

**DIAGNOSTICO DEL ESTADO DE LOS JUEGOS QUE PRACTICAN LOS NIÑOS
EN LA ACADEMIA MILITAR GENERAL “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” DE
NEIVA, HUILA**

LUIS CARLOS ACEVEDO ESCALANTE

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL
NEIVA
2018**

**DIAGNOSTICO DEL ESTADO DE LOS JUEGOS QUE PRACTICAN LOS NIÑOS
EN LA ACADEMIA MILITAR GENERAL “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” DE
NEIVA, HUILA**

LUIS CARLOS ACEVEDO ESCALANTE

**Profesor
JOSÉ ELISEO BAICUÉ PEÑA
Magister en Historia**

**Trabajo presentado como requisito parcial para optar al título de Licenciado
en Educación Artística y Cultural**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL
NEIVA
2018**

Nota de aceptación

Evaluador (1)

Evaluador (2)

Neiva, Mayo de 2018

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia, quiero agradecerle a DIOS por darme la salud y sabiduría para llevar a cabo este proyecto, nombrando seguidamente a familias y personas sin las cuales no hubiese sido posible la finalización del mismo, especialmente aquella liderada por un ser único e inigualable, mi madre, por ser una mujer constante, trabajadora, disciplinada, que logró con amplios sacrificios sacar a su familia adelante sin mostrar síntomas de debilidad en ningún momento, y por ser esa luz que en este largo camino y proceso me alumbró, de igual manera, quiero agradecer a la persona que ha estado a mi lado incondicionalmente y me prestaba su hombro para descansar cuando sentía no poder más en esta larga travesía.

De igual manera, quiero extender mis agradecimientos a la Universidad Surcolombiana, Facultad de Educación y Programa de Educación Artística, por ser mi centro de formación, por brindarme las herramientas sólidas que hoy me forjan como un gran profesional del campo de la educación, a mi asesor de tesis el Magister José Eliseo Baicué Peña, por ser la persona que contribuyó a culminar mi parte formativa, y con sus conocimientos y aprendizajes pude alcanzar la cumbre que creí no llegaría jamás.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a la familia Leal Lucuara, por abrir las puertas de sus corazones y permitirme hacer parte de sus vidas y por formar parte de la gran institución a la que pertenezco y quiero con el alma, la Academia Militar General “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila), muchas gracias por ser mi gran segundo hogar, y permitir que allí pudiera realizar y ejecutar mi trabajo de grado; infinitas gracias doy a la doctora Olga Patricia Lucuara Zambrano, a el teniente Edgar Manuel Leal Curtidor y a sus tres hijas María Fernanda, Laura Alejandra y Ángela Patricia, infinitas gracias por todo lo aportado en este gran proceso.

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a un ser muy especial y amado por mí, mi madre hermosa Nohora Escalante, gracias por su esfuerzo y dedicación conmigo, por el apoyo incondicional y las ganas de sacarme adelante. Gracias por darme la mejor herencia que se puede aportar a un ser humano, la educación, la cual aporta frutos para un mañana, porque sé que no ha sido fácil para ninguno de los dos, pero tú no me has dejado caer, porque siempre me indicaste el camino para salir adelante, la manera correcta de avanzar y no debilitarme con las piedras del camino, a mi hermano, mi cuñada y mi hermoso sobrino que me da luz y paz en cada uno de nuestros días.

A mi pareja por formar parte de este presente, y claramente de nuestro futuro, gracias por ser ese ser incondicional, que siempre estuvo anclado para proporcionar el aliento y ánimo con palabras como tú puedes, eres el mejor en lo que haces y confié en ti, gracias por todos esos momentos siempre estarán conmigo.

A mis amigos y formadores que hicieron parte de mi vida, y que de una u otra manera me brindaron sus conocimientos, compartimos vidas y emociones, gracias por formar parte de mi vida, gracias por siempre estar a mi lado apoyándome para que este sueño se hiciera realidad.

Mil gracias a todos

Contenido

	Pág.
INTRODUCCIÓN	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	19
2. JUSTIFICACIÓN	20
3. OBJETIVOS	22
3.1 GENERAL	22
3.2 ESPECÍFICOS	22
4. MARCO REFERENCIAL	23
4.1 MARCO TEÓRICO	23
4.2 MARCO LEGAL	34
4.3 MARCO CONCEPTUAL	38
5. ESTADO DEL ARTE	42
6. METODOLOGÍA	47
6.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	47
6.2 ENFOQUE	48
6.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	48
6.3.1 Población	48
6.3.2 Muestra	49
6.4 FUENTES PRIMARIAS Y SECUNDARIAS	50
6.4.1 Fuentes primarias	50

6.4.2	Fuentes secundarias	50
6.5	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN	50
6.5.1	Observación directa	50
6.6	PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	51
6.6.1	Instrumento	51
6.6.2	muestra	52
6.6.3	Recolección y plan de análisis	52
7.	ANÁLISIS DE RESULTADOS	53
7.1	Resultados de aplicación encuesta a estudiantes	53
7.2	Resultados de aplicación encuesta a padres de familia	73
7.3	Análisis de entrevistas	83
7.3.1	Resultados aplicación entrevista a docentes	83
7.3.2	Resultados aplicación entrevista a padres de familia	84
8.	CONCLUSIONES	85
9.	RECOMENDACIONES	87
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88
	ANEXOS	92

LISTADO DE TABLAS

	Pág.
Cuadro 1. Conocimiento de juego tradicional	53
Cuadro 2. Le llama atención juegos	54
Cuadro 3. Juegos de mayor reconocimiento y llama atención	55
Cuadro 4. Lugar donde juega	56
Cuadro 5. ¿En descanso qué juego prefiere realizar?	57
Cuadro 6. El colegio le brinda espacios para recreación	58
Cuadro 7. Tiempo que dedica al juego	59
Cuadro 8. Clase de juegos que prefiere, los tradicionales, los digitales	60
Cuadro 9. Permisividad de padres para uso del internet	61
Cuadro 10 Tiempo utilizado en internet Vs. juego tradicional	62
Cuadro 11 Juegos digitales como opción para emplear el tiempo	63
Cuadro 12 Conocimiento sobre juego tradicional en docente	64
Cuadro 13. Grado de importancia del juego en la infancia	65
Cuadro 14. Juegos tradicionales como herramienta de enseñanza	66
Cuadro 15. Factores a considerar para incluir el juego en enseñanza	67
Cuadro 16. Uso de tecnología sin supervisión	68
Cuadro 17. Internet contribuye a nivel formativo de niños	69
Cuadro 18 Tipo de juego que contribuye con el desarrollo del niño	70
Cuadro 19. Importancia aplicación y acompañamiento juego	71
Cuadro 20. Factor de reemplazo de los juegos	72
Cuadro 21. Conocimiento del juego tradicional en padres de familia	73
Cuadro 22. Juegos tradicionales que le gusta que su hijo realice	74

Cuadro 23. Juego preferido por el hijo	75
Cuadro 24. Estimulación con juegos	76
Cuadro 25. Periodicidad con la que comparte el juego	77
Cuadro 26. Conocimiento sobre juegos digitales en padres de familia	78
Cuadro 27. Periodicidad del juego digital	79
Cuadro 28. Frecuencia de uso de juegos digitales	80
Cuadro 29. Conocimiento de juegos digitales por los padres	81
Cuadro 30. Considera que los juegos digitales contribuyen al rendimiento académico	82

LISTADO DE GRAFICAS

	Pág.
Grafica 1. Conocimiento de juego tradicional	53
Grafica 2. Le llama atención juegos	54
Grafica 3. Juegos de mayor reconocimiento y llama atención	55
Grafica 4. Lugar donde juega	56
Grafica 5. ¿En descanso qué juego prefiere realizar?	57
Grafica 6. El colegio le brinda espacios para recreación	58
Grafica 7. Tiempo que dedica al juego	59
Grafica 8. Clase de juegos que prefiere, los tradicionales, los digitales	60
Grafica 9. Permisividad de padres para uso del internet	61
Grafica 10 Tiempo utilizado en internet Vs. juego tradicional	62
Grafica 11 Juegos digitales como opción para emplear el tiempo	63
Grafica 12 Conocimiento sobre juego tradicional en docente	64
Grafica 13. Grado de importancia del juego en la infancia	65
Grafica 14. Juegos tradicionales como herramienta de enseñanza	66
Grafica 15. Factores a considerar para incluir el juego en enseñanza	67
Grafica 16. Uso de tecnología sin supervisión	68
Grafica 17. Internet contribuye a nivel formativo de niños	69
Grafica 18 Tipo de juego que contribuye con el desarrollo del niño	70
Grafica 19. Importancia aplicación y acompañamiento juego	71
Grafica 20. Factor de reemplazo de los juegos	72
Grafica 21. Conocimiento del juego tradicional en padres de familia	73
Grafica 22. Juegos tradicionales que le gusta que su hijo realice	74

Grafica 23. Juego preferido por el hijo	75
Grafica 24. Estimulación con juegos	76
Grafica 25. Periodicidad con la que comparte el juego	77
Grafica 26. Conocimiento sobre juegos digitales en padres de familia	78
Grafica 27. Periodicidad del juego digital	79
Grafica 28. Frecuencia de uso de juegos digitales	80
Grafica 29. Conocimiento de juegos digitales por los padres	81
Grafica 30. Considera que los juegos digitales contribuyen al rendimiento académico	82

INTRODUCCIÓN

El juego es una herramienta didáctica que facilita el desarrollo de procesos académicos, potencia y fomenta la actividad recreativa, pero sobre todo, despierta alegría y estrecha vínculos. Desde este referente, se observa cómo la infancia se marca con la presencia de “juegos” de los cuales unos eran tan tradicionales que se podían compartir con los amigos de cuadra o de barrio: el escondite, las canicas, el trompo, el yoyo, la lleva, etc. Son juegos que se fueron construyendo en torno a una historia de vida para cada uno de los niños que participaron y que formaron parte del grupo, y que hoy se recuerdan como “Juegos de infancia”¹

Hablar de juegos de infancia es transportar mentalmente los espacios de cuando las horas de ocio estaban marcadas por un partido de fútbol, un encuentro de canicas, un dominó, un parque en horas de descanso o simplemente cuando se terminaba con el cumplimiento que se imponía en casa, por lo que *“para divertirnos en nuestro tiempo no bastaba más que reunirnos, con nuestros amigos en la calle y pasar horas jugando: al escondite, la lleva, fútbol etc.”*², era diversión sana, en la que se mantenía el esfuerzo y la práctica de alguna combinación deportiva que comunitariamente, y visto en el espacio de la época, eran muy normales porque la tecnología aún no había contaminado los lugares de reunión.

Quienes crecieron en estos espacios pueden mostrar mentes abiertas y corazones dispuestos a la unión, aunque si se compara con la dimensión actual, hay quienes los llaman “anticuados” porque desconocen el valor y la esencia de esta clase de juegos que están limpios de cualquier prejuicio, porque están dispuestos para todo aquel que los quiere conocer, dado que han quedado rezagados y desplazados por la misma tecnología que llega y hace estragos en la mente de los chiquitines

¹MENDEZ JIMENEZ, Antonio & RÍO, Javier. Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. Revista Retos nuevas tendencias en educación. Vol. 19 Murcia, 2011

² Encuentros en el observatorio. Los niños y las niñas opinan sobre sus derechos. 2011

que no quieren ningún tipo de esfuerzo físico más que el del movimiento de sus dedos y de sus ojos para recrearse.

