejecutar los estudiantes y las pautas necesarias para ello.

Por otro lado se incentivará la creatividad de los alumnos, mediante el diálogo guiado dándoles pistas de cómo establecer variantes en los Juegos Tradicionales practicados. Estará presente el dialogo reflexivo acerca del cumplimiento las reglas o normas de cada juego realizado en las secciones. Igualmente se buscará indagar a través de una “mesa redonda” sobre la cultura popular local de la comunidad y luego terminar con información de los orígenes del juego tradicional abordado en cada sesión, para dejar una tarea asignada que deberán realizar con sus padres o acudientes en forma práctica y escrita a manera de reflexión conjunta.

A continuación se describen las 10 sesiones.

SESION UNO: LA LLEVA –EL RESPETO POR SI MISMO Y LOS DEMAS

TIEMPO: 90 minutos

OBJETIVOS:

Que los niños se motiven y conozcan el proyecto en torno a los juegos tradicionales en los que se centrará la clase de educación física durante dos meses y medio.

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “La lleva”.

Reconocer la importancia de las normas en los juegos, partiendo del caso de “La lleva”.

MATERIALES: video-beam, computador, archivo de video, pito, uniforme de educación física, cronómetro (para la tarea en casa: cuadernos, octavos de cartulina, colores, lápices).

LUGARES: sala de audiovisuales, salón de clases, patio del colegio

ACTIVIDADES

-FASE INICIAL: (25 minutos)

El docente reunirá a todos los niños y niñas en el salón de clase y los invitará ver un video de 3 minutos titulado “Mis juegos tradicionales”⁵³ donde se mostrarán estos juegos. El video dará pie para explorar e incentivar el interés en el tema a partir de solicitudes y preguntas como estas:

- Vamos a nombrar todo lo que vemos en el video
- ¿Será que estos juegos son importantes para nosotros? ¿Por qué?
- ¿Les gustaría jugarlos?

Como desarrollo de la conversación el profesor pasará a explicar la propuesta de trabajo. Luego escuchará preguntas e inquietudes de los mismos sobre lo dialogado.

Aprovechando las respuestas de los niños se les dirá que es hora de que practiquen juegos tradicionales, para ello se les dará la indicación de salir al patio de la escuela.

Ya afuera, se organizará a los estudiantes en círculo y se comentarán tanto los objetivos que se persiguen con la sesión como el orden de actividades que desarrollarán.

Se pasa a una organización en filas y se realiza entonces un breve calentamiento dirigido por el maestro. El calentamiento activa los organismos con un ligero trote alrededor de cancha (tres vueltas) y saltos del títere con una secuencia de tres secciones de 10 saltos. La

⁵³ Mis juegos tradicionales, video de José Santos Barrios, 2010 tomado de youtube <https://www.youtube.com/watch?v=Ea6bVrLyfK> consultado el 25 de febrero de 2013.

indicación verbal se acompañará de una demostración del movimiento por parte del maestro. Además, el maestro mencionará la importancia de realizar los ejercicios de calentamiento siempre antes de realizar cualquier tipo de actividad física, inclusive antes de realizar un juego.

-FASE CENTRAL: (35 minutos)

Después del calentamiento se reunirá todo el grupo en una circunferencia para explicar el juego tradicional a realizar más conocido como “La lleva” o “Mancha” para que se familiaricen con el término de origen.

Aunque muchos lo saben, se les explicará que el juego consiste en que la persona que “*se la queda*” tiene que tocar a alguien, mientras los otros jugadores corren o huyen. Una vez el que tenga “La lleva” toca al primer compañero, éste debe permanecer parado o “*encantado*” hasta que otro jugador lo toque y le quite lo “encantado”.

Se les explicarán las reglas del juego que consisten en:

- No sobrepasarse los límites que están marcados con una tiza alrededor del patio.
- El contacto para dar “La lleva” debe realizarse en forma suave, nunca violenta.
- Los que sean tocados por el compañero que “La lleva” deberán quedarse inmóviles hasta que sean tocados por un compañero salvador.
- Se puede tocar la espalda, brazos y cabeza.

Dado que el grupo es muy grande -pues tiene 36 estudiantes-, para jugar La lleva se divide en dos subgrupos mixtos (revueltos niños y niñas), cada uno de 18 integrantes. A cada subgrupo se le asigna una mitad del patio. La decisión de quien “La lleva” se define voluntariamente. El maestro dará un pitazo para empezar el juego y otro para finalizarlo (controla el tiempo), no va a intervenir pero si va a observar para luego orientar la conversación.

-FASE FINAL: (30 minutos)

Los niños y el maestro vuelven a organizarse en circunferencia, sentados en el suelo. Se empiezan los ejercicios de estiramiento de cabeza, cuello, extremidades superiores, tronco y extremidades inferiores. Además de hablar, el maestro una mostrará cómo se hace el movimiento. Igualmente argumentará el valor de realizar los ejercicios de estiramiento siempre después de realizar cualquier tipo de actividad física, inclusive después de realizar un juego.

En seguida y sin cambiar de lugar, se inicia un diálogo comentando cómo se sintieron jugando la lleva, si se divirtieron y a medida que los niños hablen se van intercalando preguntas de este tipo: ¿Qué hubiera pasado si no delimitamos el espacio de juego? ¿Todos respetaron las reglas que se plantearon? ¿Qué pasaría si a los alcanzan con “La lleva” siguen corriendo? ¿A alguno le pasó que le dieran “La lleva” muy duro? -¿qué tiene eso de

malo?... ¿las reglas existen solamente para el juego de “La lleva”? (esta última pregunta permite generalizar).

El diálogo debe llegar a la conclusión de que los juegos necesitan las reglas, porque si todos los jugadores hicieran lo que quisieran se formarían peleas y conflictos muy graves. Las reglas ayudan a limitar las acciones negativas que le harían daño al otro en el momento, pero a largo plazo también a uno mismo. Respetar las reglas que evidentemente son de beneficio es aconsejable tanto en el juego como en la vida.

Se invita a los niños a volver al salón. Allí se les proponen dos tareas

1. Dibujar una escena del juego de “La lleva”. Para que los estudiantes le pongan empeño al dibujo se les informa que se van a escoger los tres mejores dibujos para exponerlos en la cartelera o mural del proyecto de tiempo libre que tiene el colegio.
2. Consultarle a sus familiares y amigos formas alternativas del juego de “La lleva” (variantes), es decir, otras formas de jugar lo mismo. Las respuestas obtenidas deben registrarse por escrito en el cuaderno para leerlo a sus compañeros en la próxima clase.

SESION DOS: LA LLEVA –EL RESPETO POR SI MISMO Y LOS DEMAS

TIEMPO: 100 minutos

OBJETIVOS:

Ahondar en el conocimiento de “La lleva”, practicando variantes de este juego tradicional.

Insistir en la importancia del reglamento en los juegos, partiendo de las variantes de “La lleva”.

Reconocer la importancia del respeto por sí mismo y por los demás en la práctica del juego de “La lleva”.

MATERIALES: sogas, pitos, hojas de block, colores, lápices, cuadernos, pelota de caucho, lapiceros, uniforme de física, pliegos de cartulina, octavos de cartulina, marcadores, pegante, cinta transparente, cronometro, etc.

LUGARES: salón de clases, cancha de asfalto

ACTIVIDADES

-FASE INICIAL: (30 minutos)

En el salón de clases se recogen los dibujos de la sesión uno para seleccionar los 3 mejores dibujos por votación de los mismos estudiantes del salón y otro grado asignado por el director de grupo.

La votación se hará en un recorte de cartulina de color blanco marcando una X debajo del dibujo que más les gustó de los estudiantes. Estos dibujos estarán expuestos en una cartelera colocada afuera del salón de clases. Luego los tres dibujos con mejor puntaje serán expuestos por los niños en la izada de bandera en el mural de tiempo libre.

Luego se organizan los estudiantes para dirigirse a la cancha de asfalto llevando el cuaderno donde consultaron la tarea de la sesión uno sobre las variantes del juego de la lleva. Ya en ese lugar se organiza una circunferencia con los estudiantes y el maestro dentro de ella empezará el calentamiento con una ronda llamada “zafarrancho”⁵⁴ y que se canta con los movimientos y ejercicios indicados así:

⁵⁴ El Zafarrancho es la canción número 33 en el Rondas y Canciones Infantiles del álbum de Los Niños Cantores De Prado. La duración de la canción es de 1:27 minutos.

Vamos a jugar este zafarrancho,
para comenzar tómense de gancho;
me voy para un lado,
me voy para el otro,
me paro me siento me vuelvo a parar,
me inclino adelante,
me inclinó hacia atrás,
un pasito a un lado y otro para acá.
Y dando una vuelta...
Lo vuelvo a empezar.

Este zafarrancho no se ha terminado,
para continuar vamos caminando,
todos de la mano nos vamos tomando
y con la cadera nos vamos meneando,
todos en cuclillas siguen caminando,
luego nos paramos volvemos trotando.
Y el que se ha quedado... lo vuelve a empezar.

La ronda se realiza durante 5 veces cambiando la posición del cuerpo y del movimiento como saltar, saltar en un pie, saltar en los dos, acostarse, correr, trotar, caminar, etc.

-FASE CENTRAL: (40 minutos)

Terminado el calentamiento los estudiantes siguen organizados en una circunferencia (sentados) para iniciar el diálogo con las siguientes preguntas:

¿Qué otras formas de jugar “La lleva” encontraron en su tarea?
¿Qué personas les dijeron como se jugaba “La lleva”?

Se escuchan las respuestas y se les felicita por haber hecho la tarea. En la conversación seguramente se podrá hablar del asombro que puede causar en los niños saber que sus padres, abuelos y tíos no siempre fueron tan quietos, serios y dedicados al trabajo o a cosas de adultos.

Es posible que la mayoría de los niños, o todos, traigan de su casa el mismo esquema del juego de “La lleva”, es decir, que no hayan encontrado propuestas para jugar lo mismo de otra manera. Esta situación no llevará a recriminaciones, simplemente se planteará la idea de que “La lleva” puede jugarse de diferentes formas, por ejemplo con un trapo o con una pelota para pegar la lleva, en vez de usar la mano como se hace generalmente, o inmovilizando a quien sea alcanzado por la “La lleva”. La conversación se dirigirá a reconocer que todo depende de los acuerdos que logren hacer los jugadores antes de realizar el juego.

Una reflexión pertinente apunta a las razones para variar el juego. La monotonía que puede aburrir puede ser una explicación, pero también está la necesidad humana de ser creativo (de inventar opciones nuevas), por eso se debe hablar de flexibilidad: si un niño se aburre o no le gusta algo, puede proponer un cambio, tiene derecho a abandonar el juego cuando quiera, pero es mejor buscar alternativas al juego.

Seguidamente el maestro les explica que van a jugar “La lleva” de dos formas o variantes.

La primera variante se hace por parejas escogidas por los mismos estudiantes. Se divide el curso en 2 grupos de 18 estudiantes para organizar el juego en cada una de las mitades de la cancha, es decir que en cada media cancha van a trabajar 9 parejas. El juego consiste en que una pareja, tomada de la mano, corra para alcanzar a otras parejas con el fin de pegarles “La lleva”, acogiendo las siguientes reglas:

- No sobrepasarse los límites que están marcados alrededor de la cancha. Si lo hacen, automáticamente quedarán con “La lleva”.
- El contacto para dar “La lleva” debe realizarse en forma suave, nunca violenta.
- Los que sean tocados por los compañeros que tienen “La lleva” deberán quedarse con la lleva y correr a tocar a los otros.
- Se puede tocar solamente en la espalda, brazos y cabeza.
- Las parejas no podrán soltarse de la mano, si lo hacen quedaran automáticamente con “La lleva”.

La pareja que inicialmente portará “La lleva” será definida voluntariamente y el maestro con un silbato iniciará el juego. El maestro observará, además, las diferentes situaciones desarrolladas en el juego y dará concluido el juego con un nuevo silbato.

La segunda variante se organiza con parejas mixtas elegidas por el maestro; es decir un niño y una niña. De manera voluntaria se escogerá la pareja que va tener primero “La lleva”. Las parejas estarán amarradas por los pies, el pie derecho de un niño con el pie izquierdo de la compañera. Pegaran “La lleva” lanzando un balón con las manos (un par de niños serán los recoge-bolas y no estarán amarrados). Las siguientes son las reglas de juego:

- No sobrepasarse los límites que están marcados alrededor de la cancha, si lo hacen quedarán con “La lleva”.
- El contacto para dar “La lleva” con el balón debe realizarse en forma suave, nunca violenta.
- Los que sean tocados por los compañeros que tienen “La lleva” deberán quedarse con la lleva y moverse a tocar a los otros.
- las parejas no podrán soltarse de sus pies, si lo hacen quedaran automáticamente con “La lleva”.

Se dará comienzo al juego con un silbato y se terminara con otro. El docente estará como observador de los dos grupos que estarán desarrollando el juego en las dos partes de la cancha de asfalto.

-FASE FINAL: (30 minutos)

Los niños y el maestro vuelven a organizarse en circunferencia y sentados en el suelo. Se empiezan los ejercicios de estiramiento de cabeza, cuello, extremidades superiores, tronco y extremidades inferiores. El maestro mostrará cómo se realizan cada uno de los movimientos.