Se puede afirmar que el juego tradicional se ha ido perdiendo generación tras generación, debido, a la misma dinámica del sistema social, político y educativo que busca herramientas como estrategia para evolucionar con la misma rapidez con la que lo hacen los países desarrollados, que llevan a cabo procesos transformadores para suplir algún tipo de necesidad, e incluso alguna clase de servicio como el cuidado o la responsabilidad dentro de la teoría del cuidado de los hijos, por lo que papá y mamá asumen roles diferentes a los de abastecimiento sustentable para aportar, en igualdad de condiciones, formas de vida con calidad para cada uno de los miembros de la familia.

Por esta razón, los niños, permanecen solos en sus casas con el entretenimiento que brindan los equipos o herramientas tecnológicas (televisor, celulares, tablet, ipad, etc.), que a propósito son un arma de doble filo, si no son controladas y supervisadas, ya que no se cuenta con restricción de horarios ni de contenidos en la mayoría de los casos.

Eso hace que la diversión tenga un viraje drástico y asuma rumbos diferentes a los que se estaba acostumbrado, ya que tiene un componente adicional que es el costo y el espacio, porque puede que los espacios sean reducidos, pero, sin el dinero suficiente para adquirir un equipo o herramienta que permita competir y visualizar la diversión a otro nivel.

Desde este contexto, el propósito del presente trabajo se centra en el diagnóstico del estado de los juegos que practican los niños en la Academia Militar General “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila), razón por la cual se diseña una estructura para tratar el contenido temático de los capítulos que se abordan y generar así interés desde cada uno de ellos.

Este trabajo se ha dividido en tres capítulos: en el primero de ellos se describen aspectos preliminares que sustentan en la pregunta de investigación para fundamentar; en el segundo, hay un contenido más profundo donde se desarrollan temáticas en las que los fundamentos teóricos son la parte clave en la investigación, sin dejar de lado el estado del arte que analiza y describe el contenido de otros estudios en diferentes dimensiones, pero que lo hacen fuerte en materia investigativa, y a la luz de teorías de distintos autores.

En un tercero, se diseña metodológicamente lo que se ha de alcanzar, planteando paso a paso cada uno de los procedimientos que, ligados a los objetivos, permiten hacerlos más coherentes a la luz de las teorías descritas en el marco teórico.

En este mismo aparte, se llevan a cabo los resultados obtenidos a través de la aplicación de los instrumentos y la técnica de observación directa, con los cuales se puede establecer la manera óptima y adecuada alcanzar resultados de acuerdo con la verificación y confrontación de los objetivos.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Interpretar el concepto de juego implica comprender su sentido, pero al mismo tiempo es tratar de identificar los conceptos de diversión y entretenimiento que de él se derivan, dado que bordean la generalidad del término y lo hacen más enriquecedor a la hora de establecer normas y reglamentos de funcionalidad individual y colectiva; de ahí que el término sea definido dentro de la diversidad de métodos que permiten que los niños se apropien de los diferentes temas impartidos como una “acción innata en el ser humano por lo que se hace voluntaria e inherente a la actividad promotora de desarrollo del ser humano”³.

La problemática que se plantea para el presente proyecto se describe desde la misma concepción del término, mostrándose límpidamente como una forma de entretenimiento, en la que se comparte, solidariza y se desarrollan habilidades socio afectivas, éticas y culturales, porque tiene un profundo valor en sí mismo, al ofrecer el desarrollo de herramientas que permita a los niños y adolescentes desenvolverse y relacionarse mejor, hay que tener en cuenta que todas estas herramientas, los niños las reciben en sus primeros cinco años de vida, que con la ayuda de los padres y buenos profesionales de la pedagogía, se puede llevar a buenos términos; y así lo niños y adolescentes pueden tomar decisiones de acuerdo a sus prioridades, basado en valores, plenamente instaurados en ellos, para así poder entender un mundo cada día más complejo y lleno de mensajes contradictorios. Sin embargo, dicha formación no agota el impacto de sus beneficios en la dimensión socio emocional de los niños. Esto se puede analizar porque un niño juega hasta con sus propias manos; cuando se encuentra bebé, las manos representan su principal fuente de diversión.

³RAMOS, Miguel. Educación en Valores. En: Revista de la ciencia de la educación. Valencia (E): ISSN.0185-2760 Vol. XXXVI, 2007 p.139

Si se observa desde la misma historia del juego, éste se describe como el principal aportante de alegría para un niño, pero ¿qué sucede cuando se agotan estos espacios? El niño empieza a asumir una conducta social diferente que se modifica por la ausencia de este recurso.

La problemática, entonces, se centra cada vez más en la manera apropiada como se divierte el niño, porque ya no le llaman la atención los juegos con esfuerzo físico, sino que se centran en la dinámica de un espacio cerrado donde el principal componente de diversión es un equipo o recurso tecnológico.

El fútbol, por ejemplo consiste en la pasión, pero antes de practicarlo, es conveniente conocerlo y que mejor, que jugando desde una tableta o un computador. El juego en el que se corría detrás de un esférico de diferentes materiales: plástico, trapo o papel, pasó de ser un ideal a convertirse en una nueva forma de entretenimiento con aditivos tecnológicos, lo mismo sucede con las canicas, con los lazos que antes eran el atractivo en una hora de recreo y de descanso y ahora son utilizados para otra clase de actividad menos para el juego.

Así mismo, en el juego de obstáculos, las canecas solían ser la principal barrera para obstruir el paso y diseñar mejor la estrategia de escape en un juego de escondites; eso y muchos otros juegos tradicionales hacían apasionante la hora de descanso en las Instituciones Educativas, hoy solo se observan niños con escasa comunicación, poca alegría, alta agresividad, precisamente por la falta de compenetración de una actividad llamada juego.

Cuando se facilita a los niños y niñas espacios de interacción con el mundo cultural(haciendo referencia a los juegos y oportunidades que se les brinda) y social que los rodea, se está fortaleciendo su participación como seres humanos responsables y capaces de convivir con otras personas, respetuosos, que

reconocen y manifiestan sus emociones y sentimientos⁴; además se permite la construcción de la identidad, la definición de la personalidad, la adquisición de saberes, creencias y valores compartidos, y con esto logran un sentido de pertenencia a una comunidad cultural.

Antes de que llegara la revolución tecnológica, los juegos se realizaban en lugares abiertos, porque actividades como correr, caminar, esconderse, saltar, gritar, les atraían enormemente, incluso los niños jugaban con sus padres en los parques, calles o plazuelas de los barrios, todos esos juegos que enseñaron los abuelos, que iban pasando de una generación a otra, se realizaban en los espacios y lugares apropiados, con amplia libertad y sin control de tiempo.

Eran tan divertidos los juegos tradicionales, que marcaron la infancia de los padres, abuelos e incluso a muchos, pero ya no están presentes, y sólo son recordados como un capítulo de época de la que sólo las memorias de los abuelos podrán resaltar en un sentido conmemorativo y paralelo a la lúdica de hoy en día.

La tecnología, junto con los juegos digitales, están haciendo su función y los niños están perdiendo la emotividad, la alegría práctica de los juegos tradicionales como anteriormente se conocían: el Salta Lazo, el Juego del Gato y el Ratón, la Pirinola, el Puente está Quebrado, el Trompo, y un sinnúmero de rondas pasaron a ser parte de la memoria ancestral.

Al escoger el espacio educativo de la Academia Militar General “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila), la problemática se observa directamente en los acontecimientos de la hora de descanso, donde la principal característica es el teléfono celular, caracterizada por la ausencia de comunicación, dado que se centran en las conversaciones con personas del medio exterior a la institución, o

⁴MORERA CASTRO, María. Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales. Vol. 5, Costa Rica: Revista MH salud, 2008. 7p

porque se les permite jugar desde su móvil, por lo que las conductas se vuelven más individualizadas y las actitudes son cada vez más egoístas, centradas en movimientos y comportamientos raros de similar actitud de una persona distraída, dado que la permanencia en estado semi estático (sentado) no genera activación y desarrollo de energías, por lo que el deporte poco llama la atención y prefieren realizar otro tipo de actividad, con el computador, por ejemplo, y no una actividad física.

Al hacer observaciones del entorno en que se vive, se puede notar, que a los niños les gusta la interacción por medio de los juegos, pero esto ha sido modificado, por el mundo digital que los encierra, debido a la alta demanda tecnológica que los ilusiona y les muestra formas de entretenimiento diferentes a correr, saltar, esconderse; y que a la vez disminuye la actividad física y cognitiva porque los atrapa en su telaraña de juegos mágicos.

Sin embargo, el desconocimiento que existe en relación con el desarrollo de estas habilidades y las maneras de estimularlas, ha influido en una cierta desestimación de los padres y maestros. Pese a que la gran mayoría de los padres reconoce que es relevante la formación de la dimensión socio-afectiva, prestar atención a los hijos, y conocer cómo están manejando e invirtiendo su tiempo libre, a los padres también les compete el sentido de corresponsabilidad para con los hijos, considerando que es importante hacerlo útil y productivo.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Desde las diferentes etapas de crecimiento del niño, se puede observar que el juego es pasión para la gran mayoría de ellos, porque invita al desarrollo de actividades donde hace presencia la diversión, y el entretenimiento; desde esta perspectiva el interrogante que antecede el desarrollo investigativo es el siguiente:

1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACION

¿Qué tipo de juegos son los más utilizados por los niños de los grados 4° y 5° de la Academia Militar General “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila)?

2. JUSTIFICACIÓN

El término “juego” a la hora de utilizarlo académicamente se convierte en un concepto híbrido orientado a entremezclar elementos relacionados con la educación de individuos con valores, derechos y deberes para la autorregulación social, donde la educación se da a partir de la conducta natural moderada por la ley, la moral y la cultura; desde este referente, la realización del presente trabajo se hace importante puesto que, además de retomar aspectos del juego tradicional, se analiza el concepto en la esencia natural, describiendo así la importancia que trae a las comunidades, además, de adquirir formas para el mejoramiento de la calidad de vida, dado que se asumen con mayor naturalidad y sin tanta contaminación.

En este sentido, cobra relevancia el diagnóstico y reconocimiento del juego, que tienen los estudiantes de la Academia Militar “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de la ciudad de Neiva (Huila), la práctica de los juegos que en la infancia alguna vez se vivió y se jugó en escenarios amplios y de común encuentro, sirviendo como antesala a un estudio de ámbito socio-cultural para el aporte de resultados positivos, en la búsqueda y rescate de lo tradicional, destacando para ello actividades en la que el trompo, la cabuya, el puente está quebrado, y demás juegos que enriquecieron de una u otra forma la manera de pensar, ser y actuar; y aumentaron los procesos de creatividad, imaginación y que generaron nuevas formas de ocupar el tiempo libre de manera sana y divertida, además de pasar momentos agradables con la familia, y rompiendo la cotidianidad del núcleo familiar.

De igual manera, es importante el aporte educativo y cultural que se realiza para la academia, además de integrar al estudiantado, se trata de mejorar los niveles de comunicación entre los mismos estudiantes, fortaleciendo los lazos de solidaridad, respeto, y compromiso que deben caracterizar a una institución educativa y a sus estudiantes.

En el proceso de formación, se debe acoger el juego como una variable que contribuye a fundamentar procesos de cultura ciudadana en el aula de clase, y en el recreo, teniendo en cuenta la mediación del contexto particular.

En las instituciones educativas la formación en competencias requiere de procesos de aprendizaje coherentes con las condiciones socioculturales que implica el desarrollo de una formación ciudadana, en el contexto actual de la globalización, de tal manera que la lúdica en la institución escolar debe fomentar el conocimiento y potencialidad para el desarrollo de la calidad humana.⁵

Cada institución y cada profesor deben asumir el reto de formar ciudadanos respetuosos de los principios y valores que sustentan la sociedad, es decir, se convierten en verdaderos gestores de la cultura ciudadana, conservando tradiciones y demostrando que ellas son el ejemplo de la cultura.

En la medida que la reflexión y el estudio permitan avanzar en la conceptualización axiológica del término juego tradicional, en esa misma medida, la escuela con valores podrá explorar ésta inagotable cantera de fundamentos teleológicos y responder al reto de formación de Cultura Ciudadana.

⁵DÍAZ, MEJÍA. Héctor Ángel. Lúdica, conflicto y realidad (2016). Cooperativa editorial Magisterio. Bogotá. 124p.

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL

Establecer el estado del arte de los juegos que realizan los estudiantes de los grados 4° y 5° de la Academia Militar General “ JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila).

3.2 ESPECÍFICOS

- Identificar los principales juegos que practican los niños de la Academia Militar General “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila).
- Clasificar los juegos que se practican, los niños de la Academia militar general “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila), en su el tiempo libre a nivel institucional.
- Recrear ambientes lúdicos que permitan el reconocimiento de los juegos tradicionales como una forma de participación social.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO TEÓRICO

El fundamento teórico de la investigación busca establecer la medida en que el juego favorece el desarrollo de la formación en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, pero también, la forma como mejora la convivencia y las buenas relaciones entre los individuos, siendo importante tratar autores como D.Winnicott quien plantea que “*El desarrollo emocional en los procesos del desarrollo humano es la base fundamental de la creatividad en los cuales resulta fundamental la mediación humana, correspondientes a la familia y a la madre*”, y en donde el niño al momento de nacer forma una diada madre – infante como unidad esencial, por lo que la madre fácilmente transmite principios, valores, creencias, normas sociales, morales, con el fin de ir creando la personalidad en el niño y cumpliendo en él una función especial para el desarrollo de su rol social.⁶

Desde la perspectiva educativa, la creatividad abarca todas las actividades cotidianas que facilitan al niño organizar mejor el mundo que los rodea, al respecto la teoría del desarrollo evolutivo de Jean Piaget, plantea que “la creatividad está presente en todo el proceso de conocimiento en el desarrollo evolutivo intelectual del individuo, como su propia visión del mundo, la forma de enfrentar la realidad y desde luego la capacidad para resolver situaciones problemáticas en su diferentes contextos” (Piaget, 1988), por tal razón, promover el desarrollo de la creatividad de los niños, implica fortalecer el quehacer pedagógico en la cotidianidad escolar a través de ella se puede abrir nuevas ideas, gracias a la capacidad innovadora que en cada uno de los seres humanos existe.

⁶SOLLOD, R. Teorías de la personalidad. España: Editorial McGraw Hill para Latinoamérica, 2009 p. 57-59

Los juegos tradicionales despiertan la creatividad y la innovación, lo hacen estratégicamente a la hora de diseñar jugadas, por esta razón, en lo que tiene relación con la innovación, se trae a texto ideas de autores como Himowitz N.R y Haimonwitz M.L .quienes plantean la creatividad como un factor importante para desarrollar ideas y crear elementos de alto valor y belleza, definiendo la creatividad en una mezcla atractiva y motivadora para cautivar a los niños y jóvenes hacia el aprendizaje específico, de ahí que cause importantes beneficios para la actividad de aprendizaje, porque el niño adquiere conocimientos y desarrolla dominio de sus propios conocimientos hasta alcanzar el equilibrio y el control eficaz de sus conductas y comportamientos; es decir, que la creatividad surge como un proceso que está presente en todo ser humano y sus expresiones o manifestaciones son diferentes de acuerdo a las situaciones concretas de la cotidianidad en la que vive⁷, por esta razón, se considera que es conveniente que desde la escuela se deben implementar estrategias para que los niños pongan en práctica su aptitud creadora, y que mejor que hacerlo desde sus expresiones propias del juego y el arte.

En este sentido se trae a texto a teóricos como Huizinga (1990), quien delata la presencia del juego en la vida social como núcleo primario de la actividad humana; de igual forma Huizinga considera el juego consustancial a la cultura y lo designa de diferentes modos a saber: 1) actividad específica y un conjunto de figuras, símbolos o instrumentos necesarios 2) un estímulo de combinación de ideas, libertad e invención 3) riesgo cuando participa el factor de lo incontrolable 4) un sistema de reglas. Otro autor de alta incidencia es Piaget, con su teoría del equilibrio, quien interpreta hechos de aprendizaje desde la perspectiva de su concepción general de desarrollo de las conductas, donde el control es más sistemático, y considerado importante porque asume un aprendizaje de las acciones del sujeto, como es la adquisición de reglas tanto

⁷ HIMOWITZ, N., & HAIMONWITZ, M. *El arte creativo de innovar*, 1986.

sociales como de ejecución de los juegos, en donde las estructuras son puramente cognitivas y van del tipo E- E (Estimulo respuesta) para los juegos tradicionales o convencionales y para los actuales o con implicaciones porque se genera un proceso con incorporación de objetos que tienen mayor tendencia compensatoria (tecnología).

En esta teoría Piaget incluye elementos útiles en el desarrollo como “Pensativo cognitivo lógico”, asignándole un grado de importancia a la actividad lúdica; por esta razón, los juegos tradicionales aportan más tiempo y espacio libre de fácil aplicación en cualquier dimensión incluso en la escuela, y son considerados niños más plenos y felices.

Para PIAGET, los juegos son símbolos que aparecen como primeras manifestaciones así se presentan continuamente con cada nueva adquisición, por lo tanto describe: ...” *Los juegos de ejercicio simple, después de un apogeo durante los primeros años, disminuyen absoluta y relativamente de importancia con el progreso de la edad...*”⁸

Tal como lo especifica Piaget, son símbolos y para el desarrollo del juego tradicional, es interesante esa simbología, así el juego de la gallina ciega, la pañoleta o instrumento que tape o que lleve al vendaje de los ojos representa la identificación del juego, para las rondas es el círculo y para el futbol que siempre ha sido la esférica para poder patear.

En otros escritos explica que: “*No nace de las piedras con que el niño juega, sino de la forma en que estas son colocadas por él: las piedras están aquí (Juego de canicas), pero no sumas, ni hacen figuras geométricas exactas por sí solas: son en su organización un símbolo que representa e identifica una esfera; el orden surge de la acción del niño*”⁹

⁸PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura económica, 1979 p. 7 a 13.

⁹UNESCO. El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Francia, 1980.

Es de la parte del proceso de reconstrucción que ha recibido el niño y de las experiencias de sus otros compañeritos que le demuestran la importancia al juego, la regularidad sistemática que sea visible de ciertos hechos, que el niño pueda construir la noción del orden y la sucesión y temporalidad de los objetos, de su condición socio económica y el orden social del espacio que pueda ocupar.

Para PIAGET, es importante el juego en cada etapa del desarrollo evolutivo del niño, como parte de su formación, porque el habla en un punto; de las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento adquiridas, las ve como aspectos esenciales para el origen de la evolución, desde estos aspectos se hace un aporte al análisis de este proyecto, tratando de identificar y ubicar a los estudiantes en una etapa de desarrollo y crecimiento, o si se ha visto interrumpido en algún momento por las tecnologías. Y si es así, ver qué aportes positivos o negativos traen estas nuevas tendencias de aprendizaje.

Piaget resume en unos puntos clave la formación y desarrollo de los niños a través de las etapas, los cuales se expondrán como punto referente en esta investigación, haciendo la aclaración que es un texto tomado del internet por lo cual se citan al finalizar los puntos de la fuente donde se tomó.

- El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño.
- Mediante él asimila lo real mediante esquemas de acción.
- Cognitivo, de su comprensión de ésta.
- Entre los 2 y los 4 años aparece el juego simbólico que supone la representación de la imagen mental.
- De 4 a 6 años, y como resultado de una vida más colectiva, aparece el juego de reglas y la regla reemplaza al símbolo.

- De 6 a 11, el juego adquiere una dimensión más social y las reglas entre jugadores se hacen más complejas, requiriendo una representación simultánea y más abstracta por parte de ellos.

Junto al teórico principal se encuentra otro exponente importante en el análisis de los juego, el señor, investigador Karl Groos, aporta la teoría del juego como anticipación funcional. Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo;

“El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia”.¹⁰

Así las cosas, se puede observar que el juego contribuye al desarrollo del pensamiento, y así mismo contribuye con su actividad física y productiva, es ahí donde se afirma, que el juego hace parte del crecimiento de los niños y va ayudando a quemar las etapas por las que evoluciona.

Otra teoría de relevancia, se enmarca en procesos destacados por Vygotsky, y que asumen las opiniones de juego, en ella dice:

“El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

Según, Vygotsky para poder soportar esta teoría, se enfoca en dos aspectos o razones muy importantes que se constituyen en pensamientos válidos y sobre los cuales se tratará, de generar el punto de vista de ellos, cada uno de estos puntos van enfocados también a la parte del desarrollo del niño y de igual manera tratan aspectos socioculturales tal y como se describe a continuación: “una más

¹⁰BLANCO, Veneranda. Aspectos relevantes de Karl Gross en la Teoría del juego como anticipación funcional. Edición académica. 2012.

dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)”.

Cuando se habla de una parte biológica del ser humano, se hace referencia a las necesidades propias de él, algo que el ser humano trae en la memoria desde el mismo momento en que nace, y al pasar de los años esa parte se va desarrollando, hasta que esta parte biológica, se vuelve una necesidad. Si Vygotsky en su teoría afirma que el juego surge como una necesidad biológica, podría estar en lo cierto, ya que en la etapa del desarrollo se necesita del juego para interactuar con otras personas, animar, crear estímulos y afectos; esto hace que se generen lazos, o un desenvolvimiento del ser humano para que tenga la facilidad de ponerse en contacto con otras personas e interactúe en un medio.¹¹

Es ahí donde entra en juego el segundo punto de vista, el sociocultural, el cual ayuda a entender que el juego forma parte de un núcleo u organización cultural, y al hablar de cultural, se supone que son formas de vida o costumbres propias de donde se esté en ese momento, lo que se da a entender es que el juego contribuye al desenvolvimiento en un ambiente sociocultural y forma parte de una organización; en esta parte entra en juego tanto relaciones afectivas, como comportamentales, que adquieren los niños y que va sirviendo como referente de una convivencia sana, ya que va aprendiendo a diferenciar lo que son diferentes sensaciones que producen los juegos en el entorno, por lo que argumentó:

“el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”¹²

¹¹TRIPERO, Tomas de Andrés. Vygotsky y su teoría constructivista del juego. En Revista electrónica de Educación Innova. 2012 p.56

¹²VIGOTSKY, Teoría constructivista del juego. Universidad complutense Madrid, España. 2011

Los aportes se centran en la forma como llama la atención, memoriza y recuerda hechos de secuencia.

La expresividad en cada uno de los individuos parte del resultado de haber aprendido a entender la forma más adecuada del plasmar su propio sentimiento, donde el estudiante a través del lenguaje oral o escrito fortalece las competencias comunicativas, interactúa con otros, enriquece su vocabulario a aprender por medio del juego e involucrando elementos de lúdica, de donde provienen características del Latín Ludo, los cuales significan juego, razón por la cual se piensa en la entremezcla de estas dos variables (juego y lúdica) como acciones que aparecen en la infancia del ser humano, llevándolo a pensar en la forma como le puede causar beneficio al niño.