En seguida, y sin cambiar de lugar, se inicia un diálogo comentando cómo se sintieron jugando “La lleva” con en las nuevas variantes, si se divirtieron, y a medida que los niños hablen se van intercalando preguntas de este tipo: ¿Qué pasa si utilizamos siempre la misma forma de jugar “La lleva”? ¿Cómo se sintieron trabajando en la primera variante con su pareja y luego en la segunda variante con su pareja del sexo contrario? ¿Todos respetaron las reglas que se plantearon? ¿Qué pasaría si me suelto de la mano o de los pies y sigo corriendo solo? ¿A alguno le pasó que lo halaron muy duro de la mano o del pie y lo hicieron caer? ¿A alguno o algunos les pegaron muy duro con el balón? ¿Qué tiene eso de malo?... ¿En los juegos es importante el respeto por los demás? ¿Me respeto así mismo cuando hago trampas en el juego? ¿Es importante el respeto por sí mismo y por las demás personas en la vida de la casa, escuela, barrio, ciudad o mi país?

El diálogo debe llegar a la conclusión de que los juegos necesitan del valor del respeto, porque si todos los jugadores hicieran trampas para ganar o jugaran brusco o de manera violenta, o agrediendo en forma verbal a los demás, se formarían peleas y conflictos muy graves (esto ya se dijo en la clase anterior, pero la repetición vale porque es una idea importante que no se capta con una sola vez que se diga y con una sesión que se trabaje). Si alguien respeta a los demás, puede pedir respeto hacia sí mismo. El respeto tiene que ver con la consideración hacia el compañero (que quizás no corra tan rápido y no por eso tenemos derecho a lastimarlo o a humillarlo).

Al final de la charla se concluirá que respetar es un valor que nos invita a ser buenas personas con los demás sin importar su sexo, raza, religión, clase social, habilidades motrices y cognitivas, etc. Tanto en el juego como en la vida.

Se invita a los niños a volver al salón. Allí se les propone una tarea que es consultar en bibliotecas o en internet el origen histórico del juego de “La lleva”, registrando en sus cuadernos la información obtenida, además se les pedirá que representen lo consultado con un dibujo en hojas de block que les dará el maestro.

SESION TRES: EL ESCONDITE-LA SOLIDARIDAD

TIEMPO: 90 minutos

OBJETIVOS:

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “el escondite”.

Reconocer la importancia de las normas en los juegos, partiendo del caso de “el escondite”.

Reconocer las reglas de “el escondite” y a partir de este caso volver sobre la reflexión de la importancia de las normas en los juegos.

MATERIALES: uniforme de educación física, pito, octavos de cartulina, vinilos, cuadernos, lápices, tiza, cronómetro, etc.

LUGARES: salones de clases y patio del colegio

ACTIVIDADES

-FASE INICIAL: (30 minutos)

En el salón de clases se recogen los dibujos de la sesión dos para seleccionar –por votación– los 3 mejores dibujos y exponerlos en el mural del tiempo libre en la izada de bandera.

Se les pregunta cómo les fue con la tarea de consulta: ¿De dónde es originario el juego de “La lleva”? ¿Cómo se jugaba antes y cuál era el motivo de hacer ese juego? (Luego de escuchar algunas respuestas se recogen sus cuadernos para revisar sus apuntes y dar una calificación en el área – el maestro calificará en otro momento–). El maestro por su parte habrá consultado sobre el origen del juego del escondite, de manera que puedan hablar sobre lo antiguos que son estas prácticas lúdicas y cómo se han mantenido por generaciones. El tema debe dar la posibilidad de señalar que estos juegos son una herencia cultural valiosa, al lado de cosas como la música, la comida típica el mismo idioma. Se mencionará que conocer los juegos tradicionales es importante porque disfrutamos de una manera que nos conecta con nuestros antepasados, y por tanto deberíamos estar orgullosos de poseer esa riqueza cultural.

Luego se organizan los estudiantes para dirigirse al patio de la escuela. Allí se forma una circunferencia con los estudiantes y el maestro dentro de ella para explicar el calentamiento que se hará primero con competencias de carreras en parejas de un lado a otro del patio, regresando al mismo lugar de salida y agarrados de la mano -3 veces- (se anunciará la salida con un pitazo del docente, inicialmente a un grupo de 9 y luego al otro grupo).

Luego todos descansarán 3 minutos y en las mismas parejas organizadas por ellos mismos se iniciará una competencia de carretillas hasta la mitad del patio, regresando hasta la misma salida; esto lo hará primero un grupo de 9 y luego el otro -dos veces-, ordenadas por el silbato del maestro.

Por último, se organizarán en la raya de salida las mismas parejas en posición de cuclillas abrazados para una “competencia de ranitas” –una sola vez-, quienes saltarán hasta la mitad del patio y regresarán al punto de partida con la señal del pito.

-FASE CENTRAL: (30 minutos)

Terminado el calentamiento, los estudiantes vuelven a armar la circunferencia (sentados) y pasan al juego del escondite que se realizará de la siguiente manera: Primero se sortea quién es el jugador o la jugadora que va a encontrar el escondite de los demás, el sorteo se hará con una rifa del 1 al 50 (quien diga el número, ese será el escogido).

Al niño o la niña elegida se le tapa los ojos con un pañuelo rojo. Parado sobre la pared de un salón y de espaldas a los demás jugadores, empieza a contar hasta un número pactado de antemano con los demás jugadores (a la señal del pitazo dado por el profesor empezará el conteo). Mientras se cuenta, los demás se esconden en cualquier lugar del patio y los salones. Cuando el elegido (o la elegida) termina de contar, comienza la búsqueda de sus compañeros a la voz de: “Ronda, ronda, el que no se haya escondido que se esconda o si no que responda”. Al encontrar a un compañero, se regresa corriendo hasta su sitio en la pared, mientras el encontrado también corre hacia allá, gana quien llega primero al lugar y toca la pared. Si llega primero el elegido (o sea, el que busca) entonces el encontrado queda eliminado. Si, por el contrario, quien llega primero es el encontrado entonces hay dos posibilidades, una que se salve individualmente y dos que salve también a los demás escondidos, en el primer caso debe decir (mientras toca la pared) “¡Cuclí, por mí!” y en el segundo “¡Cuclí, por mí y por todos mis amigos!”. El juego termina cuando todos los jugadores se han salvado o han sido encontrados.

Otras reglas de este juego son:

- La primera persona que ha sido vista es quien ‘busca el escondite de los demás’ la próxima vez
- Ningún buscador puede quitarse el pañuelo amarrado en sus ojos mientras está contando (se opta por el pañuelo rojo para evitar trampas, pues si solamente el mismo niño se tapa con sus manos y sus brazos, es posible que volteé a mirar cuando no debe hacerlo).
- Habrán sitios vedados para esconderse
- El conteo del que busca deberá hacerlo en voz alta.
- Nadie podrá quedarse muy cerca del buscador.
- Se dará inicio del juego con el pitazo del docente y este solo observará el desarrollo del juego. Luego de realizarlo tres veces más, se dará por terminado el juego.

-FASE FINAL: (30 minutos)

Los niños y el maestro vuelven a la circunferencia de pie. Se empiezan los ejercicios de estiramiento de cabeza, cuello, extremidades superiores, tronco y extremidades inferiores. El docente hará la demostración de los movimientos que solicita a los niños.

En seguida, sentados y sin cambiar de lugar, se inicia un diálogo comentando cómo se sintieron jugando el escondite, si les gustó o no.

Se charla con el grupo preguntando así: ¿Qué hubiera pasado si el juego lo hacemos en la cancha de asfalto y no en el patio? ¿Todos respetaron las reglas que se plantearon? ¿Qué pasaría si el que busca se destapa los ojos mientras cuenta? ¿Por qué creen que existen estas reglas? ¿Tiene algún sentido tener reglas juego? ¿Estas reglas fueron inventadas por molestar o para dificultar el juego?

De allí se sacan las conclusiones por parte de los niños que las reglas son muy necesarias en el juego y que estas pueden ser creadas por los mismos jugadores, si ellos mismos llegan a acuerdos para poder aplicarlas. También se dice a los niños que el juego sin las reglas no sería juego porque ellas normatizan la actividad y sobre todo los juegos tradicionales; sin ellas solo no sería posible la actividad recreativa.

El diálogo debe concluir, además, que las reglas claras son necesarias en el juego porque evitan discusiones, improvisaciones y trampas y que también son importantes para la vida misma en nuestra casa, en la calle, en la escuela y en la comunidad en general.

Se invita a los niños a volver al salón. Allí se les proponen dos tareas:

1. Cada niño deberá presentar el dibujo de un lugar fuera de la escuela donde se pueda esconder fácil y no ser descubierto, es importante indicar en la misma hoja el nombre del lugar con una palabra, una frase o una descripción. También les preguntarán a sus familiares qué lugares utilizaban ellos para esconderse cuando jugaban. Este lugar será dibujado también por el estudiante con la ayuda del familiar.
.
2. Cada niño deberá practicar por lo menos dos veces en la semana el juego del escondite con los familiares, vecinos o amigos.

SESION CUATRO: EL ESCONDITE -LA SOLIDARIDAD

TIEMPO: 110 minutos

OBJETIVOS:

Reflexionar sobre la importancia del juego en la vida humana como generador de socialización, convivencia y enlace con otras generaciones y culturas.

Reconocer la importancia del calentamiento y de los ejercicios de estiramiento en la ejercitación física.

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “el escondite” utilizando variantes en el juego.

Reconocer la importancia del valor de la solidaridad para las demás personas en la práctica del juego de “el escondite”.

Identificar los orígenes del juego del escondite.

MATERIALES: video-bean, computador, archivo de video, hojas de block, colores, lápices, uniforme de física, pliegos de cartulina, temperas o vinilos, pegante, cinta transparente, marcadores, pito, cronometro, aros, metro, pañuelos rojos, internet, etc.

LUGARES: sala de audiovisuales, salón de clases, patio del colegio.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL:(50 minutos)

Para iniciar, se revisarán en el salón de clase los trabajos de la sesión número tres para seleccionar los 3 mejores dibujos que irán a la cartelera de tiempo libre para su exposición pública. Se conversará sobre los lugares plasmados en los dibujos y sobre las diferencias entre los sitios de antes y los de ahora para esconderse, probablemente salga a colación cómo los espacios se han reducido y cómo la inseguridad ha aumentado pero también cómo los niños de otras épocas y los de estas siguen jugando el mismo juego.

Luego se les preguntará sobre la tarea de práctica con un pequeño diálogo así: ¿Con quiénes jugaron al “escondite” y dónde? ¿Cómo se sintieron ustedes y los familiares, vecinos o amigos? ¿Se divirtieron? ¿Volverían a jugar “escondite”?

Después se dirigirán a la sala de audiovisuales para observar el video sobre un programa muy popular hace muchos años y que se llama “La dimensión desconocida”⁵⁵.

El capítulo se llama “kick the can” y será observado en silencio.

Enseguida se abrirá un diálogo sobre el video invitando a que el grupo comente qué les pareció y hablando de los elementos de la historia como el lugar donde ocurre (un ancianato) y de lo que trata: un viejito que se sentía aburrido y mal allí –como muerto en vida- y sus intentos de salir de la monotonía). En esta situación ¿qué pasó? ¿Por qué al anciano protagonista –Charlie- le entró el deseo de jugar?, ¿Por qué los ancianos deciden jugar con el tarro? Se insinuará que hay algo mágico en la historia esperando que los niños amplíen la idea. Después de escuchar sus respuestas el maestro apunta que el juego tiene algo de magia porque nos traslada a otra “dimensión” donde no pesan las preocupaciones y los problemas, y donde podemos olvidar de la edad que tenemos si somos ya mayores. El juego nos aparta del mundo real cotidiano donde tenemos muchas limitaciones -como lo muestra el video con los ancianos del asilo-.

También se abordará este punto: ¿Por qué Charlie quiere llevarse a su amigo a jugar y dice que él no puede hacerlo solo? La intención es señalar que para jugar se necesita de los demás pues tanto en el juego como en la vida se necesita compañía. Se puede jugar solo a veces, pero hay muchas situaciones que no tienen sentido si se viven en soledad. Compartir actividades con las demás personas nos ayuda a aprender y entre todos se inventa un mundo para disfrutar (las reglas del mismo juego).

Luego el maestro hará notar que este video es de febrero 9 de 1962 y, dado que muestra personas mayores que recuerdan haber jugado al “escondite” cuando eran niños, probablemente eso ocurrió a finales del siglo XIX, es decir ¡hace muchos años que existe este juego! “El escondite” es un juego muy antiguo, cada vez que un grupo de niños lo juega se enlaza con las generaciones pasadas (padres, abuelos, bisabuelos tatarabuelos, etc.), con la historia de la humanidad y con las personas de otros países aunque no hablen el mismo idioma. Estos juegos estarán por siempre en nuestras vidas y si no los dejamos perder lo disfrutarán también las nuevas generaciones.

Al terminar el diálogo se dirigirán al patio donde los niños se reunirán junto con el maestro en una circunferencia para explicar el calentamiento. Aquí se aprovechará para recordar qué es el calentamiento y para qué sirve. El maestro explicará que el calentamiento es la parte inicial de una actividad física que consiste en la realización de una serie de ejercicios físicos sencillos, que se realizan de forma suave y progresiva con el fin de preparar a los distintos órganos, músculos y articulaciones para un esfuerzo posterior más intenso.

El calentamiento sirve para:

-Elevar la temperatura corporal.

⁵⁵ Video de la Dimensión Desconocida , producido originalmente el 9 de febrero de 1962, la versión en inglés –subtitulada en español- se encuentra en este enlace: “kick the can” <http://www.youtube.com/watch?v=NOT6STmRXk> (a los niños se les presentará la versión doblada al español que se anexa a este documento).