De esta manera, Albizu define el juego como,

*“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 que en la vida corriente”.*¹³

Algunos investigadores para entender el juego en la dimensión de la lúdica lo han hecho desde disciplinas como la sociología, la antropología, las cuales han permitido la comprensión y entremezcla del juego que trasciende desde la niñez y que posteriormente con la cultura va tomando nuevas formas a manera de rito, generando así el desarrollo de competencias en juegos como cada una de las modalidades deportivas y que a la vez se ven reflejadas en otra clase de actividades de importancia para el individuo, con otras áreas que estimulan lo corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral ayudando al fortalecimiento y a la apropiación de coeficientes intelectuales de alta atraktividad para el desarrollo de actividades y trabajos en grupo, del que se caracteriza una metodología empleada en los proyectos de aula.

¹³ALBIZU, Edgardo. *Teoría del contratiempo implosivo*. Vol. 25, Buenos Aires: ediciones del Signo. 2006 p.327

Es así como se visualizan en las prácticas lúdicas componentes básicos; como los relaciona dos con la creación de situaciones imaginarias en donde convergen elementos de integridad, tiempo, unión, satisfacción, imaginación, necesidades, emociones, las cuales provocan reacciones con otros sujetos en las que suelen “presentarse símbolos que muestran identidades o diversas situaciones de imaginación en los niños”¹⁴.

En este orden de ideas, se señala "En los imaginarios se sustentan la racionalidad de las prácticas Lúdicas, y son el encanto y el regocijo de la imaginación. Son sus propias determinaciones como facultad del pensamiento. En ella se contiene la fantasía, que la diferencia de otras formas de representaciones construidas como principio de realidad"; de ahí, que haya satisfacción e integración en los procesos lúdicos, por esta razón hay mayor inclinación de un compañero de juego que con otro, porque se despierta la afinidad así como las competencias a la hora de realizar actividades de habilidad y competencia deportiva.

Otro concepto, como el descrito por Herrador, J; se indica que;

*"La Lúdica se puede comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que oblique, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter Lúdico, entendiéndose que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración"*¹⁵.

Mientras que, Herrador lo analiza como máxima expresión, Echeverri Jaime Hernán, lo describen como instrumento de apoyo a la enseñanza, agrupada en

¹⁴PARRAGA ALARCON, Constanza Liliana. Seguimiento al desarrollo integral de niños y niñas en la Educación Inicial. Documento 25. Serie de orientaciones pedagógicas. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. 2014

¹⁵HERRADOR SANCHEZ, Julio Ángel. Los juegos tradicionales en la filatelia: estudio parxiológico multicultural de la actividad lúdica. En Revista acción Motriz No 6. Las Palmas: Gran Canaria. 2014 p. 58

criterios y posturas que muestran la lúdica como una posibilidad didáctica, para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela y otros autores lo sitúan en un sentido muy elemental pero primaria donde el juego es el elemento fundamental para la acción simbólica.

En el libro Educación, lúdica, técnicas y juegos pedagógicos, los niños manifiestan juegos cotidianos que protagonizan los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura en un contexto genera lo de entorno, en donde a demás entra en juego la ética, la moral y la normatividad, entre otras¹⁶.

Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño, no son necesariamente como se ha creído, acciones simbólicas, para lo cual se podría argumentar que el juego es una situación imaginaria, de hecho, es un juego provisto de reglas en la que los niños al final del periodo preescolar y a lo largo de algunos años construyen y se apropian de las reglas de la cultura, en este contexto argumenta también García Villegas, como la pacificación entre la convivencia se vuelve cultura, puesto que de un problema o conflicto lo empieza a moldear, creando y favoreciendo espacios de convivencia¹⁷ porque hace parte de un proceso transformador del que integran elementos, factores, conductas, comportamientos y creencias para generar un resultado¹⁸.

Por esta razón, Torres & Velandia, en la dimensión temporal y de espacio, lo Lúdico solo tiene significado y sentido en el presente, precisamente porque con la lúdica, la imaginación genera símbolos y realiza hechos y circunstancias que le permiten establecer un comportamiento en una etapa de la vida distinta¹⁹; así la lúdica para un niño resulta ser más interesante que cuando ese mismo niño

¹⁶NUÑEZ DE ALMEIDA, Paulo. Educación lúdica técnicas y juegos pedagógicos. Brasil. Editorial San Pablo. 1994

¹⁷GARCÍA, VILLEGAS. Las ludotecas como estrategia de recreación para las escuelas. 2010

¹⁸ZABALZA BERAZA, Miguel Ángel. Espacios de convivencia en un proceso de transformación. Universidad Santiago de Compostela. 1991

¹⁹TORRES, Luis & VELANDIA, M. Tres enfoques teórico prácticos. México: Trillas. 2004

entra en un ciclo de adulto.

En lo relacionado con la mirada ética - moral y la vinculación con lo lúdico existe el respeto y el reconocimiento del otro, trayendo a texto a Guerrero Useda & Gómez Paternina, precisamente por la existencia de normas que lo contextualizan dentro de la legalidad, en el cumplimiento de procedimientos que se establecen como una forma obligada a seguir, pero que son la calificación a esa conducta²⁰ de igual forma otros estudios como la Lúdica van inherente en el desarrollo del ser humano.²¹

De igual manera, la consecuencia de pensar sobre la lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones, sino que reside en la sensibilidad del sujeto, es así como Bonilla explica el desarrollo creativo del niño, con diferentes matices y formas de interpretación²². en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión Lúdica, sin que se tenga el temor de confundir lúdica con juego, de ahí que sea Elkonin, quien expresa diversos elementos y formas conductoras para crear mayor imaginación en el niño y a la vez desarrollar mayor competitividad.²³

De ahí, que todas las acciones del ser humano quieren decir algo, cuando se habla de un sujeto Lúdico en función de la acción simbólica, buscan e indagan en lúdicas, pero a la vez a los juegos se les anexan manifestaciones folclóricas con ritmos que se convierten en elementos integrales de manifestaciones artísticas representadas por grupos que las recrean e ilustran a través de movimientos, en las que además se ven descritas competencias y habilidades

²⁰GUERRERO USEDÁ, María Eugenia & GÓMEZ PATERNINA, Diomedes. Enseñanza de la ética y la educación moral. En Revista electrónica de investigación Educativa. Vol 15. 2013

²¹ECHEVERRI, Jaime Hernán. Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión Humana. 2009

²²BONILLA SANCHEZ, María del Rosario & SOLOVIEVA, Yulia. Evidencias de la formación de la función simbólica a través de la actividad del juego. 2016

²³CORDERO TABARES, María Cristina. El juego: desarrollo y características en edad preescolar. Universidad pontificia de Salamanca. Investigación: Tea. 1985

que los hacen característicos e identifican en una cultura, tal como se hace con la danza, en donde se produce un juego de movimientos y manifestaciones propias de las regiones o de los pueblos pero que indican manifestaciones de una cultura, para así describir movimiento, conocimiento, integración, habilidad y descripción cultural de un pueblo.²⁴

Ahora se entiende el por qué de involucrar formas que se pueden identificar con estructuras, características, clasificaciones, relaciones con el contexto y el desarrollo social que involucra elementos culturales, tal como lo describe Cara Muñoz en la siguiente frase: *“En la búsqueda de querer entender el sentido de la Lúdica no es posible comprenderlo desde las formas, pero estas responden a unas manifestaciones del sujeto que se recrea y que se hace lúdico”*²⁵

Es así como se entiende el aporte de la libertad de pensamiento y la conjugación de la personalidad con el sujeto, e inclusive de la misma creación de la identidad de la conciencia, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades propias de cada uno de los seres, es cuando espontáneamente hay risas, llantos y afloran toda clase de emociones, afectos y otras reacciones en las que se busca trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

Desde este contexto, Ortega, R²⁶ se analiza la función Lúdica con una estructura compuesta por cuatro variables, que describen:

- Función Simbólica, entendida como la capacidad de crear metáforas y analogías, por la cual se hace más divertido y creativo la dinámica entre los individuos.
- Movimiento, que es el resultado de la emocionalidad del niño y la acción,

²⁴GIL MADRONA, Pedro; JORDAN, Onofre; VILLORA, Sixto, GOMEZ BARRETO, Isabel. Educación y educadores. Universidad de la sabana, vol 11. 2008 159p.

²⁵ROMERO, Lorena, ESCORHUELA, Zenia & RAMOS, Argenira. La actividad lúdica como estrategia pedagógica en Educación inicial. Venezuela: EFDeportes.com. 2009

²⁶ORTEGA, R. La función lúdica en el contexto educativo. 2003

porque como somos seres vivos, las células permanecen en constante interacción, facilitando así la reacción ante cualquier hecho.

- Reglas de Juego, en donde existe la capacidad de reglamentar las cosas.
- Ritual, que es toda acción a través de la cual se evoca un símbolo.

Ahora bien, cuando se habla de la lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia ni una disciplina y mucho menos una nueva moda²⁷. La lúdica se convierte en la mejor manera de actuar del ser humano que describe de manera gestual, conocimiento la vida de forma permanente y cotidiana, porque se convierte en la mejor expresión de vida del hombre para mantenerse activo con los espacios del día adía.

Por esta razón, se producen las sensaciones de satisfacción, gusto, tomada de pelo, diversión, recreación de uno con otro, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se producen cuando se interactúa con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. *Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce la pragmática del juego.*²⁸

4.2 MARCO LEGAL

Este proyecto ha sido formulado atendiendo lo consignado por la Ley General de Educación (**Ley 115 en su artículo 15**) que señala *“Son objetos específicos del nivel preescolar: el crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para las soluciones de problemas”*

²⁷MORENO BAÑOL, Gustavo Adolfo. La lúdica en los procesos educativos infantiles. Un proceso reflexivo para las escuelas en formación Universidad Tecnológica de Pereira. 2003 p.47

²⁸JIMENEZ, V. Carlos Alberto. Hacia la construcción del concepto de juego Vs lúdica. 2007

Así mismo, se fundamenta esta investigación, con el objeto específico del artículo 15, parágrafo C de la Ley General de Educación, donde señala que *“el desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje”*²⁹, de esta manera, el proyecto es un punto de partida a la realización de estos objetivos, y nuevos proyectos donde se relaciona la lúdica (juego), como herramienta que transformará el ambiente escolar haciéndolo un espacio cada vez más enriquecedor con experiencias significativas que aportan a el sano crecimiento y una buena convivencia en el ambiente escolar.

Se toma del marco legal como soporte de leyes regida de *la (Constitución política de 1991, Decreto 2247 de pre-escolar, Ley General de Educación (ley 115 de 1994))*.

Constitución Política de Colombia de 1991 ARTICULO 67, por el cual se establece.

“Constitucionalmente la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente”³⁰.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos

²⁹MINISTERIO NACIONAL DE EDUCACIÓN. Ley 115 (febrero 8). Por la cual se expide la Ley general de Educación. 1994. Articulado general.

³⁰Constitución Política de Colombia. La Educación como Derecho. Art 67. 1991, Bogotá-

académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Ley 115 General de Educación-8 de Febrero de 1994

De esta Ley se toman aspectos considerados de interés en la implementación del presente proyecto, en el que se describen los Fines de la educación, haciendo especial referencia al *Artículo 5, Parágrafos 7 Y 12 De La Ley General De Educación.*

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- A) El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

- B) 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 adecuada del tiempo libre.

Artículo 14 ~ Enseñanza obligatoria.

En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de educación preescolar básica y media, cumplir con:

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 difusión y desarrollo.

Decreto 2247³¹ (capítulo II orientaciones curriculares, artículo 11)

Reconoce en el juego y en la lúdica un aspecto dinamizador de la vida de los niños, por lo que se deben construir conocimientos en el entorno social que permitan la integración. Son principios de la educación preescolar:

PRINCIPIOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

a) Integralidad: Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural.

b) Participación: Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal.

³¹PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA. Decreto 2247 (11 septiembre). Normas relativas al servicio educativo del nivel preescolar. 1997

c) Lúdica: Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

4.3 MARCO CONCEPTUAL

JUEGO: Jean Piaget³², el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello, el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Según Lev Semiónovich Vygotsky³³, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

LÚDICA: la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el

³²PIAGET, Jean. Teoría de los juegos. El juego como anticipación funcional. 1956

³³VIGOTSKY, Tipos de juegos que corresponden con cada etapa. 1924

desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento³⁴.

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos³⁵.”

DESARROLLO: Vygotsky señala que “el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para él, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual”.

APRENDIZAJE: De las definiciones propuestas por la Real Academia Española de la Lengua, se eligió la definición de “Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”, definición que se acerca más al área de la pedagogía

JUEGOS TRADICIONALES: Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos

³⁴PALACINO RODRÍGUEZ. Fredy. Competencias comunicativas y enseñanza de las ciencias naturales: enfoque lúdico. Bogotá. 2007

³⁵GERACE, Leonardo. Resolución de problemas basados en el análisis. Jugar y aprender. 2002.- 42p

de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

SOCIEDAD: Según la Real Academia Española, la sociedad es una agrupación natural o pactada de personas, organizada para cooperar en la consecución de determinados fines.

CULTURA: E. B. Tylor, aporta una definición de cultura dice "La cultura o civilización, en sentido etnográfico amplio, es ese todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de una sociedad".

PRIMERA INFANCIA: La primera infancia se define como una etapa del ciclo vital humano, que comprende desde la gestación y hasta los cinco años. Es la etapa en la cual las niñas y los niños sientan las bases para el desarrollo de sus capacidades, habilidades y potencialidades. Se considera la Primera Infancia como importante por los diferentes y complejos procesos que el ser humano realiza durante este periodo:

1. Ocurre su mayor desarrollo neuronal.
2. Se determinan las capacidades para las relaciones vinculares y afectivas, que en otras etapas de la vida será difícil o casi imposible construir.
3. Se desarrollan las habilidades básicas para el lenguaje y la motricidad fina y gruesa.
4. Se da el reconocimiento de sí mismo-a y del entorno físico y social, que luego se refleja en la construcción de su auto concepto, su autoimagen y sus relaciones e interacciones con su mundo.
5. Se sientan las bases para los procesos de comunicación individual y

colectiva.

6. Se desarrollan las habilidades básicas para el auto cuidado.

TECNOLOGÍA: La tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes, servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y la satisfacción de las necesidades esenciales y los deseos de la humanidad.

5. ESTADO DEL ARTE

La fundamentación a cada una de las ideas aquí descritas lleva implícita una serie de estudios que se basa en aspectos relacionados con el juego; desde este escenario, se identifica a Nuria Camacho Amo, en la Universidad de Valladolid (España), para la facultad de educación de Segovia (campus María Zambrano), con titulaciones sobre el juego tradicional, que específicamente se centran en *“el juego popular-tradicional en educación infantil”*.³⁶

En este estudio, se destaca a Rebollo G.³⁷, quien define el juego popular-tradicional, como *“aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona*. En base a esta definición autores como Sarmiento (2008), añaden que estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores. Además, coincide con Sarmiento (2008) al afirmar que se trata de *“juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó”*.

La integración de los juegos tradicionales en la escuela permite a los alumnos conocer ciertos aspectos relacionados con su entorno, con su cultura, y a la vez se puede observar cómo los niños adoptan estos juegos, con base a la sociedad actual en la que se encuentra el ser humano.

Se habla de juegos que han perdurado a lo largo de los años gracias a la transmisión de los mismos, y ésta ha sido realizada de forma oral, sin embargo,

³⁶CAMACHO, Amo. Nuria. Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil. Universidad de Valladolid. México. 2012

³⁷REBOLLO GONZÁLEZ. José Antonio. Juegos populares: una propuesta para la escuela. Asociación Española. 2002. 115p.

según señala Lara³⁸“*solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita.*” Para complementar esta definición de juegos tradicionales, se puede destacar aquella que señala: “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.”³⁹

Se señala por tanto, que este autor hace hincapié en la esencia de los juegos tradicionales principalmente, haciendo referencia, de este modo, a las características fundamentales de los mismos que permanecen con el paso del tiempo y que no producen ningún tipo de adición.

Desde estos conceptos, se coincide con Jiménez al afirmar que “son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.”⁴⁰

Desde otra perspectiva, se hace una aproximación hacia la teoría de Lavega⁴¹ al establecer una diferencia entre el juego popular en sí mismo y el juego tradicional. De este modo, al hablar de juego popular señala que es aquel que se encuentra muy arraigado en una zona determinada y es practicado de forma habitual por los habitantes de esa zona, ya sea de forma general o por un sector concreto de la población. Por otro lado, al hablar del juego tradicional señala que “son aquellos

³⁸CAMACHO AMO, Nuria. Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil. 2006. 56p

³⁹PÉREZ, BONACHERA, Manuela. Juegos tradicionales. Ciencias de la educación Universidad de Almería. 2011.350p

⁴⁰HARRISON, Samuel son La infancia! feliz:! un! cambio! en! la! naturaleza! de! la! educación. Victoria Gasteiz.La Llave.2005

⁴¹NAVARRO, Patón. Juego y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de educación secundaria obligatoria. Santiago de Compostela. España. 2009

juegos que se han ido transmitiendo y que han tenido una cierta continuidad en el tiempo.⁴²

Como se ha podido comprobar, todas estas definiciones de juego popular tradicional coinciden en la idea de que los juegos populares-tradicionales, son aquellos que han nacido de nuestros antepasados y han continuado presentes hasta nuestros días debido a la labor de generaciones que les han ido transmitiendo, difundiendo su origen y características. Esto permite conocer la importancia que tienen y han tenido los mismos a lo largo del tiempo, y por tanto, la necesidad de abordarlos como un medio de aprendizaje en el aula.

Otro estudio de referencia bibliográfica se presenta en la tesis que se realizó en la Universidad del Valle, para el departamento de Educación Física y Deportes, Ciencias del Deporte de Santiago de Cali, en la ciudad de Cali (Colombia), por estudiantes de educación física, de la cual se tomaron fragmentos de dicho documento que a mi criterio son importantes ya que va relacionado con los juegos y la tecnología, y la incidencia que tiene en los niños y que lo describe el siguiente párrafo:

*“La tecnología y sus alcances con los niños y jóvenes. El avance de la electrónica envuelve a toda la sociedad. En efecto, constantemente se puede observar como los niños y jóvenes, manejan, y a veces saben más de tecnología, que sus propios padres, lo cuales terminan por apoyarse en ellos en relación a este tema. A pesar de lo anterior, la pregunta clave es 50 si los niños de hoy en día son más o menos “tecnologizados” que los de antaño y desde que edad este fenómeno empieza a producirse”.*⁴³

De igual forma, se analiza la televisión y los computadores de escritorio, como herramientas que son comúnmente las primeras formas de consumo electrónico a

⁴²ALONSO, José I; ESCARBAJAL, Andrés. NORTES Rosa. Experiencias de innovación en Educación infantil y educación primaria. Universidad de Murcia. Edición 1ª. 2012

⁴³BALANTA, AGRONO. DAVERLI & PERDOMO MEJÍA María de los Ángeles. Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: implicaciones en la actividad física. Universidad del Valle. 2013. 3 – 87p

las cuales los niños exponen y que generalmente partiendo entre los 4 a 5 años de edad, pero de forma más habitual en niños de 7 años de edad. Dispositivos tales como reproductores de media digital y radios satelitales, son usados más a menudo por niños de alrededor de 9 años de edad.

Con relación al texto anterior, lo que se puede deducir, es que las herramientas tecnológicas, son importantes. Pero como herramientas en el medio del aprendizaje, lo que quiere decir es que desde la casa, los padres tienen que aprender a darle uso a las nuevas tecnologías, y poner tiempos y tareas determinadas que se puedan hacer por este medio, pues lo que se trata es que los niños y jóvenes no cambien el juego real por un juego virtual.⁴⁴

Se trae como ejemplo el problema que actualmente se visualiza de manera comparativa y que está en el campo de los juegos. Unos años atrás, cuando nuestros padres y abuelos, tenían maneras de conquistar un poco más románticas, utilizaban cartas de amor, (claro está escritas por ellos mismos), llevaban chocolates a las casas de las niñas que cortejaban, le hacían visita a las casas etc., todo eso se ha ido perdiendo con el uso de las redes sociales, (facebook, twitter, instagram, snapchat y whatsapp), ya se puede ver que no se puede tener una conversación frente a frente, ahora se mandan correos, Whatsapp, o utilizan aplicaciones de videollamadas para poder tener la persona cerca en tiempo real. Y aunque parezca en realidad que si están ahí, esto no deja de ser un simple monitor, una simple pantalla, que los está alienando de las cosas que son reales y verdaderamente importantes como el afecto y el cariño que recibimos a la hora de hacer y dar cosas personalmente.

Regresando al tema de los juegos, y como lo dice el párrafo anterior, los niños no ven la necesidad de salir a los parques porque los videojuegos les ofrecen una

⁴⁴ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD - OMS. (2011). Informe sobre la situación mundial de las enfermedades no transmisibles. Resumen de orientación. Recuperado el 2012, de <http://www.who.org/>

realidad absurda, que los enceguece y los entretiene, creándoles un mundo de fantasía que los enreda por horas y horas, es decir para que salir a jugar un torneo de futbol con 12 niños, si en realidad en el play station lo puedo jugar con la selección Colombia profesional, sin sudarme y sin ningún esfuerzo aparente.⁴⁵

Es ahí donde los padres tienen la gran labor de vigilar y supervisar a los niños, para evitar que cosas como estas sucedan, y nuestros niños crezcan, sin quemar esas etapas de juegos tradicionales que son importantes en el desarrollo tanto intelectual como personal.

Llama la atención otro estudio de la Universidad de Toluca (México), en el que se realizan algunas reflexiones acerca del juego⁴⁶. El juego se constituye en una actividad de estímulo para el niño, fundamental del desarrollo porque está íntimamente ligado e incorporado a la educación.

El juego se define a partir de ideas propuestas por estudiosos del tema con sus características y las etapas por las que atraviesa, enfocadas, sobre todo, desde la perspectiva de Piaget en donde el niño a medida que crece va incursionando en el juego con una forma sociocultural como se le enseña dentro de un medio social, entonces es considerado de importancia el concepto de juego tradicional, dado que trae inmerso conceptos de tiempo y de espacio.

⁴⁵VARO, José J. (2003). Beneficios de la actividad física y riesgos del sedentarismo. Recuperado el 1 Abril de 2013

⁴⁶AQUINO, Francisco; y SANCHEZ DE BUSTAMANTE, Inés. Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. Toluca México 1999. Actualizado para la red 2015

6. METODOLOGÍA

6.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación está formulada dentro de un diseño narrativo. Se ha seleccionado este diseño teniendo en cuenta que en éste, el investigador recolecta datos sobre las experiencias de determinado grupo de sujetos o personas⁴⁷ que para el caso de estudio se refiere a los estudiantes de la Academia Militar “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila), sobre los cuales se describen y analizan los juegos usados por ellos en horas de descanso o de recreación.

Aunque su conceptualización puede darse de diferentes maneras así como lo específica Creswell⁴⁸, el cual señala que el diseño narrativo en diversas ocasiones es un esquema de investigación, pero también es una forma de intervención, ya que el contar o relatar una historia ayuda a procesar cuestiones que no estaban claras.