- Disminuir el riesgo de que se produzcan lesiones, pues cuando el músculo está frío es mucho más fácil que se rompa.
- Preparar todos los sistemas corporales: respiratorio, cardiovascular, muscular, nervioso...
- Mejorar el rendimiento en la actividad física que se va a realizar posteriormente.
- Preparar al deportista o estudiante psicológicamente para el entrenamiento, la competición o la clase de educación física.⁵⁶

El ejercicio de calentamiento se organizará en dos grupos de 18 estudiantes para trabajar en cada una de las mitades del patio. Se seleccionan 2 parejas que voluntariamente quieran participar para que tomen un aro y con este atrapen a cada uno de los demás estudiantes quienes correrán en forma individual por dentro de los límites marcados en cada media cancha (la forma de atraparlos es traspasar el aro por su cabeza y así estará atrapado y quedará por fuera del juego).

Para atrapar a los 16 estudiantes de cada grupo de se les da un tiempo de 4 minutos con un pitazo para empezar el juego y un pitazo para terminarlo, se repite 2 veces más cambiando a las parejas que deben atrapar a los demás.

FASE CENTRAL: (30 minutos)

Luego de trabajar durante 12 minutos de calentamiento, se les pide a los estudiantes que se organicen en una circunferencia (sentados), con el maestro dentro de ella. Aquí se explica que el juego del escondite posee variantes como los demás juegos tradicionales.

En la primera parte de la fase central jugaremos al escondite inglés que consiste en lo siguiente: uno de los participantes, seleccionado libremente, se ubica en una pared de espaldas al resto de los jugadores con un pañuelo amarrado en los ojos, mientras el resto se sitúa a cierta distancia (3 metros de la pared) en la línea de salida marcada con una tiza. La persona que busca, comienza a decir: “Una, dos y tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies”. En el momento en que el chico del pañuelo termina de contar, gira la cabeza y se quita el pañuelo; si entonces ve compañeros en movimiento, los manda de nuevo a la línea de salida nombrándolos. Se salvan quienes hayan conseguido llegar hasta la pared.

Posterior a esto se juega el mismo escondite pero con una línea demarcada a 10 metros de la pared donde se ubica el “contador”. Este, de espaldas a los demás y con el pañuelo amarrado en los ojos dice: “Una, dos y tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies”. Como la distancia es muy larga, seguramente ningún integrante del grupo alcanzará a tocar la pared para salvarse. Después de intentarlo unas 3 veces, lo más probable es que se declare la inconformidad del grupo puesto que el ganador siempre será el “contador”. Entonces el maestro estará en disposición de escuchar y propondrá un cambio en las reglas de juego: para intentar llegar desde la raya marcada hasta la pared, los chicos podrán organizarse en grupos para cubrir a algunos y lograr con ello avanzar hasta el punto de

⁵⁶ LA IMPORTANCIA DEL CALENTAMIENTO EN EDUCACIÓN FÍSICA, CEIP la Isabela:
http://edu.jccm.es/cp/laisabela/index.php?option=com_content&view=article&id=52:la-importancia-del-calentamiento-en-educacion

salvación sin ser reconocidos. Se empieza el juego y el maestro hará de observador del trabajo realizado por los niños.

FASE FINAL:(30 minutos)

Para concluir la fase final, después de haber terminado los juegos, todos los niños se organizan en circunferencia el mismo patio y en posición de pie para realizar los ejercicios de estiramiento orientados por el maestro.

Aquí se recuerdan a los niños las bondades que traen los estiramientos después de realizar un ejercicio como:

- Favorecer la circulación.
- Reducir significativamente la presencia de dolor en los músculos.
- Reducir el cansancio.
- Estimular el desarrollo muscular.
- Evitar la pérdida de la movilidad.
- Estimular la movilidad de las articulaciones.
- Sirve como relajante tanto muscular como mental.
- Aumentar la resistencia muscular.⁵⁷

El maestro indica cada uno de los estiramientos como: Movimiento circular de cabeza, Estiramiento de hombros, Estiramiento de brazos y Estiramiento de piernas. Al mismo tiempo se les recomienda que todos los ejercicios anteriormente realizados deban hacerse lenta y progresivamente, con el propósito que el cuerpo logre adaptarse a los mismos.

Una vez terminados los estiramientos, los estudiantes se sientan en circunferencia junto al maestro e inician un diálogo de reflexión con estas preguntas hechas por el maestro: ¿Les gustó el juego del escondite inglés? ¿Cuáles son las diferencias del escondite jugado la semana pasada? ¿Qué otras variantes podemos hacer en el juego del escondite? El maestro explicará la importancia de llegar a los acuerdos en las reglas del juego y en las variantes hechas para que los juegos no se conviertan en aburridores y a la vez se respeten los jugadores unos a otros.

La charla sigue impulsada por interrogantes tales como: ¿Por qué se necesitó de la ayuda de los demás para jugar escondite y ganar en la segunda parte cuando se jugó el escondite de los 10 metros? ¿Qué se logra ayudando al compañero? ¿Qué ejemplos de la vida muestran que a veces los logros no son personales sino de otros a los que nosotros ayudamos?

Aquí el docente aprovecha para afirmar que estos juegos con variantes del escondite son juegos solidarios o cooperativos donde no solo un jugador piensa en sí mismo para ganar

⁵⁷ La importancia de los estiramientos después del ejercicio ,Spainfitneshttp://www.fytter.com/importancia-estiramientos-despues-ejercicio_noticia_13.html

sino que todo el grupo saldrá beneficiado, si todos hacemos un esfuerzo y tiramos para el mismo lado sin importar si mis compañeros tienen dificultades para agarrar, para caminar, para correr, para buscar. La idea es asumir que es bueno ser solidario y trabajo en equipo colaborándoles a las personas que lo necesitan sin esperar nada cambio personal.

Para concluir el maestro dice que “La solidaridad en nuestra vida cotidiana no solo consiste en ayudar al que lo necesita sino en colaborar de manera desinteresada con el bien común de toda la comunidad o la sociedad para mejorarla cada día más”.

Ahora los estudiantes pasan al salón donde se les asignará la siguiente tarea:

1. Realizar diapositivas de power point explicando la definición de solidaridad su importancia en la vida diaria y dar ejemplos con imágenes donde se muestre la solidaridad.
2. Averiguar y anotar en el cuaderno los términos con los que se conoce el juego del escondite y los lugares donde se les llama de esa manera.

SESION CINCO: EL PONCHADO-EL BUEN TRATO

TIEMPO: 100 minutos

OBJETIVOS:

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “El ponchado”.

Reconocer la importancia de las normas en los juegos, partiendo del caso de “el ponchado”.

Reconocer la importancia del valor del buen trato para las demás personas en la práctica del juego de “el ponchado”.

Identificar las variantes del juego del ponchado utilizadas por los familiares.

MATERIALES: pañuelo, tiza, hojas de block, colores, lápices, balones de futbol, pelotas de tenis, pito, cronometro.

LUGARES: salón de clases, patio del colegio, cancha de cemento, etc.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL: (30 minutos)

En el salón de clases se recogen los dibujos de la sesión cuatro para seleccionar –por votación- los 3 mejores dibujos y exponerlos en el mural del tiempo libre en la izada de bandera.

Se comienza el dialogo de recapitulación y cierre del tema de la sesión anterior preguntándoles cómo les fue con la tarea de consulta y se continúa con el tema de la clase anterior mediante los siguientes interrogantes:

¿Qué es ser solidario? ¿Por qué es importante la solidaridad en nuestra vida cotidiana?

¿Cuáles son los ejemplos en la escuela donde realmente somos solidarios?

Aquí se escuchan las opiniones de los estudiantes que deseen participar en el diálogo de retroalimentación.

Luego se dirigirán al patio central de la escuela donde se organizará el calentamiento con un juego llamado “el pañuelito”, el cual se explicará en una circunferencia hecha por el maestro y los estudiantes.

Se organizan dos grupos de 16 estudiantes cada uno, los integrantes se ubican frente a frente en los extremos de más apartados del rectángulo del patio, los jugadores se numeran del 1 al 16 de izquierda a derecha. En el centro del patio se coloca un pañuelo. Luego el maestro ubicado en el centro dirá un número del 1 al 16, y los estudiantes con esos números de cada equipo correrán al centro a llevarse el pañuelo al lugar donde se encuentra su equipo, tratando de no ser tocado por su rival que lo perseguirá, si lo logra ganará un punto. Si se deja tocar, el punto es para el equipo contrario. Gana quien más puntos tenga al

finalizar el juego. Después se llamarán de 2 o 3 números y cuando el maestro diga la palabra “revolución” salen todos los jugadores de ambos equipos a coger el pañuelo y se consigue el punto de la misma forma mencionada anteriormente. El tope de puntos serán 10. Se inicia este juego de calentamiento con una orden del maestro.

FASE CENTRAL: (40 minutos)

Seguidamente los estudiantes se dirigirán a la cancha grande donde otra vez se dividirán en dos grupos de 16. Cada grupo escogerá dos personas de forma voluntaria para realizar el juego del Ponchado con pelotas de tenis.

Cada grupo jugará en cada uno de los recuadros de las 2 mitades de la cancha. El maestro les explicará las reglas:

- Las dos personas que van a ponchar se deben colocar en los extremos del rectángulo de las mitades de la cancha (dos por grupo).
- Todos los demás jugadores se colocan dentro del rectángulo.
- Los lanzadores deben tirar la pelota solamente con las manos para tocar y eliminar a los jugadores que se encuentran dentro de la cancha.
- Cada jugador que sea tocado sale del juego (es eliminado).
- El ganador del juego es el último que quede por ponchar.
- No se pueden salir de las líneas demarcadas por la cancha, quien lo haga quedará eliminado del juego.
- Se permite tocar con la pelota cualquier parte del cuerpo.
- A la orden del pito comienza el juego de ambos grupos, el maestro estará atento a su desarrollo.

Sonará otro silbato del maestro indicando la terminación del juego del Ponchado después de realizarlo 2 veces más y cambiando voluntariamente a los jugadores que ponchan.

Para la segunda parte haremos la variante del juego que consiste en que se eligen cuatro jugadores (por grupo) que voluntariamente quieran ponchar (utilizaremos balones de microfútbol). Dos de los 4 jugadores ponchadores irán a cada lado de la cancha, organizados en la misma forma que en la primera parte y con las mismas reglas, pero incluyendo estas dos:

- En este se incluirá la regla de que solo se toquen los pies de los jugadores del centro del rectángulo.
- Los lanzadores podrán lanzar con pies y manos.

Esta variante de juego se hará 2 veces más, también con la orden del pitazo del maestro para el comienzo y para el final de este.

FASE FINAL:(30 minutos)

Los estudiantes se organizan en circunferencia junto al maestro en el centro de la cancha para realizar el estiramiento general de todas las articulaciones y músculos.

Luego se inicia la conversación para escuchar los comentarios de los niños acerca del juego del ponchado, puede plantearse preguntas en torno al miedo de ser golpeados muy duro con el balón o las pelotas y a la fuerza con que se lanzaban éstas o también se puede hablar de incidentes ocurridos durante el juego (por ejemplo si el profesor tuvo que llamarle la atención a alguien por intentar agredir a sus compañeros).

Aquí el maestro fortalece el diálogo afirmando que el buen trato es una forma de relación entre las personas que se basa en un profundo sentimiento de respeto y valoración hacia la dignidad de los demás. El Buen Trato se caracteriza por la empatía; es decir, el esfuerzo por colocarse en la posición de la otra persona para entenderla y darle sentido a sus necesidades y dificultades. Por eso cuando en el juego yo estoy pendiente de no golpear a alguien muy fuerte me estoy colocando en su lugar, estoy siendo cuidadoso con su cuerpo para no lastimarlo, porque no quisiera que a mí me golpearan así.

Si ningún niño lo menciona, el maestro agregará que en el buen trato también es necesario el diálogo efectivo entre las personas, a fin de compartir las necesidades y alcanzar una buena resolución de los conflictos. Hablar sirve para aclarar las normas o reglas de los juegos y las relaciones, por eso ayuda a encontrar caminos hacia el buen trato. Aquí puede traerse a la memoria las dos variantes del ponchado: en una se puede lanzar la pelota solamente con la mano y en la otra se permite hacerlo también con los pies: ¿La próxima vez que juguemos, qué regla vamos a colocar? ¿Cuál garantiza mejor el buen trato? El profesor reforzará el concepto de las normas en el juego y las relacionará con las normas que se deben tener con el comportamiento en las horas del descanso en la escuela, diciendo que la agresividad no es la solución a los conflictos, sino que debemos pensar para evitar golpear a alguien.

Esta reflexión debe llevar a concluir que si soy una persona que da buen trato y cuidado, soy entonces un ser humano que permito a través del diálogo resolver los problemas, sabiendo que los demás se pueden equivocar en su accionar y que se pueden corregir para una mejor convivencia.

Terminada la charla, el grupo y el profesor irán al salón. El maestro dicta la tarea para que sea consignada en los cuadernos así:

1. Realizar un dibujo del juego del ponchado como lo jugaban nuestros papas, mamás y/u otros familiares en una hoja de block con lápices y colores.
2. Elaborar, en grupos de 4 integrantes, tres diapositivas, en el programa Power Point con imágenes que muestren porque es importante el buen trato al prójimo en el juego y en la vida misma (agregar texto si es necesario).

SESION SEIS: EL PONCHADO-EL BUEN TRATO

TIEMPO: 90 minutos

OBJETIVOS:

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “El ponchado”

Reconocer que el movimiento es muy importante para una vida sana y que actualmente el estilo de vida en las ciudades impulsa el sedentarismo.

Identificar las variantes del juego del ponchado utilizadas en otras épocas.

Reflexionar sobre el cambio de las reglas en el juego para gozar del cuidado, el buen trato y el respeto por los demás.

MATERIALES: video-beam, computador y memorias; octavos de cartulina, colores, lápices, mural de papel, cinta, tizas, tejos, pelotas de tenis; dado grande, cartulina ,4 conos, pito, cronómetro, etc.

LUGARES: salón de clases, patio del colegio, cancha de asfalto.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL: (30 minutos)

En el salón de clases se recogen los dibujos de la sesión cinco para seleccionar –por votación- los 3 mejores dibujos y exponerlos en el mural del tiempo libre en la izada de bandera. Esta votación se hará en el mismo salón con todos los estudiantes y otro grado designado por el director de grupo. Después de ser expuestos estos trabajos en la izada de bandera, también se darán a conocer en la semana cultural y en el día de la afrocolombianidad.

Luego de hacer la elección de los dibujos se pasará a dialogar sobre la tarea:
¿Cómo jugaban sus familiares al ponchado antes? ¿Qué variantes utilizaban? ¿Cómo era el lugar donde lo practicaban? ¿Por qué han cambiado tanto los lugares donde se puede jugar ponchado? ¿Por qué antes se jugaba más al ponchado?

Aquí el maestro hace una reflexión sobre la importancia de estar activos, de moverse. Se mencionará que el estilo de vida actual hace que cada vez nos quedemos sentados más tiempo. El estilo de vida urbano actual no nos brinda, a la mayoría, espacios adecuados para la práctica de los juegos tradicionales y la actividad física; ya que con el paso de los años y

el desarrollo urbanístico y tecnológico de las grandes ciudades han desaparecido los lugares donde era posible la práctica de estos y hacen que cada vez las personas se vuelvan mas sedentarias en sus propios hogares. Además el aumento de la inseguridad y el poco tiempo de los adultos para acompañar el juego de los niños.

Se pasa al segundo punto de la tarea, que es la exposición de las diapositivas. La presentación de los niños probablemente permitirá insistir sobre la importancia del buen trato para mantener puestos de trabajo, relaciones familiares, de pareja y de amigos y para evitar meterse en problemas.

A continuación el grupo y el profesor se dirigen a la cancha de asfalto para realizar el calentamiento con un juego llamado “tira el dado y corre”.⁵⁸

Este juego se explicará en una circunferencia organizada por los estudiantes y el maestro:

- Se forman 4 equipos de 9 jugadores.
- En cada extremo de la cancha habrá 4 conos que demarcan los límites por los cuales se debe correr.
- El maestro anotará en una hoja los nombres de los equipos para ir apuntando las puntuaciones que obtengan.
- El primer grupo tira el dado y sale corriendo para completar una vuelta a la cancha. De inmediato, el segundo grupo, luego el tercero... y así sucesivamente.
- Los estudiantes de cada equipo deben ir siempre todos juntos y llegar juntos a la zona de tirar el dado.
- Cuando lleguen de dar la vuelta a la cancha, vuelven a tirar el dado, se suma la puntuación a la anterior, y continúan corriendo. El grupo que primero llegue a 30 puntos gana el juego y dejará de correr. Los demás continuarán, para ver quienes quedan segundos y terceros...
- El dado utilizado será uno grande hecho en cartulina (el maestro lo lleva).

A la señal del silbato del maestro cada grupo empezará a lanzar el dado y los demás grupos esperarán su turno para lanzar el dado y correr. El juego termina con otro silbatazo del maestro.

FASE CENTRAL: (40 minutos)

Terminado el calentamiento, los estudiantes se organizan de nuevo en circunferencia para hablar sobre las variantes del juego del ponchado en diferentes épocas.

Luego se procede a explicar el “juego del ponchado”⁵⁹ con unas variantes así:

⁵⁸ juegos para el calentamiento en educación física, ww.educa.madrid.org/web/cp.perezgaldos.mostoles/.../juegcalen.pdf.

⁵⁹ Corporación departamental de recreación-RECREAVALLE-juegos tradicionales del valle del cauca, Santiago de Cali, octubre de 2003

- se divide el grupo en 18 jugadores para cada equipo que trabajarán en las dos mitades de la cancha por separado.
- en cada mitad de la cancha (en una de las esquinas preferiblemente) se dibujará con una tiza un cuadro con 18 casillas en las cuales se anotan los nombres de los 18 participantes.
- se escoge voluntariamente un jugador que lanzará un tejo o piedra desde una distancia marcada con tiza (3 metros) hacia el cuadro donde estarán los nombres. Lo intentará varias veces hasta que caiga en uno de los nombres.
- si cae en uno de los nombres, ese será el escogido para ponchar y deberá tomar la pelota de tenis.
- se escogen 4 bases que serán dos postes de energía eléctrica y dos palos de una portería de fútbol. En estas bases los 17 jugadores estarán seguros, es decir, allí no podrán poncharlos.
- solo se podrá ponchar a los jugadores si estos se encuentran corriendo y no alcancen a tocar las bases
- el ponchador lanza la pelota al aire para darles la oportunidad a los demás jugadores de seguir tocando las bases acordadas.
- si se logra tocar a un jugador en cualquier parte del cuerpo, el ponchador gritará “ponchado fulano de tal” y al terminar la ronda se le anota con tiza una raya, en el cuadro con los nombres a cada uno de los que sean ponchados.
- la ronda se hará cinco veces hasta que se de vuelta a toda la mitad de la cancha donde se encuentran las 4 bases.
- el jugador que se demore más del tiempo indicado para pasar de una base a otra (se le contarán por parte del ponchador 5 lanzamientos de la pelota al aire) quedará ponchado y se anotará en el cuadro.
- no se permite formar cadenas humanas en cada base para pasar de un lado a otro (cada jugador debe tocar la base con una mano)
- cuando terminen las cinco rondas se contará en el cuadro cual de todos tiene más rayas (es decir, cuál o cuáles son los más ponchados) y deberán realizar una penitencia colocada por cada equipo del juego.

El maestro dará comienzo del juego con un silbatazo y cada equipo se organizará en cada una de las mitades de la cancha.

Se escoge la primera base donde los jugadores tomarán la partida y el orden que deben seguir en cada base. El juego empieza cuando el jugador escogido lanza el tejo y cae sobre uno de los nombres. El jugador elegido por el tejo deberá correr a tomar la pelota de tenis que se encuentra cerca del recuadro, mientras los demás jugadores corren a ubicarse en la primera base. El juego se hará durante 4 veces más.

El maestro observará del trabajo de los dos grupos y les dirá que se feliciten entre ellos mismos, sin importar si son ganadores o perdedores. Terminará con un silbatazo final.

FASE FINAL:(20 minutos)

Seguidamente se dirigirán al patio de la escuela y se organizarán los estudiantes en una circunferencia en posición de pie para realizar los ejercicios de estiramientos de cuello, espalda, miembros superiores y luego miembros inferiores.

Terminado el estiramiento nos dirigiremos al salón de clases para realizar la reflexión de la práctica del juego. Se iniciará el dialogo con las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el juego realizado? ¿Por qué al juego que se jugó hoy también se le llama ponchado?

A continuación se reflexionará sobre lo que le pasa a los perdedores en el juego del Ponchado, se recordará que en el patio –minutos antes- se les puso una penitencia. Aquí el maestro explicará que se cambió la forma de sancionar a los menos habilidosos para correr y lentos en la reacción para esquivar la pelota del ponchador. Antes se sancionaba en una forma violenta y se castigaba al que era más ponchado llevándolo a una pared y colocándolo de espaldas al resto de jugadores para golpearlo lanzando duro la pelota de tenis tres veces hacia la espalda del compañero. De esa forma muchos de los jugadores dejaban de jugar por miedo a ser golpeados en ese castigo y otros terminaban peleando porque eran agredidos muy duro.

Una pregunta que deberá hacerse es: ¿Por qué es tan importante el buen trato, el cuidado y el respeto en el juego? En este punto el maestro aporta diciendo que el buen trato juega un papel muy importante en las relaciones con las demás personas. Agregará que es importante que se escuchen las ideas de los demás, que se acepten las opiniones aunque sean diferentes y que se lleguen a acuerdos durante un juego o las demás actividades a través del dialogo. La charla debe dejar claro la importancia de mostrar preocupación por las otras personas, tanto en lo emocional como en lo físico. El buen trato, el cuidado con los demás y el respeto ayudan a las personas que tengan una buena integración en un grupo social.

Se continúa con las siguientes preguntas: ¿Se deben pedir excusas durante el juego cuando se agrede a alguien en forma oral o física? ¿Por qué en el juego que acaban de terminar, el profesor pidió que se felicitaran mutuamente los ganadores y los perdedores del juego?

El maestro dirá que el buen trato no sólo se expresa a través de palabras, sino que también puede demostrarse en el contacto físico (un beso, un apretón de manos, un abrazo, una felicitación) o en actitudes (prestar atención cuando habla otra persona, dejar pasar a una embarazada en una fila, recoger un papel que se le cayó a un anciano y devolvérselo).

En el juego como en la vida misma, el buen trato está ligado a la solidaridad y al respeto y no se pueden perder de nuestras costumbres expresiones como *“por favor”, “gracias”, “felicitaciones”, “perdón”, “discúlpame o “lo siento mucho”*.

Esto es “*juego limpio*” y debe preservarse no solo en el deporte sino en toda actividad humana.

Para concluir la reflexión, el maestro dirá que las personas expresan el buen trato con lenguaje corporal y verbal, saben escuchar, son respetuosos y amables, brindan cortesía y simpatía sincera (sin que ello signifique que esté mal sentir tristeza o enojo, solamente que exteriorizan estos sentimientos con calma y sin agresividad).

Después de esto se dejará la siguiente tarea para la próxima sesión de clase así:

1. Cada niño o niña deberá elaborar un dibujo donde se muestre el *juego limpio* en el ponchado (en un octavo de cartulina y con lápices de colores).
2. Para la próxima sesión clase se deben traer los siguientes materiales para trabajar: un tarro metálico de leche, dos metros de piola o cáñamo y un listón de madera de 25 centímetros.
3. Digamos que alguien te invita jugar bolas o canicas, ¿te gustaría? ¿por qué si o por qué no? ¿Qué dicen en tu casa sobre el juego de las bolas? (escribe las respuestas en tu cuaderno).

SESION SIETE: LAS BOLAS-INCLUSIÓN DE GENERO

TIEMPO: (100 minutos)

OBJETIVOS:

Reflexionar sobre la importancia del juego tradicional en la vida humana y la economía que representa para la diversión familiar.

Reforzar lateralidad y coordinación óculo-manual con diversos ejercicios motrices.

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “las bolas” utilizando otras variantes en el juego.

Reconocer la importancia del valor de la inclusión de género para las demás personas en la práctica del juego de “las bolas”.

MATERIALES: cinta, mural de dibujos, tijeras, lapiceros, tarros metálicos, piola o cáñamo, listones de madera de 25 centímetros, bolsa de canicas, puntilla de acero, martillo, vinilos, papel silueta, papel bond blanco, tijeras, pincel, pelotas de tenis, balones de fútbol, bolsa de 200 bolas, tizas de colores.

LUGARES: salón de clases, patio del colegio, cancha de tierra grande.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL: (30 minutos)

Para iniciar, en el salón de clases se recogerán los dibujos de la tarea de la sexta sesión y – como siempre- se le pedirá a los mismos estudiantes del salón y a otro grupo de la escuela que escojan por votación los 3 mejores dibujos; luego se le pedirá que se realice la votación (en esta elección también tiene voz y voto el profesor director de grupo). Los tres dibujos escogidos serán ubicados después en la cartelera de “Tiempo libre”, la cual se exhibirá en la izada de bandera, además se presentarán en el día de la afrocolombianidad -rescatando el legado cultural-.

Para retroalimentar la tarea, se contemplarán los dibujos y se llamará la atención sobre la dificultad que tiene la representación gráfica del buen trato, para ello se preguntará qué signos de buen trato no aparecen en los dibujos, por ejemplo alguien reconociendo una

derrota o un error, alguien disculpándose o felicitando al ganador, o alguien ayudando a un compañero que se cayó, o alguien lanzando una pelota con menos fuerza de la que es capaz para no maltratar a su compañero.

A continuación el maestro les pide a los niños que saquen los materiales que trajeron de la casa para realizar un juego tradicional llamado *Balero*, cuya imagen se ilustra a continuación.



El maestro explica a los estudiantes cómo se realiza el balero (al mismo tiempo lo van ejecutando):

- Primero se le hace un pequeño agujero al tarro en el centro de la base con la puntilla (por el otro lado el tarro debe estar sin tapa).
- Segundo se forra el tarro con papel silueta (cada niño elige el color).
- Tercero se toma el listón de madera o palo y se pinta con vinilo.
- Cuarto: se introduce un extremo de la piola o cáñamo por el agujero del tarro y se hace un nudo de manera tal que no se salga por el orificio.
- Quinto: el otro extremo de la piola se amarra a una punta del palo o listón.

Se empieza a jugar, es decir a tratar de introducir el tarro en el palo, sosteniendo el palo con una sola mano y moviendo ésta de manera rápida.

Enseguida se les pregunta: ¿Qué les parece la práctica del juego? ¿Les fue fácil conseguir los materiales que se usaron? ¿Fue fácil o difícil de construirlo?

Allí el maestro aprovecha para hablar de las ventajas de crear sin mayores complicaciones un juguete y además muy económico, pues los materiales con los que se realizó el trabajo manual son muy baratos, comparados con otros juguetes y más con los tecnológicos que son muy costosos.