Los datos que se utilizan para el proceso investigativo se obtienen de encuestas, entrevistas, documentos, artefactos y materiales personales y testimonios (que en ocasiones se encuentran en registros, artículos en la prensa, grabaciones radiofónicas y televisivas, entre otros), así como informes a nivel nacional, regional y local para generar confianza y validez en la toma de estos registros.

El papel que desarrolla el investigador está directamente relacionado con el análisis a las diferentes experiencias, los acontecimientos en sí; el ambiente (tiempo y lugar) en el cual vivieron los estudiantes (persona – grupo 4° y 5° grado básica primaria), o sucedieron los hechos; las interacciones las secuencias de los

⁴⁷SALGADO, L.A (2007) Investigación cualitativa. Medellín, 47p.

⁴⁸CRESWELL, John. Research design. Qualitive, quantitative, and mixed Methods Approaches. 2005

respectivos eventos y los resultados, teniendo en cuenta el enfoque de género que se describe para este caso.

De igual forma, el investigador reconstruye historias a partir de una cadena de sucesos (casi de manera cronológica); posteriormente los narra bajo su óptica y describe (sobre la base de la evidencia, identifica las categorías y variables correspondientes a los temas emergentes en los datos narrativos, los cuales provienen de las historias o narraciones contadas por los participantes, estudiantes o por los documentos utilizados por el mismo en diversos periodos como por ejemplo hace 20 años los niños jugaban con canicas, palos, piedras, tapas de gaseosas, entre otros.

6.2 ENFOQUE

El proyecto tiene el propósito de indagar la manera como los niños de la Academia Militar “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva, utilizan los diferentes juegos tradicionales en horas de descanso y recreación; de los cuales hacen uso para integrar y volver más armónicos los espacios y las horas de ocio.

Es así, como desde un enfoque mixto se permite comprender y analizar la realidad desde el punto de vista de los actores involucrados a través de instrumentos como la observación, la entrevista, la encuesta, revisión documental cuyos resultados apuntan a la implementación de la estrategia lúdica para integrar y fortalecer espacios de una manera más armónica. .

6.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

6.3.1 Población. Hernández, Fernández y Baptista, en el libro de metodología de la investigación, definen la población como un agregado de casos que coincide con algunas de las descripciones y la conforman personas, organizaciones o

situaciones que son el foco de estudio emprendido para la investigación. En otro concepto menos complejo, Morles⁴⁹ define la población como el conjunto para el cual son validadas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) involucradas en la investigación.

Desde estos conceptos, y teniendo en cuenta que la población del presente estudio se enmarca en los estudiantes de la Academia Militar “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila), se tiene en cuenta los procesos de motivación que desde la institución, la familia se está llevando a cabo para recuperar espacios y volverlos más integrales, se considera importante realizar una descripción de esta población para caracterizar los niños que utilizan el juego como dinámica de diversión, recreación o entretenimiento a la hora del descanso de clases, por lo que se centran en niños con edades entre 5 a 12 años pertenecientes a la institución educativa utilizada para este estudio y que en total son 25 alumnos.

6.3.2 Muestra. De la misma manera, como se definió la población, se destaca de ese grupo global el subconjunto que representa la muestra, por lo tanto y según el autor Bernal⁵⁰, la muestra es un subconjunto de elementos pertenecientes a la población y está dentro de los métodos de muestreo probabilístico en un muestreo aleatorio simple, el cual se utiliza cuando en el conjunto de una población, cualquiera de los sujetos tiene la variable o variables objeto de la medición cuyos elementos son los factores incidentes en el proceso de deserción escolar, y que para el caso de la población estudiada está representado en el mismo número de estudiantes que presentan la población por ser un grupo reducido y representativo.

⁴⁹ARIAS, Fidias. El proyecto de investigación. Guía para su elaboración. 3ª edición. Editorial Episteme. 2006

⁵⁰ BERNAL, Cesar. Metodología de la investigación. Editorial Pearson. Bogotá D.C 2010.

De igual forma, se contará con la participación de 10 padres de familia y 5 docentes del nivel básica primaria de los 25 niños seleccionados como muestra y sobre los cuales se hará la aplicación del respectivo instrumento.

6.4 FUENTES PRIMARIAS Y SECUNDARIAS

6.4.1 Fuentes primarias. Para el proyecto se aplicará un formulario con preguntas que constituyen la encuesta de aplicación, la cual genera aportes importantes de información.

6.4.2 Fuentes secundarias. En lo que las normas respecta a la recolección de información desde la fuente secundaria, constituyen parte fundamental los libros, las revistas, los periódicos, los informes de gestión, los planes de educación, las políticas, entre otros.

6.5 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN

6.5.1 Observación directa. Se constituye en la herramienta fundamental para la investigación ya que desde allí algunas categorías de investigación pueden ser utilizadas como referentes significativos de la intencionalidad del trabajo, como por ejemplo, las expresiones no verbales o corporales utilizadas por los niños durante la realización del juego; pueden ser Canicas, juegos de Balón, Ula ula y demás actividades lúdicas, deportivas y recreativas.⁵¹

Cada día cobra mayor importancia y su uso tiende a generalizarse, debido a que permite obtener información directa y confiable, siempre y cuando se haga mediante un procedimiento sistematizado y muy controlado, para lo cual hoy están

⁵¹HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto.; FERNÁNDEZ Collado, Carlos& BAPTISTA Lucio, Pilar. Metodología de la investigación. Editorial McGraw Hill. Quinta edición. Bogotá, 2010

utilizándose medios audiovisuales muy completos, especialmente en estudios del comportamiento de los niños en el aula de clases.

Otro concepto de observación es la principal técnica de recolección de datos en la metodología cualitativa. Supone la interacción social entre investigador y grupos sociales. Su objetivo es recoger datos, de modo sistemático, a través de un contacto directo en contextos y situaciones específicas. Mediante la observación directa, se intenta obtener una visión completa de la realidad y no responde a un diseño rígido de investigación, sino que su carácter es flexible y abierto⁵².

La observación directa en el caso de aplicación en el proceso investigativo se llevó a cabo en la Academia Militar “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de la ciudad de Neiva (Huila).

6.6 PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

6.6.1 Instrumento. Según Sampieri⁵³, los instrumentos se constituyen en una herramienta para recolectar los datos de la investigación. Se necesita profundizar los estudios en torno a una aproximación teórico metodológica capaz de combinar estilos de vida, sistemas de valores y condiciones de vida de los sujetos en cuanto a la relación con la utilización de los juegos tradicionales como parte de intervención en procesos de recreación, diversión y demás aspectos asociados a la integración y creación de espacios armoniosos para los niños y la interacción con los procesos académicos.

⁵²HERNANDEZ, FERNANDEZ & BATIPSTA. Metodología de la investigación. Editorial McGrawHill. 2016

⁵³HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto.; FERNÁNDEZ Collado, Carlos& BAPTISTA Lucio, Pilar. Metodología de la investigación. Editorial McGraw Hill. Quinta edición. Bogotá, 2010

6.6.2 Encuesta. Lo constituye el formato de preguntas cerradas que se aplicaron al número de estudiantes de la muestra (25 estudiantes, 5 docentes y 10 padres de familia), por lo tanto y considerando aspectos metodológicos descritos en Bernal⁵⁴, este es un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios, con el propósito de alcanzar los objetivos del proyecto de investigación. Se trata de un plan formal para recabar información de la unidad de análisis objeto de estudio y centro del problema de investigación. De esta forma, una encuesta es un cuestionario que consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables que van a medirse.

6.6.3 Recolección y plan de análisis. Para el análisis de la recolección de la información se ha planteado el desarrollo de tres etapas, por lo cual se parte de una primera fase llamada de sensibilización a través de charlas con los docentes frente a la temática de “juego, lúdica o dinámica de diversión” y sus consecuentes factores que inciden en la integración y armonización de los estudiantes en los espacios escolares y que se describe en cada uno de los objetivos específicos.

Posterior a esta fase, se realizó un reconocimiento a los archivos de la Academia Militar, con el fin de conocer si se había realizado estudios de manera anticipada, previa autorización de las directivas de la misma, con el fin de llevar a cabo un Diagnóstico General de algunos de los componentes que hacen parte de este proceso y que arrojan estadísticas que se describieron con cifras en tablas y gráficos durante el desarrollo del marco teórico, pero la verdad solo se han planteado estrategias lúdicas, diferentes al análisis realizado para con los juegos tradicionales y la implementación de estos en los espacios de diversión de los niños. Y para terminar, se establecieron propuestas para el diseño de un plan de mejoramiento en el proceso de incorporación de estrategias lúdicas, teniendo en cuenta las categorías especiales para armonizar espacios y crear ambientes sanos.

⁵⁴BERNAL, TORRES, César A. Metodología de la investigación: Administración, Economía, Humanidades y Ciencias Sociales. Tercera edición. Editorial Pearson. Bogotá. 2010

7. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Como bien se analizó en el diseño metodológico, en la parte de los instrumentos, se procedió a la aplicación de encuestas dirigidas a estudiantes, padres de familia y docentes de la Academia Militar “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila).

7.1 RESULTADOS DE APLICACIÓN ENCUESTA A ESTUDIANTES

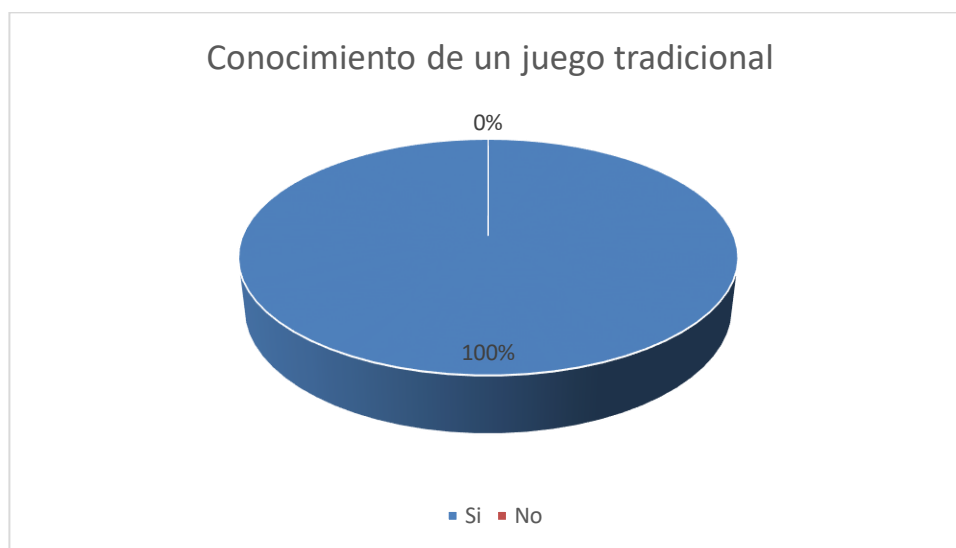
En el segmento de población de los estudiantes, se aplicaron 25 encuestas en niños del nivel básico primario obteniendo los siguientes resultados:

Cuadro 1. Conocimiento de un juego tradicional

Conocimiento juego tradicional	V/absoluto	V/relativo
Sí	25	100%
No	0	0
TOTAL	25	100