Además, se insistirá en que es una diversión para toda la familia, pues muchos de los juegos tradicionales se pueden construir con materiales de desecho de nuestra casa y los que no se puedan construir se pueden comprar hechos en precios muy cómodos como es el caso de las canicas o las bolas (que será el juego al que se dedicará la clase de hoy). Se propondrá a los niños que practiquen en casa y que se vuelven buenos baleristas se puede organizar un torneo. Adicionalmente se le pedirá a un par de niños que donen sus baleros para exponerlos en la cartelera de *Tiempo libre*.

Luego nos dirigimos a la cancha más grande del barrio para realizar el calentamiento. Se organizará el grupo en círculo para explicar el calentamiento llamado "Pases coordinados"⁶⁰. Se divide el grupo en dos sub-grupos de 16 participantes que irán a trabajar en las mitades de la cancha.

Todos los estudiantes, formando un círculo y manteniendo la misma distancia de separación, se desplazan caminando a la derecha, pasándose de uno a otro el balón sin que se caiga al suelo en el mismo sentido del desplazamiento (es decir, se la pasan al de adelante) y luego, a una orden del profesor, empiezan a desplazarse hacia la izquierda y pasan el balón hacia ese mismo lado). Luego lo realizarán trotando hacia la derecha y luego a la izquierda. Para terminar el mismo ejercicio lo ejecutarán corriendo.

Seguidamente se realizará caminando, trotando y corriendo pasándose un balón en sentido contrario a la dirección del desplazamiento. Pasado un rato, se cambiarán los dos sentidos de desplazamiento y de dirección del balón. Después, caminando, trotando y corriendo cambiará sólo la dirección de los pases.

Para culminar el calentamiento se hará el mismo ejercicio pero con dos, tres o más balones y utilizando la variante de ubicar uno o dos compañeros en el centro del círculo y a ellos también se les puede pasar el balón.

Se les recuerda que el que deje caer los balones quedará eliminado del juego, al igual que los que lo pasen mal. Se puede empezar el juego con pelotas de tenis y luego con balones.

⁶⁰ juegos para el calentamiento en educación física, www.educa.madrid.org/web/cp.perezgaldos.mostoles/.../juegcalen.pdf.

El maestro por medio de un silbatazo empezará el calentamiento y dirigirá cada una de las acciones ya explicadas en cada grupo de estudiantes. Terminará el calentamiento con un silbatazo final.

FASE CENTRAL:(30 minutos)

Enseguida se reúnen los estudiantes en circunferencia para dialogar con los estudiantes sobre la tarea, y en particular sobre esta pregunta ¿Qué dicen en tu casa sobre el juego de las bolas? Probablemente los niños dirán que es un juego muy conocido y otras cosas que se escucharán con atención, la intención es que los mismos niños hablen de las distintas formas de jugar las bolas. Cuando sea apropiado, se mencionará una de las formas más comunes de realizar el juego de las bolas conocido como “el pepo”.

Si algún niño lo sabe se le pedirá que demuestre las dos técnicas de lanzamiento de la bola (con una mano y con las dos), de lo contrario el docente las explicará y las mostrará.

Se organizarán 6 grupos de 6 estudiantes, grupos conformados de forma voluntaria (grupos masculinos, femeninos y mixtos). A cada grupo se les dará 6 bolas (una para cada jugador), cada grupo se dirigirá a un sector de la cancha donde realizará el juego del pepo.

Se demarca un cuadrado en el sitio con tiza y un metro donde cada grupo podrá jugar.

-cada jugador tratará con su bola de golpear la bola del rival para eliminarlo.

-el lanzamiento de la bola se podrá realizar con los dedos de una mano, o con las dos sino lo puede hacer con una.

-no se podrá salir del juego donde están las líneas de tiza, quien lo haga quedará eliminado del juego.

-el juego es individual; es decir, cada uno ataca o defiende su juego (si quiero atacar me acerco con la bola o si me quiero defender me alejo de los rivales).

-solo se considera “pepo” cuando la bola que golpea mueve la otra del rival (esa será la única forma de eliminar al rival).

-gana quien no recibe el pepo y elimine al último rival que se mantenía en el juego.

Se organizan los turnos de salida en forma voluntaria y con el silbatazo del maestro se dará la salida de los jugadores lanzando las bolas a un lugar del cuadro de la cancha neutral para empezar el juego. Este se realizará dos veces más y luego se realizará en parejas (niño y niña) escogidos por el maestro; quienes jugarán el pepo con las mismas reglas del juego individual; ganando la última pareja que elimine a los demás. Termina todo con un silbato del maestro. El maestro observará el desarrollo de la actividad.

Después, se reúne el grupo en una circunferencia para explicar la forma de jugar “la meca” o “el hoyo”, se organizarán 6 grupos de 6 estudiantes (con integrantes distintos); cada uno con una bola. El maestro dirá cuáles son las reglas del juego:

-se harán 6 hoyos en el terreno de la cancha (un hoyo para cada grupo).

- se trazarán unas líneas a 4 metros de cada una de las mecas con la tiza para marcar el punto de la partida (desde donde se lanzan las bolas inicialmente).
- el turno inicial lo gana el dueño de la bola que quede más lejos de la meca, los turnos sucesivos se determinan también por la distancia (el último será el más cercano a la meca).
- cada jugador lanzará la bola tratando de meterla en la meca en cada lanzamiento, cuando lo logre podrá golpear las bolas de sus rivales (quien no meta su canica en la meca no podrá golpear las canicas de sus rivales, pues no se encuentra “enmecado”).
- quien caiga dos veces en la meca quedará eliminado.
- gana el juego quien quede de último, después de haber eliminado a sus rivales con el pepo.

Primero se jugará en forma individual y luego en parejas, procurando que se formen parejas de niños y niñas.

Se empieza el juego con un silbato y se termina con otro, procurando por parte del maestro observar todo el desarrollo del juego.

FASE FINAL: (30 minutos)

Después del juego de bolas, vienen los ejercicios de estiramiento de cada uno de los segmentos corporales durante 10 minutos en posición de pie, estos se realizarán en una circunferencia organizada por los estudiantes, el profesor se mantendrá en el centro.

Luego nos dirigiremos al salón de clases para entrar en un diálogo reflexivo del trabajo realizado. Se les pedirá a los estudiantes que saquen su cuaderno y en parejas lean las respuestas que trajeron a la tarea que decía: “Digamos que alguien te invita jugar bolas o canicas, ¿te gustaría? ¿Por qué si o por qué no?”. Se les pedirá que consideren si cambiaron de opinión después de haber jugado bolas en la cancha.

Es muy posible que el profesor tenga la oportunidad de intervenir diciendo que el juego de las bolas es un juego tradicionalmente masculino; es decir que solo lo jugaban los niños, pero que es importante reconocer que la mujer ha ganado un espacio muy grande en la sociedad actualmente y que también puede realizar actividades que supuestamente eran para los hombres como el fútbol, el ciclismo, la gerencia de empresas, la presidencia de la república, etc.

Se continúa con el diálogo preguntando: ¿Cómo se sintieron los niños? ¿Cómo se sintieron las niñas? ¿Tuvieron dificultades las niñas para lanzar la bola? ¿Cómo se sintieron los niños jugando con las niñas? ¿Cómo se sintieron las niñas jugando con los niños? ¿Las ayudaron cuando no podían lanzar bien o se burlaron de no saber hacerlo?

El maestro explica que el desconocimiento de cómo lanzar la bola y la falta de práctica de este juego puede causar que las niñas sean menos habilidosas y no quieran participar,

agregará que es importante reconocer las diferencias y buscar la forma de incluir a todos. Cuando se realiza la inclusión de la mujer en muchas de las ocupaciones donde ellas no participaban, se respetan sus derechos como ser humano y se les coloca en igualdad de condiciones con los hombres. Es importante que no haya maltrato ni burlas.

Después de esto se dejará la siguiente tarea para la próxima sesión de clase:

1. Elaborar un dibujo donde se muestre el juego del pepo y de la meca con las bolas en un octavo de cartulina y usando lápices de colores.
2. Consultar el origen del juego de las bolas y los términos con que se llama este juego en otros lugares del mundo, escribe en el cuaderno la información.

SESION OCHO: LAS BOLAS-INCLUSION DE GENERO

TIEMPO: (100 minutos)

OBJETIVOS:

Aprender algunos datos sobre los orígenes del juego de las bolas para reforzar así la idea de la gran antigüedad de los juegos tradicionales, además insistir en que este juego es un patrimonio cultural de la humanidad.

Complementar la reflexión sobre el juego tradicional desde el punto de vista de la economía que representa para la diversión familiar, aportando información sobre el proceso de reciclaje involucrado en la fabricación de las bolas.

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “las bolas”, utilizando otras variantes en el juego.

Complementar la reflexión, ya iniciada, sobre la importancia de la inclusión de género, y hacerlo en el marco de la inclusión de todas las minorías.

MATERIALES: video-beam, computador portátil, bolsa de 200 bolas, hojas de block, témperas, lápices, memoria, tizas de colores, metro, cronómetro, cinta, cartelera, marcadores, pito, balones, compás de madera, listón de madera,

LUGARES: salón de clases, patio del colegio, cancha de tierra.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL: (30 minutos)

Para iniciar la sesión en el salón de clases se recogerán los dibujos de la tarea dejada en la séptima sesión. Se les pedirá a los mismos estudiantes del salón y a otro grupo de la escuela que escojan por votación los 3 mejores dibujos (el director de grupo también participa en la elección). Luego de escogidos estos tres dibujos se pegan en la cartelera de tiempo libre para la exposición en la izada de bandera y luego en el día de la afrocolombianidad rescatando el legado cultural.

Luego el docente abre un espacio para que se compartan las respuestas a la tarea sobre el origen del juego de las bolas y las culturas que las jugaban. Se espera que los niños hablen de los nombres de este juego en otras partes del mundo, que se reconozca que el juego fue inventado hace muchos siglos (antes de la era cristiana), en este sentido se recordará que lo que se aprendió en sesiones anteriores cuando se dijo que también la Lleva y el Escondite

son juegos muy antiguos y que se practican en muchas partes del mundo, con ello se reforzará la idea de que los juegos tradicionales son herencia cultural muy valiosa.

Con esta actividad se buscará ir llevando a los estudiantes a la pregunta sobre cómo se hacen las bolas y por qué son económicas, por eso se presentará un video de Discovery Channel titulado “¿Cómo se hacen las canicas de vidrio?”⁶¹, el cual será visto por todos en silencio. Después de terminado el video se recogerán ideas que hayan sido entendidas y preguntas sobre lo que no se entendió, por ejemplo palabras como cizalla, fraguar, **tolva**; o la temperatura (¿cuánto será 1.204° centígrados? ¿Pueden imaginarse tanto calor?). Aquí el maestro explica la importancia que tiene el reciclaje para mejorar el medio ambiente y evitar la contaminación a través de la selección del vidrio que puede ser reutilizado para fabricar las canicas que son muy económicas en el precio del comercio.

Después el maestro y los estudiantes se dirigen a la cancha para los ejercicios de calentamiento, se organiza por tanto una circunferencia para explicar la actividad. Se explicará que se organizarán 4 equipos de 9 integrantes para hacer el juego de balonmano, dos equipos trabajarán en la cancha de asfalto y los otros dos en la cancha de tierra. El juego de balonmano consiste en jugar solo con las manos y hacer goles con las manos pero pivotando el balón una vez en el piso y entregándolo rápido a los compañeros. No se permite el toque con otra parte del cuerpo. Se jugará a 3 goles, empezará el partido con un silbatazo del maestro y terminará con otro.

FASE CENTRAL:(30minutos)

Después de terminado el calentamiento, los estudiantes y el maestro organizarán una circunferencia para explicar que el juego de las bolas tiene variantes. Para empezar, se organizan grupos de 6 estudiantes (en cada grupo debe haber 3 niñas y un grupo de cuatro niñas, porque son 19 niñas y 18 niños) estos grupos se distribuirán en distintas partes de la cancha de tierra.

Se explica que el primer juego se llama “el bombardero” y tiene las siguientes reglas:

- se le entrega a cada grupo 30 canicas.
- se traza un círculo de unos 30 cm de diámetro en el suelo (uno para cada grupo).
- dentro de la circunferencia se colocan 24 bolas en diferente posición y a cada niño se le da una bola para jugar
- se traza una línea a 5 metros con la tiza para el tiro de salida.
- cada participante toma su bola para la salida (el juego será individual)

⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=suz0JxkDLhQ>

Video Curso de Joyería Proyecto D ¿cómo se hacen las canicas de vidrio?, 2008, duración 4:59 como se hace - discovery channel

- Se sortean los turnos de salida con un tiro desde la salida hasta el círculo: quien caiga más cerca a la circunferencia saldrá en el primer turno, el que caiga más lejos en el segundo y así sucesivamente para los demás participantes
- quien caiga dentro del círculo en el turno de salida, volverá a tirar.
- el objetivo del juego será bombardear las bolas agrupadas en el círculo.
- quien caiga dentro del círculo con su bola durante el juego será eliminado.
- las canicas que salgan del círculo al recibir el impacto de la bola pasarán a ser propiedad del jugador que ha lanzado en esa tirada.
- El juego termina cuando el círculo queda vacío y gana quien tiene más bolas.

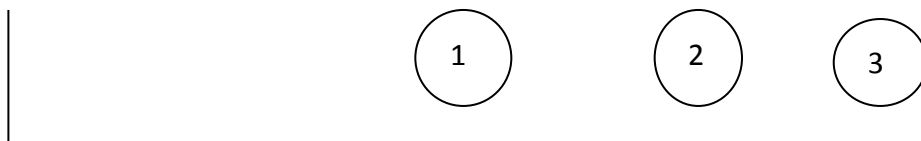
Se dará la orden por parte del maestro para empezar el juego con un silbatazo y para terminarlo. El maestro estará atento al desarrollo del mismo como observador.

Para la segunda sección del juego, cada uno de los grupos formados cambiará a las niñas del grupo para variar el trabajo desarrollado. Esta variante es conocida como “tres hoyitos”, la cual se jugará en parejas, preferiblemente de un niño y una niña, que se escogerán de manera libre (los que quieran).

El maestro explicará el juego con sus reglas así:

- se hacen tres hoyos en la tierra, por grupo, para cada uno de los 6 grupos (que ahora contendrán tres parejas).
- los hoyos se harán con 10 centímetros de distancia cada uno del otro formando una línea perpendicular a la línea de salida, estos hoyos se numerarán en orden: el más cercano a la línea de salida será el uno, el de la mitad el dos y el más lejano el tres.
- se hará una línea de salida a 6 metros de los huecos.
- se sortean los turnos de salida con un tiro desde la salida hasta los hoyos: quien caiga más cerca a los hoyos saldrá en el primer turno, el que caiga más lejos en el segundo y así sucesivamente para los demás participantes.
- gana la pareja que emboca en los 3 hoyos sus bolas y –posteriormente- elimina a los demás rivales con el pepo; es decir, antes de golpear las bolas de sus rivales –y darles pepo o golpear la bola del contrario-, se tiene que introducir en orden las bolas propias en los hoyos.

A continuación este gráfico ilustra las posiciones mencionadas (la línea trazada corresponde a la salida).



El maestro iniciará el juego con un silbatazo, y se dedicará a observar su desarrollo, lo termina con el mismo sonido.

FASE FINAL:(30 minutos)

Terminada la fase central nos dirigimos al patio del colegio y nos reunimos en circunferencia para realizar los ejercicios de estiramiento del cuello, tronco, cintura, extremidades inferiores y superiores en forma completa.

Seguidamente vamos al salón de clases para observar un video llamado “¿Cómo hacer?, te enseña a jugar a las canicas”⁶². El video será visto con atención sin ningún comentario por parte de maestro y estudiantes. Al terminar empezará el diálogo con respecto al video y el maestro preguntara:

¿Qué notan de diferente en la narradora del video? ¿Qué tiene de particular la forma de lanzar la bola? ¿Los que conocen el juego del cuadro pueden notar la diferencia con el bombardero que aparece en la filmación? ¿Qué otras variantes del juego muestra? todas las respuestas llevarán a concluir que las bolas, como juego tradicional que es, se juega en diferentes países, la forma de hacerlo depende de la cultura donde se desarrolle (de ahí el nombre que le ponen, la forma de lanzar las bolas, las variantes para jugarlo, etc.), los juegos tradicionales dependen de la cultura en que se jueguen, en este caso la española.

Se retoma en este momento la actividad realizada en el patio y se pregunta: ¿Qué les pareció el juego del bombardero y de los tres hoyos? ¿Cuáles son las diferencias entre los dos juegos? ¿Cómo se sintieron mejor, jugando en forma individual o en parejas? ¿Encontraron dificultades cuando jugaron en parejas niño-niña? ¿Qué debe poner de su parte, cada uno, para jugar con compañeritos y compañeritas del otro sexo? ¿En qué otras actividades normalmente masculinas, podrán participar las niñas? La charla se conducirá hasta el tema general de la inclusión, que no es solo de las mujeres, sino de otros grupos tradicionalmente excluidos por etnia, edad, religión, estrato social, oficio, o condiciones de salud. El maestro dirá que todo esto se llama sociedad incluyente y que se da cuando se aceptan y valoran las diferencias de los demás, cuando respeto los derechos de los seres humanos, cuando se da posibilidad de participación democrática y no se menosprecian las capacidades de nadie.

Después de terminado el diálogo reflexivo se colocará la siguiente tarea:

⁶² Video Programa ¿Cómo hacer? te enseña a jugar a las canicas, 2011, duración 2:27
<https://www.youtube.com/watch?v=ncU1rghUubY>

1. Elabora un dibujo con témperas donde se muestre una forma de jugar bolas distintas al pepo y la meca. En el dibujo debe verse por lo menos una niña y debe complementarse con un mensaje sobre la inclusión de género.

2. Escribe en tu cuaderno como se jugaba los juegos de bolas llamados “la vuelta a Colombia” y “el quiebra huesos”, consigue la información averiguando con tus familiares.

.

SESION NUEVE: YERMIS –CONSTRUCCIÓN DE ACUERDOS

TIEMPO: (90 minutos)

OBJETIVOS:

Reflexionar sobre la pérdida y el mantenimiento de los saberes tradicionales, considerando qué tanto convienen para la construcción de la sociedad que queremos.

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “El yermis”.

Reflexionar sobre el cambio de las reglas en el juego y la construcción de acuerdos sobre las normas por parte de los mismos jugadores.

Asociar la idea de las reglas de juego con el manual de convivencia del colegio, identificando la importancia de la construcción de las normas en la institución.

MATERIALES:

Balones, hojas de block, colores, lápices, palos de escoba, pelotas de tenis, tejos de 6 cm x 6 cm en material conocido como “eternit”, tablero, marcadores, lapiceros, crayolas, octavos de cartulina, petos de tela de colores, tizas de colores, cintillas de colores, bolsa plástica, papelitos.

LUGARES: salón de clases, patio del colegio, cancha de asfalto.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL: (25 minutos)

El maestro en el salón de clases, reunido con los estudiantes del salón y con otro grupo de la institución, escogerán los tres mejores dibujos que trajeron los mismos como tarea de la sesión ocho, estos se exhibirán en la cartelera de tiempo libre y se presentarán en la izada de bandera.

Luego les preguntará sobre los juegos de la consulta así:

¿Sí jugaban sus familiares los juegos de bolas conocidos como “la vuelta a Colombia” y “el quiebra huesos”? ¿En qué consiste el juego de la vuelta a Colombia? ¿Qué es el quiebra

huesos? ¿Por qué no los conocíamos? La intención aquí es abordar el problema de la comunicación intergeneracional que conduce a la pérdida de saberes tradicionales, pero se intentará también anotar que quizás el desconocimiento de este tipo de juego de bolas tiene que ver con la violencia del juego, lo cual entonces se valoraría positivamente (es decir, no todo, por el hecho de ser tradicional, es bueno).

Luego de este diálogo el maestro y los estudiantes se dirigirán a la cancha de cemento para el calentamiento. Allí, organizados en una circunferencia, se explicará la actividad del calentamiento que se llama: "Jaimito dice...".

Se organizan dos grupos de 16 estudiantes (divididos en forma que queden 9 niñas en un grupo y 10 en otro); cada uno va a trabajar a una mitad de la cancha. El juego consiste en que el maestro da órdenes al grupo y sus integrantes obedecen. El maestro va diciendo las órdenes que se invente con la introducción "Jaime dice que hagan...". De tal manera que sólo se debe hacer lo que dice Jaime. Si el maestro ordena algo sin el "Jaime dice..." y un estudiante lo realiza, este tendrá una penitencia. Los estudiantes recibirán muchas órdenes, la mayoría será de actividad física como:

- Que salten.
- Que den una palmada.
- Que corran en el sitio.
- Que se paren.
- Que se sienten...que se levanten.
- Que toquen la espalda de un compañero.
- Que vayan corriendo hasta la portería y vuelvan.
- Que hagan un ejercicio de flexibilidad para estirar los cuádriceps.
- Que hagan 5 flexiones de brazos.
- Que hagan parejas.
- Que hagan tríos.
- Que bailen.

Cuando un estudiante se equivoque y cumpla con la penitencia, dará las órdenes a sus compañeros en el juego. El calentamiento se iniciará con un silbatazo y terminará con otro.

FASE CENTRAL: (35 minutos)

Luego de terminado el calentamiento se reunirán de nuevo en circunferencia para explicar el juego del Yermis y sus reglas:

- se organizan 4 equipos de 9 estudiantes escogidos voluntariamente.
- cada uno de los 4 equipos tendrá un nombre que se escribirá en una parte de la cancha con tiza para marcarle los puntos ganados en el juego.
- el maestro escoge dos equipos que van al juego, mientras que los otros dos esperan el turno para jugar después de que un equipo haya eliminado a otro.

- cada equipo escogerá un capitán a los que se les dará una cintilla de color diferente para el brazo.
- cada equipo llevará petos de diferente color para distinguirlos de los demás.
- se sorteará con una moneda al aire frente a los capitanes quiénes irán a la ofensiva (ponchadores) y quienes estarán en la defensiva (los rechazadores).
- los límites para desplazarse serán los demarcados en la cancha y ningún jugador de los rechazadores podrá salirse porque será ponchado.
- se armará una torre de 12 tejos en un extremo de la cancha.
- se traza una línea a 6 metros de la torre de tejos.
- el equipo de los ponchadores comenzará el juego tratando de tumbar la torre de tejos (cada uno de los jugadores del equipo de ponchadores se ubicará en la línea marcada a 6 metros y por turnos sus integrantes lanzarán por el aire o por el piso la pelota de tenis contra la torre intentando tumbarla).
- cuando la torre sea desarmada el equipo a la ofensiva procederá a ponchar, es decir, a intentar tocar con la pelota en cualquier parte del cuerpo a sus rivales para eliminarlos.
- los jugadores rechazadores buscarán no dejarse ponchar del otro equipo y para eso cada uno utilizará palos con los cuales podrán botar la pelota muy lejos de los ponchadores.
- los jugadores rechazadores al mismo tiempo deben armar nuevamente la torre de 12 tejos, si lo logran, antes de ser ponchados, todos los integrantes del equipo gritan “yermis” y se anotan un punto. Pero si no logran armar la torre de tejos y todos sus integrantes son ponchados, el punto se le marcará al otro equipo.
- el equipo que se encuentra a la ofensiva (o sea los ponchadores) puede derribar con la pelota la torre de tejos en cualquier momento.
- si el equipo que arma (o sea, los que están a la defensiva) ha iniciado el proceso de armar la torre y no ha terminado, puede establecer un "área" de protección para el compañero que está re-armando la torre de tejos, es decir, los compañeros se ubican en una zona alrededor para usar los palos con el fin de rechazar la pelota y darle tiempo al armador de la torre, ganando así el juego.
- una vez el equipo que arma ha iniciado la construcción de la torre de tejos no puede ajustarla, corregirla o tocar los tejos que ha puesto, debe limitarse a poner tejos en la parte superior y si la torre se cae por fallas en el armado antes de cantar Yermis debe empezar de nuevo (de igual forma si esta es derribada con la bola por los ponchadores).
- si el equipo que arma canta Yermis y no están en la torre la totalidad de los tejos, el punto será para el equipo que estaba ponchando.
- el equipo que pierde el juego le dará el turno al equipo que se encuentra descansando en ese momento y el que gane se enfrentará al que entra (con el fin de darle oportunidad a los 4 equipos, se jugara a 4 puntos), con una moneda al aire se sorteará quienes serán los ponchadores.
- el juego se iniciará con un silbatazo del maestro y terminará con otro.
- el maestro será observador del juego.

FASE FINAL:(30 minutos)

Terminada la fase central los estudiantes se organizan en circunferencia para realizar ejercicios de estiramiento general de cada uno de los músculos utilizados. Se dirigirán después al salón de clases para abrir el diálogo reflexivo sobre lo realizado en la fase central.

El maestro comenzará la conversación preguntando: ¿Qué les pareció el juego del yermis? ¿Qué deportes tienen similitudes con este juego? ¿Es fácil o complicado jugarlo? En este momento el maestro les dice a los estudiantes que se organicen cuatro mesas redondas formadas por los mismos 9 estudiantes que jugaron en la fase central.

Luego el maestro mostrará en una bolsa plástica donde estarán escritas en papelitos cada una de las reglas del yermis y llamará a cada capitán del grupo para que saque una de las reglas. Seguidamente el maestro les dirá a todos los estudiantes que el grupo deberá discutir y luego explicar las siguientes preguntas:

¿Por qué existe esta regla? ¿Qué pasa si la eliminamos? ¿Podríamos cambiarla o reemplazarla por otra? ¿Qué situaciones de la vida o del juego hacen que se cambie una norma? ¿Podríamos nosotros proponer unas reglas distintas? ¿Cómo haríamos para llegar a un acuerdo sobre el cambio de reglas del juego? ¿Con qué fin se crean las normas o reglas de un juego o en situaciones de la vida en sociedad?

A continuación cada grupo hace su exposición. El maestro concluirá la sesión ratificando que las normas o reglas de un juego se pueden elaborar por sus mismos participantes, quienes expresan sus ideas, sus sentimientos, sus intereses y son escuchados respetuosamente por los demás miembros del grupo. La idea es poner en claro que cuando se manifiesta el punto de vista particular de cada uno, es cuando se toman decisiones colectivas en la problemáticas de la vida escolar y de la vida diaria. El juego y la vida necesitan que los seres humanos logren llegar a acuerdos que van a regir sus propios comportamientos, entender y aplicar las normas establecidas (o las evaluadas y mejoradas) es lo que permite llegar a la solución de los conflictos.

El maestro introducirá el tema del manual de convivencia: En la escuela, por ejemplo, se elabora un manual de convivencia construido por todos sus participantes (estudiantes, docentes, directivos docentes, acudientes), allí es donde se encuentran todas las normas que regirán a cada uno de sus participantes respetando sus derechos y haciendo cumplir sus deberes. Las normas y reglas se hacen siempre pensando en el bienestar de las relaciones de todos los integrantes de los grupos sociales que conforman la sociedad en que vivimos y son ellos mismos quienes las construyen basados en lo que definen como adecuado y sobre la base de principios de respeto, responsabilidad y tolerancia.