Fuente: propia

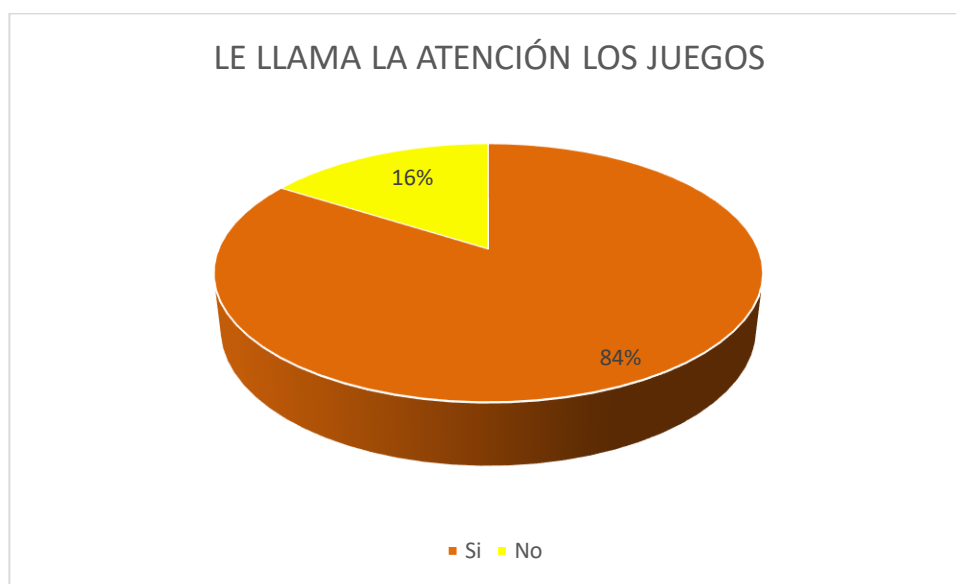
Gráfica 1. Conocimiento de un juego tradicional



Cuadro 2. Le llama la atención los juegos

Atención por juegos	V/absoluto	V/relativos
Sí	21	84
No	4	16
TOTAL	25	100%

Gráfica 2. Le llama la atención los juegos

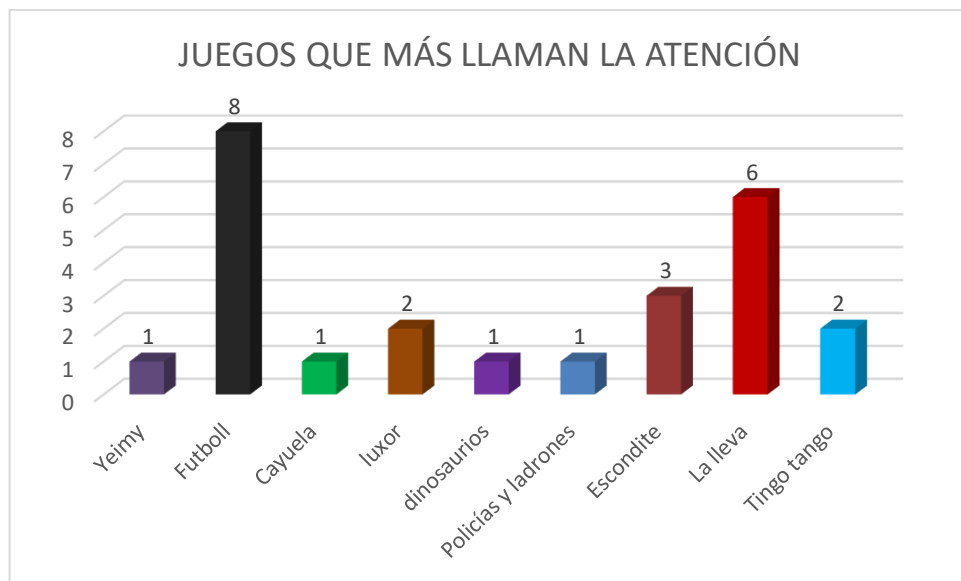


Respecto al gusto por los juegos, el 84% de los niños encuestados contestó que les llama la atención cualquier actividad que involucre juegos, mientras que el 16% de los niños restantes contestó que no, por razones de diversión, que les atrapa y les llama la atención la tecnología y así no están asoleándose ni exponiéndose a peligros en la calle.

Cuadro 3. Juegos de mayor reconocimiento y que llaman la atención

JUEGOS QUE LLAMAN ATENCIÓN	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Yeimy	1	4
Futbol	8	32
Cayuela	1	4
luxor	2	8
dinosaurios	1	4
Policías y ladrones	1	4
Escondite	3	12
La lleva	6	24
Tingo tango	2	8
TOTAL	25	100

Gráfica 3. Juegos de mayor reconocimiento y que llaman la atención



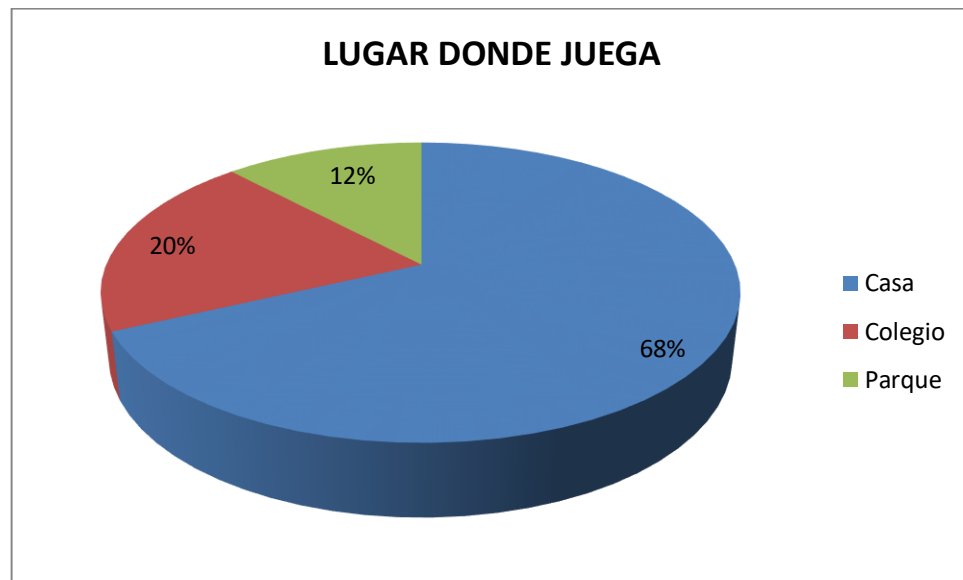
Todos los niños tienen gustos diferentes, pero desde que se trate de un juego cualquiera que sea físico o por medio electrónico, disfrutan al máximo y buscan satisfacer sus gustos y tendencias, pero se presentan grandes preferencias por

juegos como La Lleva, El Escondite, Tingo Tango, e indudablemente el Fútbol es el juego que más les apasiona a los niños.

Cuadro 4. ¿Dónde juega principalmente estos juegos?

LUGAR DONDE JUEGA	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Casa	17	68
Colegio	5	20
Parque	3	12
otros	0	0
TOTAL	25	100%

Gráfica 4. ¿Dónde juega principalmente estos juegos?



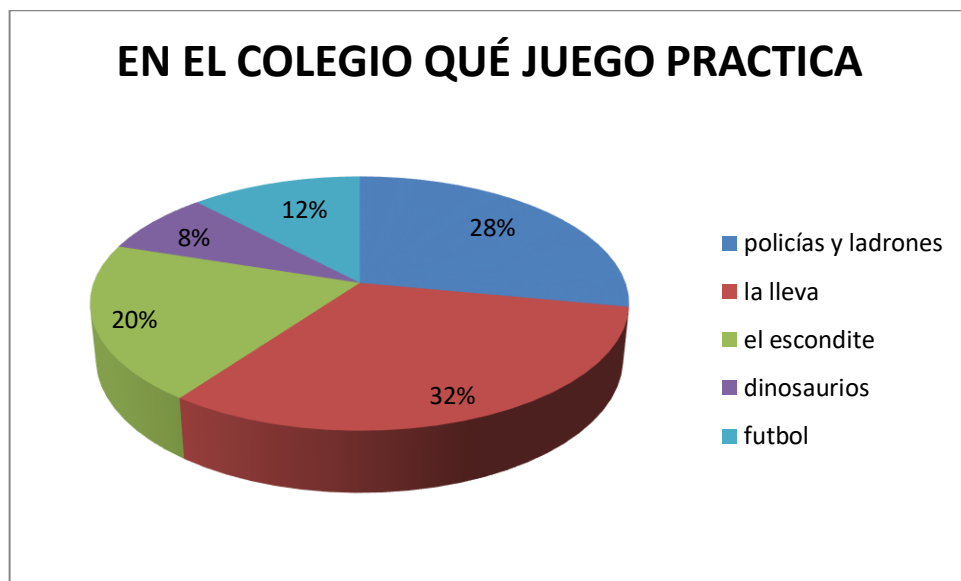
El colegio es uno de los principales lugares donde el niño comparte juegos con sus otros compañeros, pero indudablemente en la casa y con los amigos de la cuadra, desarrolla mejor habilidades especialmente de juegos de balón.

A la pregunta sobre el lugar donde realiza los juegos, el 68% contestó que prefiere la casa, porque puede hacer con mayor libertad, seguido del 20% que lo hace en el colegio, luego el 12% que busca el parque u otras zonas libres para realizar las actividades de recreación.

Cuadro 5. ¿Si está en el descanso del colegio que juego prefiere realizar?

LUGAR DONDE JUEGA	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
policías y ladrones	7	28%
la lleva	8	32%
el escondite	5	20%
dinosaurios	2	8%
futbol	3	12%
TOTAL	25	100%

Gráfica 5. ¿Si está en el descanso del colegio que juego prefiere realizar?



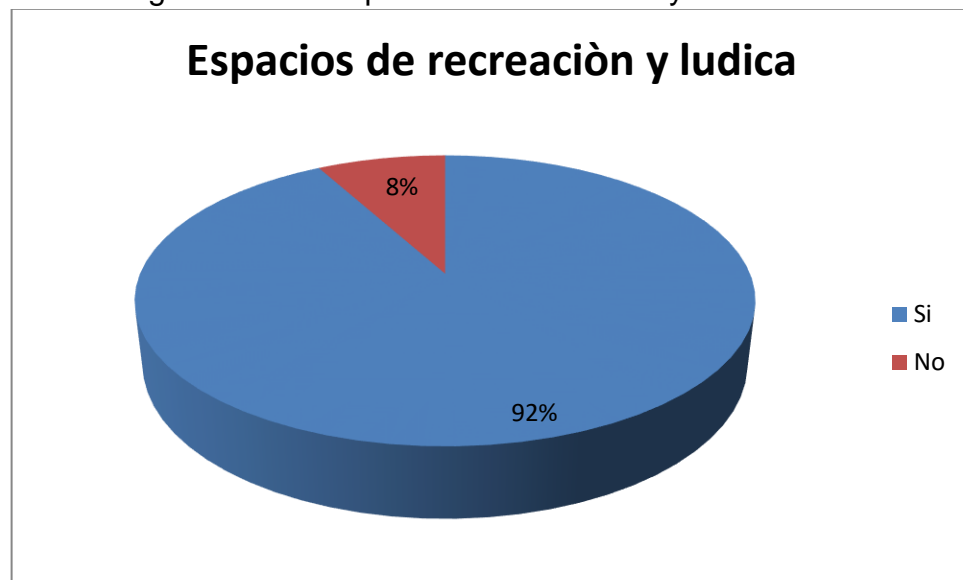
El colegio es un lugar preferido por los niños para la diversión porque encuentra con quien compartir sus ratos de diversión y entretenimiento. Respecto a la pregunta sobre el juego que le gusta compartir en hora de descanso, el 32%

contestó que le gusta jugar a la lleva; seguido del 28% que se divierte con el juego de policías y ladrones; mientras que un 20% le gusta jugar al escondite; un 12% el futbol; y un 8% se entretiene con el juego de los dinosaurios.