Terminado el diálogo se propone la tarea para la próxima sesión, la cual estará formada por los siguientes puntos:

1. Cada estudiante elaborará un dibujo en un octavo de cartulina con crayolas donde se muestre el juego del yermis.
2. Luego se elaborarán en Power Point tres diapositivas que expliquen la importancia de las normas del manual de convivencia de la institución (en grupos de 4 niños).

SESIÓN DIEZ: YERMIS –CONSTRUCCIÓN DE ACUERDOS

TIEMPO: (80 minutos)

OBJETIVOS:

Afianzar la importancia de las normas del manual de convivencia de la institución como un ejemplo de acuerdos realizados por el grupo de sus participantes.

Mejorar el nivel de conocimiento y práctica del juego tradicional de “el yermis” utilizando otra variante en el juego.

Construir acuerdos sobre las normas por parte de los mismos participantes durante el desarrollo del juego.

MATERIALES: videobean, portátil, balones, hojas de block, crayolas, lápices, marcadores, cinta, memorias, cuadernos, lapiceros, pelota de tenis ,palos ,tejos, tizas de colores, 20 petos de dos colores diferentes, 2 brazaletes de color, pito, cronometro, moneda.

LUGARES: salón de clases, cancha grande, patio del colegio.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL: (30 minutos)

En el salón de clases se recogerán los dibujos de la sesión anterior y se seleccionarán por votación los 3 mejores (votan los niños de tercer grado y los niños de otro grupo de la escuela).

Después se elegirán al azar tres grupos para exponer las diapositivas preparadas sobre las normas del manual de convivencia. Cada grupo hará su exposición con una duración de cinco minutos).

Terminadas las exposiciones, el maestro iniciará el diálogo preguntando: ¿Qué es una norma? ¿Para qué sirve? ¿Qué es un deber? ¿Qué es un derecho? ¿Por qué es importante el manual de convivencia en la escuela? ¿Cómo ayudan las normas a mejorar la convivencia con los demás? ¿Quiénes hacen el manual de convivencia y con qué fin lo realizan?

El maestro dará su aporte diciendo que las normas son las reglas que deben seguir las personas para una mejor convivencia y que se deben ajustar a los distintos contextos y actividades del ser humano, por ejemplo, en un hospital y en un centro comercial las

normas serán distintas. En la escuela, que es una institución social donde interactúan diversas personas como estudiantes, docentes, directivos docentes, personal de servicios y padres de familia o acudientes, se necesitan unas reglas que controlen los comportamientos de cada uno de sus integrantes para que se pueda enseñar y aprender, pero son ellos mismos, los que a través de unos acuerdos logran en forma democrática conformar el reglamento interno escolar que regirá sus conductas para el fortalecimiento de la cultura de la sana convivencia, para la inclusión, la diversidad y el respeto por la diferencia.

Luego el maestro, junto con los estudiantes, se dirige a la cancha grande para realizar el calentamiento formando una circunferencia (los estudiantes deben llevar un cuaderno y un lapicero). El maestro explicará que el juego de calentamiento se llama: “Blancos y negros”⁶³ que consiste en que se organizan dos grupos de 16 estudiantes, cada grupo trabajará en la línea media de la cancha y se organizarán en 8 parejas.

- Las parejas se sientan dándose la espalda en el medio de la cancha.
 - Los que están orientados en una dirección son los negros y los otros son los blancos.
 - Según indique en voz alta el profesor, unos saldrán persiguiendo a tocar la espalda de los otros (¡Blancos!...los blancos escapan).
 - Cada estudiante irá sólo tras su pareja, que se salvará al llegar al final de la cancha demarcada.
 - Gana el que consiga tocar 5 veces a su pareja.
 - Se debe correr en línea recta; no se puede desviar ni cruzarse con otros compañeros.
 - Se partirá desde diferentes posiciones como: sentados, parados, en cuadrupedia, tumbados boca arriba, tumbados boca abajo, en posición de salida baja de atletismo pero mirando cada uno en una dirección, gateando, en cuclillas, etc.
- El juego empezará en ambos grupos con un silbatazo y terminará con otro (silbatos dados por el maestro).

FASE CENTRAL: (30 minutos)

Se organizará todo el grupo de nuevo en circunferencia para que el maestro explique la variante utilizada para el juego del yermis.

El maestro dice que el juego se basa en las mismas reglas de la sesión anterior pero en esta versión denominada “**bola negra**”, luego de que un jugador del equipo a la ofensiva (que esté intentando armar el yermis) despeja con el bate o palo la pelota de tenis muy lejos en un área que acuerdan previamente ambos equipos, el juego se detiene y no se puede continuar armando el yermis sino hasta cuando la bola vuelve al terreno de juego.

⁶³ juegos para el calentamiento en educación física, ww.educa.madrid.org/web/cp.perezgaldos.mostoles/.../juegcalen.pdf.

El juego se iniciará con un silbatazo del maestro, y terminará con otro. El maestro hará como observador del trabajo realizado por los estudiantes. Luego de terminado el juego, se organiza una circunferencia y el maestro propondrá que cada uno de los 4 equipos en sus cuadernos y con sus capitanes construyan 2 normas del juego que ayuden a mejorar el juego tradicional del yermis.

El maestro explicará que se pueden cambiar los elementos del juego, las medidas de la cancha, el número de participantes, la inclusión de un árbitro, etc. Cada grupo de 9 estudiantes deberá en una hoja de block por votación elegir una de las 2 normas que se aplicarán en el juego, explicando las ventajas para sus equipos.

A continuación el capitán de cada grupo explicará las ventajas de la norma escogida por todos (se les propone a los niños que en la siguiente clase, jugarán yermis aplicando el reglamento modificado).

FASE FINAL: (20 minutos)

Luego de terminada la fase central, se dirigirán al patio de la escuela reuniéndose en forma de circunferencia para realizar los ejercicios de estiramiento.

Seguidamente se dirigirán al salón de clases para realizar el diálogo reflexivo que ahondará en el tema de las reglas en relación con la variante del yermis que jugaron.

El diálogo comenzará por parte del maestro de la siguiente manera:

-Digamos las diferencias entre yermis “bola negra” y el yermis como lo jugamos en la sesión anterior.

-¿En cuál de las dos versiones las reglas son más equitativas para los dos grupos? (bola negra da mucha ventaja a un grupo y le resta posibilidades de ganar al otro).

-Entonces ¿qué se debe tener en cuenta al cambiar las reglas en el juego? ¿Cómo debe ser una norma en cualquier aspecto de la vida para que sea equitativa para todos los integrantes de una sociedad?

Aquí se expone por parte del maestro lo delicado que son los procesos de construcción de acuerdos y de modificación de reglas, y más si la intención es tener en cuenta la inclusión de diferentes grupos de la sociedad cuyos intereses antes hubiesen estado invisibles. El maestro mencionará que la equidad es muy compleja en estos casos, porque siempre las normas en la vida beneficiarán a unos y perjudicarán a otros (los más débiles). Los grupos que construyan los acuerdos, además de motivación para velar por sus propios intereses, deben tener una actitud razonable que los capacite para ser líderes gestores de igualdad y de inclusión.

CONCLUSIONES

No es fácil abrir el debate sobre las reglas de convivencia en el desarrollo del juego mismo. No basta saber jugar el juego, ni saber cómo proponerle al grupo jugar, la parte de la reflexión en clase requiere por parte del maestro consultar las competencias ciudadanas y entrelazar juego y valores, preguntarse cuál valor se adecúa más a cada juego y explorar en qué consiste el valor, su sustento teórico. También se necesita plantear muy bien las preguntas u otras formas de llevar al niño a la reflexión.

Elaborar el orden de la secuencia didáctica también es complicado, hay que cuidarse de no repetir las preguntas o las tareas, hay que estar atento a la tarea que se puso en la sesión anterior para ver qué se hace con ella en la siguiente, mantener el juego en dos sesiones y tratar de profundizar en la segunda sesión sin alejarse del valor que se está tratando.

La selección de los juegos tampoco fue al azar, se necesitó analizar las respuestas de los niños para decidir qué juegos se tomarían para la propuesta metodológica: las bolas, el yermis, el escondite, la lleva y el ponchado. La elección de los juegos estaba justificada, no solo por el conocimiento del juego y del grupo, sino también por los espacios, los tiempos y los materiales de la escuela.

Este tipo de trabajo necesitó muchas revisiones de la escritura, lecturas comprensivas para corregir la redacción y llegar a tener un texto que se entendiera.

La elaboración de este trabajo de grado sirvió para ratificar que los juegos tradicionales pueden ser elementos facilitadores de la convivencia pues a través de ellos los niños interactúan con los demás y su adecuado manejo puede contribuir a sus aprendizajes para vivir en sociedad. Para la convivencia necesita de normas, esas mismas que van ligadas a los valores que se adquieren en la socialización del juego y en la resolución de los conflictos que necesariamente aparecen. Como dicen autores como Huizinga, cuando el niño juega se aparta de la realidad pero comparte con otros (pues no juega solo) y de esa forma aprende lúdicamente; característica principal del área de educación física.

Muchos juegos tradicionales aplican al ámbito pedagógico institucional, ya sea en la clase de educación física o en proyectos transversales, porque tienen actividad física y ayudan al desarrollo de destrezas motoras al tiempo que sirven para aprender conceptos, para enfrentarse a la toma de decisiones, para desarrollar la atención y vivenciar la importancia de las normas.

Por otra parte, la revisión teórica mostró que los juegos tradicionales no son propiamente “autóctonos”, aunque tengan variantes regionales o nacionales es muy difícil que un país o una región o pueblo en particular reclame y asegure su invención. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, son conocidos en muchas generaciones y culturas, de manera que cuando un niño aprende un juego tradicional está ligándose a saberes mundiales.

Este trabajo permite ratificar que hay una necesidad de proponer alternativas en las clases de educación física para los niños de primaria, buscando contribuir a problemas sentidos de convivencia y de construcción de identidad cultural. El rastreo contextual, teórico, legal, de antecedentes y de las respuestas mismas de los niños señala que es importante que los maestros desarrollen prácticas en sus clases con los juegos tradicionales.

Otro aspecto muy importante, es que dadas las condiciones actuales de la vida de las familias, no tiene mucho sentido esperar que sean ellas las que mantengan –sin otros apoyos- la tradición de los juegos, es real que los padres trabajan o están del todo ausentes, las viviendas no tienen patio; en los barrios, la calle y los parques pueden ser no muy seguros, y los niños están muy ligados a las tecnologías. Es necesario entonces que el profesor de educación física se encargue de promover la opción de recreación que brindan los juegos tradicionales, con ello contribuye a la cultura del niño y, con una adecuada reflexión, también aporta a la convivencia en la escuela. Igualmente, un profesional en deporte tiene la formación para desempeñar este rol y puede ayudar a rescatar estas actividades, a adecuándolas a los diferentes contextos y grupos.

Ciertamente la escuela es la institución educativa más apropiada para enseñar las tradiciones culturales a través del juego porque integra a toda la comunidad educativa; es decir, los padres, abuelos y acudientes y los hace partícipes de estos juegos tradicionales con sus aportes, experiencias y demás aspectos relacionados con la cultura.

También puede anotarse que los juegos tradicionales son para todos, no excluyen a las niñas por ser niñas, aunque hayan juegos como las bolas que tradicionalmente son jugados por niños; en la escuela, con un enfoque crítico, se puede superar esta situación. Dado que es frecuente que las niñas se marginen de los deportes, en los grados iniciales de la escuela básica podría ser conveniente la implementación de juegos tradicionales como alternativa.

Finalmente, como se logra ver en este trabajo de grado, los juegos tradicionales son pedagógicamente multidisciplinarios ya que con ellos –desde la clase de educación física- se puede aprender de otras áreas como geografía, historia, tecnología, artes y ética. Los juegos tradicionales abren una puerta a una educación más integral, fortaleciendo el ser, el

hacer y el saber. Los juegos tradicionales pueden ayudar a combatir la violencia primero en el trato entre los niños y quizás pueda esto influir más allá de la escuela.

BIBLIOGRAFIA

Alcaldía de Santiago de Cali, Secretaria de Gobierno, Plan de desarrollo 2008-2011, comuna 13.

ALMUDENA, Miriam la historia de los juegos tradicionales, el arte de jugar, blog, octubre 2008.

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y RECREATIVOS PARA EVITAR LA VIOLENCIA EN HORAS DEL RECREO, De las estudiantes Dalila Yajure, Dana Suárez, Yanary Santana y Stirling Torres del programa de educación física de la Universidad del Sur de Lara en Venezuela, año 2005.

ARBOLEDA; Rubiela. El juego: rito o ceremonia de iniciación a la cultura. Santa Marta, Congreso Colombiano de Educación Física, 1996.

BERNARD, Michel: El Cuerpo., Buenos Aires: Paidós 1980.

BONILLA BOLIVAR, Carlos: Cultura Física en Colombia., Bogotá: Editorial Kinesis 1995.

CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo, fondo de cultura económica, México, 1997

Convivencia y conflicto en los centros educativos, Informe del Ararteko sobre la situación en los centros de Educación Secundaria de la CAPV© editorial ARARTEKO, España

Constitución Política de Colombia de 1991. Última Modificación, mediante Acto Legislativo 2 de 2012, 'por el cual se reforman los artículos 116, 152 y 221 de la Constitución Política de Colombia', publicada en el Diario Oficial No. 48.657 de 28 de diciembre de 2012.

Corporación departamental de recreación –recreavalle-. Juegos tradicionales del Valle del Cauca. Cali, 2003.

Definición de la Real Academia de la Lengua Española

ESPINOSA HERNÁNDEZ, A., tomado de MENDES “Estrategias para fortalecer los valores en educación básica”. En: www.tuobra.unam.mx

GIL MADRONA, P. Tomado de LE BOULCH, J.: “¿Cómo educar en valores en Educación Física a través de juegos y deportes?” Pág. 5

www.oei.es/deporteyvalores/comoeducarenvalorescomunicacion

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens, Editorial Alianza, Madrid –España-, 2004, página 26.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens, el juego y la cultura. México, Fondo de Cultura Económica, 2011, P 26

LAGARDERA F. LAVEGA P. (2004). *La ciencia de la Acción Motriz*. Lleida. Ediciones de la Universidad de Lleida

LAGRADERA F. LAVEGA P. (2003). *Introducción a la Praxiología Motriz*. Barcelona. Editorial Paidotribo

LAVEGA, P. Propuesta transversal y pluridisciplinar para el estudio contextualizado de los juegos Populares y tradicionales. Barcelona, Revista Praxiología Motriz. Lleida. Nº0, vol. 31-47, 2000.

LAVEGA, P. Propuesta transversal y pluridisciplinar para el estudio contextualizado de los juegos Populares y tradicionales. Barcelona, Revista Praxiología Motriz. Lleida. Nº0, vol. 31-47, 2000.

LAVEGA, P “Juegos y deportes populares-tradicionales”, INDE publicaciones, Barcelona, 2000.

LAVEGA P. (2000). *Juegos y Deportes Populares Tradicionales*. Barcelona. INDE Publicaciones

LAVEGA, P “Juegos y deportes populares-tradicionales”, INDE publicaciones, pág. 30, Barcelona, 2000.

LAVEGA, P. Propuesta transversal y pluridisciplinar para el estudio contextualizado de los juegos Populares y tradicionales. Barcelona, Revista Praxiología Motriz. Lleida. Nº0, vol. 31-47, 2000

MARTIN CASTRO, Vanesa y Francisco José ALCÓN CAMPOS. Recuperación de costumbres populares a través de actividades de recopilación, ejecución y divulgación de juegos tradicionales. Buenos Aires, EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, Nº 149, Octubre de 2010. <http://www.efdeportes.com/>.

MEIRIE, Philippe, *en la escuela hoy*, ediciones octaedro, 285 páginas, Barcelona, España, 2004

Ministerio de Educación Nacional, estándares básicos de competencias ciudadanas, Santafé de Bogotá, 2003

Ministerio de Educación de la República de Chile. Resumen Ejecutivo Política de Convivencia Escolar. Santiago, 2004. Pág. 10

MONTENEGRO PINO, Yecid Herney. Derecho a la recreación como opción de vida plan de desarrollo del municipio 2008-2011, alcaldía de Yumbo.

NOGUERA, Pedro A. El papel de la investigación en un reto la desigualdad racial en la educación. En: SEONANE, José. Modelo Ceibal, nuevas tendencias de aprendizaje. Montevideo, Administración Nacional de Educación Pública, 2011.

OCORÓ, César. Evidencias sobre proyecto Calibra. Cali, Institución Educativa Antonio José Camacho, 2011

ORTIZ, Cecilia; MORENO, William y Otros. Lineamientos curriculares, Educación Física, Recreación y Deporte. Bogotá, Ministerio de Educación Nacional, Congreso Colombiano de Educación Física, 2009

PADILLA, Radair. Maryenis García Centeno y José Reynier CHÁVEZ MUSTELIER. Buenos Aires, Revista Digital efdeportes N° 151, junio 2012. Ver: <http://www.efdeportes.com/efd169/acciones-para-el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>.

PADILLA, Radair. Maryenis García Centeno y José Reynier CHÁVEZ MUSTELIER. Buenos Aires, Revista Digital efdeportes N° 151, junio 2012. Ver: <http://www.efdeportes.com/efd169/acciones-para-el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>.

PARLEBAS PIERRE. (2000). *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, Deportes y sociedad*, pag.225 Barcelona. Editorial Paidotribo

PARLEBAS PIERRE. (2000). *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, Deportes y sociedad*. Barcelona. Editorial Paidotribo

PAVÍA VÍCTOR coordinador (2006). *Jugar de Modo Lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Noveduc.

PAVÍA VICTOR y Equipo. *Reflexiones Sobre los Juegos Infantiles Populares*. Convenio C.P.E Gral. Roca, Río Negro y UNCO, Facultad de Ciencias de la Educación

PAVÍA Víctor. Coordinador (2010). *Formas del Juego y Modos de Jugar*. Santa Fe Ediciones AMSAFE

PERRENOUD, Philippe. Diez nuevas competencias para enseñar. México, Biblioteca para la actualización del maestro, 2004.

QUINCOSA HERNÁNDEZ, Yoel. Colectivo de autores del Grupo Nacional de Áreas Terapéuticas de la Cultura Física. Los ejercicios físicos con fines terapéuticos. (Parte I y II). Editorial José A. Huelga, 1986.

Secretaría de Educación Municipal de Cali. Balance del Proyecto Calibra. En: <http://www.cali.gov.co/publicaciones.php?id=35676i>.

SUÁREZ DIANA, Yajure Dalila y TORRES, Stirling. Aplicar juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia en horas de recreo. Larora, Estado Lara, Universidad del Sur, Venezuela, Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, julio del 2011.

TRIGO AZA E, aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física, bases teóricas vol.1 ed. paidotribo, pag.241 Barcelona, España, 1994

VALLEJO OSORIO, León. El Juego Separado. Bogotá, Tercer Mundo Editores, 1997. Premio nacional de ensayo, 1997.

CIBERGRAFIA

GUARTATANGA Doris y SANTACRUZ Claudia. Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo. Universidad de Cuenca, Facultad de psicología y Educación temprana <https://www.google.com.co/search?q=zafarrancho+ronda+infantil&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:es-ES:o>.

Juegos para el calentamiento en educación física,
www.educa.madrid.org/web/cp.perezgaldos.mostoles/.../juegcalen.pdf.

LA IMPORTANCIA DEL CALENTAMIENTO EN EDUCACIÓN FÍSICA, CEIP la Isabela:http://edu.jccm.es/cp/laisabela/index.php?option=com_content&view=article&id=52:la-importancia-del-calentamiento-en-educacion.

La importancia de los estiramientos después del ejercicio ,Spainfitnes
http://www.fytter.com/importancia-estiramientos-despues-ejercicio_noticia_13.html

PADILLA, Radair. Maryenis García Centeno y José Reynier CHÁVEZ MUSTELIER. Buenos Aires, Revista Digital efdeportes N° 151, junio 2012. Ver: <http://www.efdeportes.com/efd169/acciones-para-el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>.

PADILLA, Radair. Maryenis García Centeno y José Reynier CHÁVEZ MUSTELIER. Buenos Aires, Revista Digital efdeportes N° 151, junio 2012. Ver: <http://www.efdeportes.com/efd169/acciones-para-el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>

Secretaría de Educación Municipal de Cali. Balance del Proyecto Calibra. En: <http://www.cali.gov.co/publicaciones.php?id=35676i>.

www.oei.es/deporteyvalores/comoeducarenvalorescomunicacion

El Zafarrancho es la canción número 33 en el Rondas y Canciones Infantiles del álbum de Los Niños Cantores De Prado. La duración de la canción es de 1:27 minutos.

Video de la Dimensión Desconocida , producido originalmente el 9 de febrero de 1962, la versión en inglés –subtitulada en español- se encuentra en este enlace: “kick the can”

<http://www.youtube.com/watch?v=NOT6STrnRXk> (a los niños se les presentará la v
<https://www.youtube.com/watch?v=suz0JxkDLhQ>

Video Curso de Joyería Proyecto D ¿cómo se hacen las canicas de vidrio?, 2008, duración 4:59 como se hace - discovery channel versión doblada al español que se anexa a este documento).

Video Programa ¿Cómo hacer? te enseña a jugar a las canicas, 2011, duración 2:27
<https://www.youtube.com/watch?v=ncU1rghUubY>

ANEXOS

ENCUESTA

Por favor contesta lo siguiente escribiendo o marcando una X (si necesitas más espacio puedes usar la parte de atrás de esta hoja).

1. Hoy es ____ de Junio de 2013 y estamos en la ciudad de Cali.
2. Tengo ____ años
3. Soy niño ____ niña ____
4. Estoy en ____ grado en la Institución Educativa Humberto Jordán Mazuera,
Sede _____

5. Juego con aparatos electrónicos

- a) Nunca ____ b) una vez al mes ____ c) una o dos veces por semana ____
d) todos los días ____ e) varias veces al día ____

6. Juego en la calle cerca a 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 ____.

7. En la calle juego _____

8. Juego en mi casa

- a) Nunca ____ b) una vez al mes ____ c) una o dos veces por semana ____
d) todos los días ____ e) varias veces al día ____.

9. En mi casa juego _____

10. Juego en la escuela

- a) Nunca ____ b) una vez al mes ____ c) una o dos veces por semana ____
d) todos los días ____ e) varias veces al día ____.

11. En la escuela juego _____

12. En la clase de educación física juego

- a) Nunca ____ b) a veces ____ c) siempre ____

13. En la clase de educación física juego _____

14. Esto es lo que hacemos en la clase de educación física:

15. Mi papá, mi mamá, mis tíos mayores o mis abuelos jugaban también lo que ahora yo juego en la calle, en la casa y en la escuela

- a) si ____ b) en algunos casos si ____ c) no ____ d) no se ____

16. Los juegos que sí jugaban mi papá, mi mamá, mis tíos mayores o mis abuelos y que yo juego ahora son:

17. ¿Me gustaría aprender los juegos con los que se divertían mi papá, mi mamá, mis tíos mayores o mis abuelos cuando eran niños?

No_____ Por que_____

si_____ Por que_____

No sé_____ Por que_____

18. Cuando juego termino en discusiones donde digo y me dicen cosas feas o hasta peleo

a) Siempre_____ b) muchas veces____ c) pocas veces_____ d) nunca_____

19. Arreglo los problemas con mis amigos y compañeros así

20. Aprendí a arreglar los problemas con mis amigos y compañeros de

21. Conozco los siguientes juegos:

a) canicas_____ d) zumbambico ____ g) la piñata _____

b) yoyo _____ e) yeimi _____ h) trompo _____

c) Balero _____ f) ponchado_____ i) la pirinola _____

- | | | |
|-------------------|----------------------------|---------------------------|
| j) Lleva ____ | m) rayuela ____ | o) la chuspa de aire ____ |
| k) escondite ____ | n) el gato y el ratón ____ | p) el bobito ____ |
| l) congelado ____ | ñ) la gallina ciega ____ | q) cojín de guerra ____ |

22. Me gustaría aprender estos tres juegos:

- | | | |
|------------|---------------|----------------|
| a) canicas | d) zumbambico | g) la piñata |
| b) yoyo | e) yeimi | h) trompo |
| c) Valero | f) ponchado | i) la pirinola |

- | | | |
|--------------|-----------------------|----------------------|
| j) Lleva | m) rayuela | o) la chuspa de aire |
| k) escondite | n) el gato y el ratón | p) el bobito |
| l) congelado | ñ) la gallina ciega | q) cojín de guerra |

Muchas gracias, lo que digas ayudará a mejorar el trabajo que hacemos en la escuela.

Anexo 2

NIÑAS				
JUEGOS TRADICIONALES	LO JUEGAN EN LA CALLE	LO JUEGAN EN LA CASA	LO JUEGAN EN LA ESCUELA	LO JUEGAN MIS FAMILIARES
ESCONDITE	8	3	5	10
LLEVA	10	-	8	7
PONCHADO	9	-	3	7
RAYUELA	6	-	5	3
GALLINA CIEGA	2	7	-	4
STOP	-	3	1	7
PARQUES	-	9	-	-
PAPA Y MAMA	-	5	-	3
COJIN DE GUERRA	-	1	6	-
DOMINO	-	8	-	-
BOLAS	1	-	-	5
YAS	-	5	-	-
BINGO	-	5	-	-
PATOS AL AGUA	-	-	2	3
GATO Y RATON	2	-	1	-
PIRINOLA	-	1	-	-
CONGELADO	-	-	1	-
YEIMI	-	-	-	1
VALERO	-	-	-	1
YOYO	-	-	-	1

NIÑOS

JUEGOS TRADICIONALES	LO JUEGAN EN LA CALLE	LO JUEGAN EN LA CASA	LO JUEGAN EN LA ESCUELA	LO JUEGAN MIS FAMILIARES
LLEVA	11	2	9	14
ESCONDITE	10	3	4	12
PONCHADO	10	-	3	5
RAYUELA	3	-	7	6
BOLAS	2	3	-	7
STOP	-	-	-	11
YEIMI	1	-	-	8
COJIN DE GUERRA	1	-	8	-
CINCO HOYOS	-	-	-	9
BINGO	-	7	-	1
YOYO	-	3	-	4
DOMINO	-	6	-	-
PARQUES	-	6	-	-
TROMPO	-	4	-	1
CARRERA ENCOSTALADO	-	-	-	3
GALLINA CIEGA	1	1	-	1
CONGELADO	1	-	1	-
PIRINOLA	-	1	-	-
JAZ	-	1	-	-
VALERO	-	1	-	-
GATO Y RATON	-	-	1	-
PATOS AL AGUA	-	-	-	1