Cuadro 6. El colegio le ofrece espacios de recreación y lúdica?

Espacio de recreación y lúdica	V/absoluto	V/relativo
Sí	23	92%
No	2	8%
TOTAL	25	100

Gráfica 6. El colegio le ofrece espacios de recreación y lúdica?

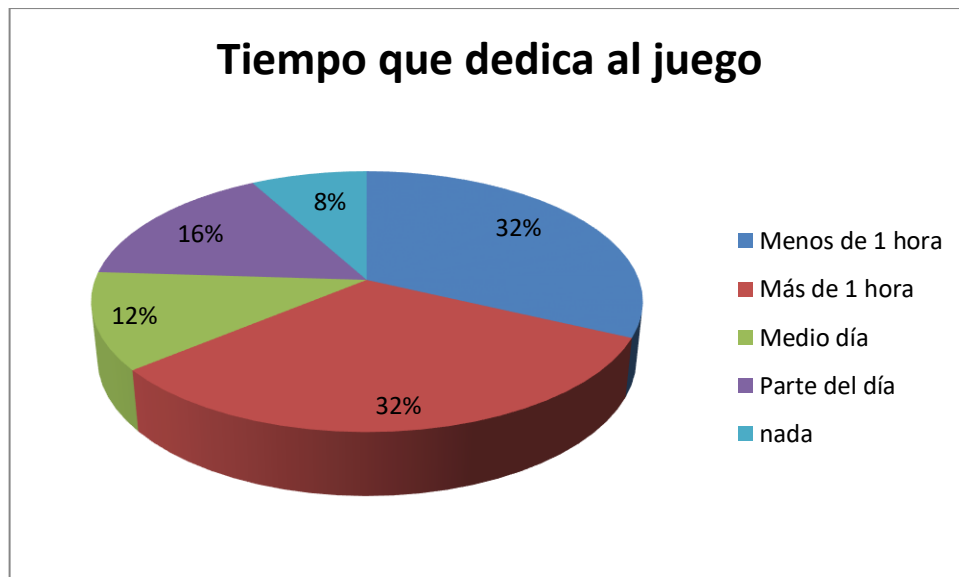


En cuanto a la pregunta sobre si el colegio le brinda los espacios de recreación y lúdica suficientes, el 92% contestó que sí, mientras que el 8% contestó que no, porque aún le falta.

Cuadro 7 ¿Cuánto tiempo le dedica al juego que le gusta?

TIEMPO QUE DEDICA AL JUEGO	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Menos de 1 hora	8	32%
Más de 1 hora	8	32%
Medio día	3	12%
Parte del día	4	16%
Nada	2	8%
TOTAL	25	100%

Gráfica 7 ¿Cuánto tiempo le dedica al juego que le gusta?



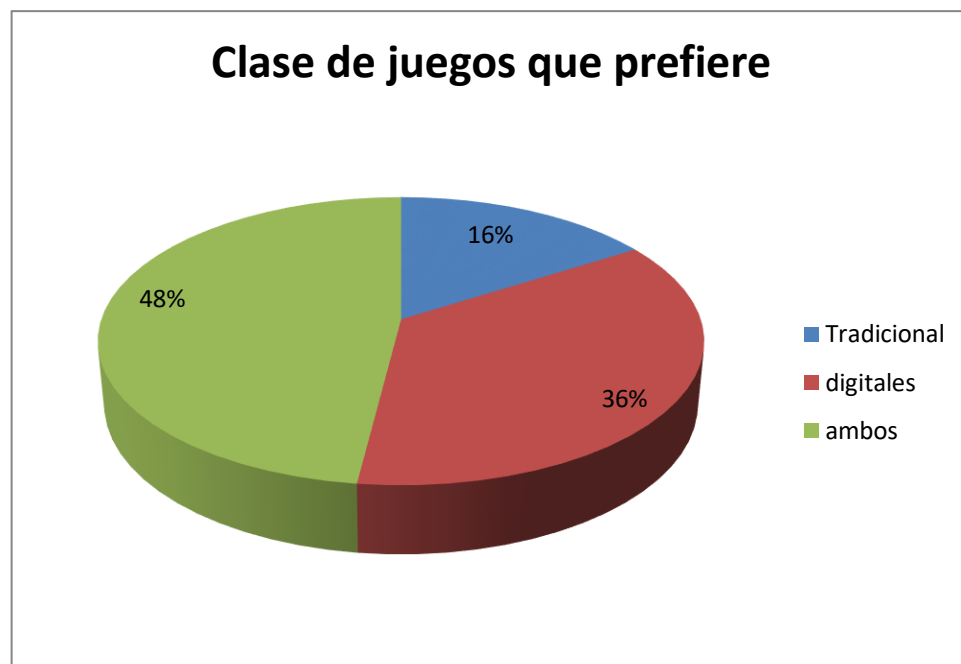
Respecto al tiempo que se dedica al juego el 32% contestó que juega menos de una hora porque no se lo permiten más tiempo, seguido de otro 32% que argumenta que juega más de la hora porque es el entrenamiento y lo hace con

orientación, un 16% lo hace cuando se puede o parte del día, tan sólo un 8% argumenta que no lo hace.

Cuadro 8. ¿Qué clase de juegos prefiere, los tradicionales, los digitales o ambos?

PREFERENCIA JUEGO	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Tradicional	4	16%
digitales	9	36%
ambos	12	48%
TOTAL	25	100%

Gráfica 8. ¿Qué clase de juegos prefiere, los tradicionales, los digitales o ambos?



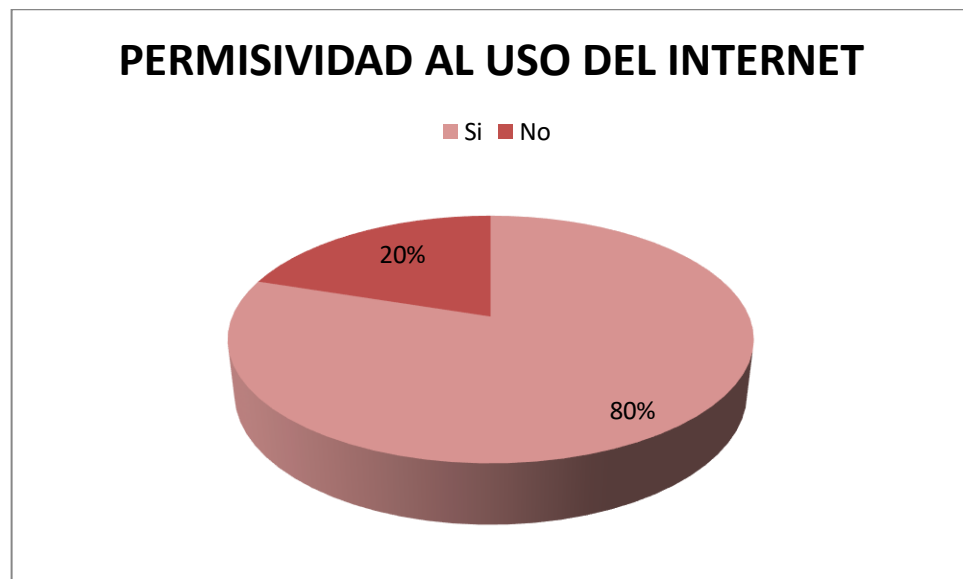
Respecto a la preferencia por la clase de juego que prefiere, el 48% contestó que prefiere tanto los digitales como los tradicionales, porque con ambos se divierte, mientras que el 36% argumentó que solo le gustan los tradicionales. La

preferencia por los juegos depende de la dinámica y las estrategias de integración que emprenda la institución en horas de descanso

Cuadro 9. ¿Sus padres le permiten el uso libre del internet?

PERMISIVIDAD AL USO DEL INTERNET	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	20	80
No	5	20
TOTAL	25	100%

Gráfica 9. Permisividad al uso libre del internet



En cuanto a la permisividad en el uso del internet, el 80% de los encuestados

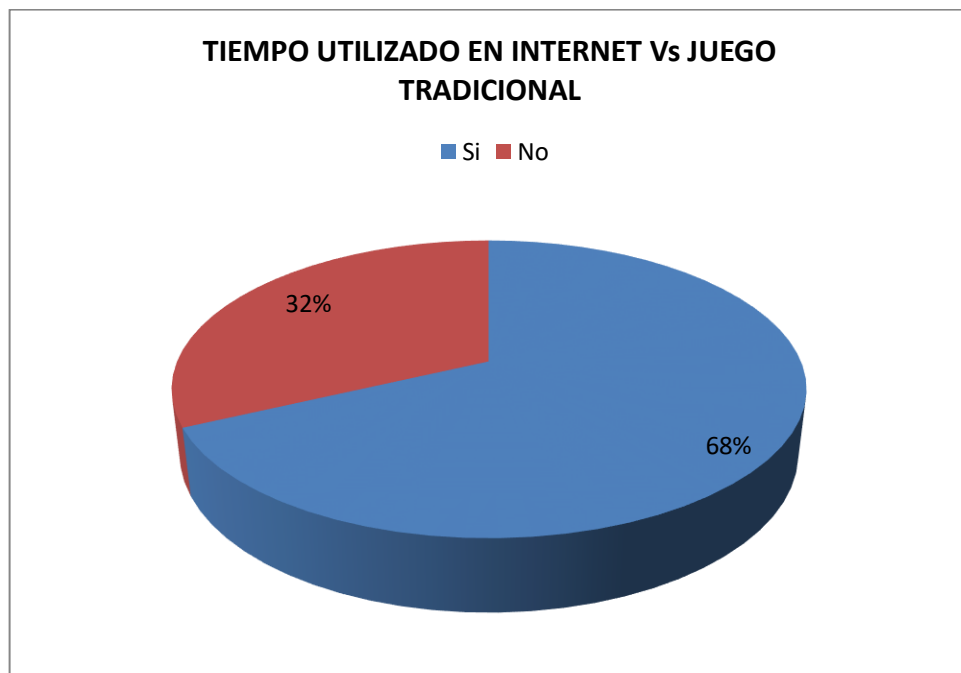
Contestó que sus padres si le permiten el uso del internet, mientras que el 20% contestó que solo tienen algunas horas para hacer uso de este servicio.

Es importante fijar disciplina con este recurso que pese a mantener actualizado al mundo, también tiene alta incidencia en procesos de rendimiento académico y en actividad física, por lo que se recomienda a los padres que haya mayor control.

Cuadro 10. ¿Cree usted que el tiempo invertido en internet, es mejor que el tiempo invertido en un juego tradicional?

TIEMPO UTILIZADO	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	17	68
No	8	32
TOTAL	25	100%

Gráfica 10. Tiempo utilizado en internet Vs. juego tradicional



En cuanto a la pregunta sobre el tiempo invertido en internet y el utilizado en los juegos tradicionales, el 68% de las respuestas apuntaron a que el tiempo utilizado en internet es mejor que el del juego tradicional, porque aprenden más y se está

actualizando constantemente en el manejo de la tecnología que ofrece el mundo en la época actual.

Cuadro 11. ¿Cree que los juegos digitales son una buena forma de emplear el tiempo libre?

OPCION EMPLEO DE TIEMPO	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	19	76
No	6	24
TOTAL	25	100%

Gráfica 11. Juegos digitales como opción para emplear el tiempo



Respecto a la pregunta sobre los juegos digitales como opción para emplear el tiempo, el 76% contestó que sí es una buena opción porque se aprende cada vez más y se mantiene actualizado, mientras que el 24% no está de acuerdo porque

considera que no se promueve la actividad física y la persona se vuelve sedentaria.

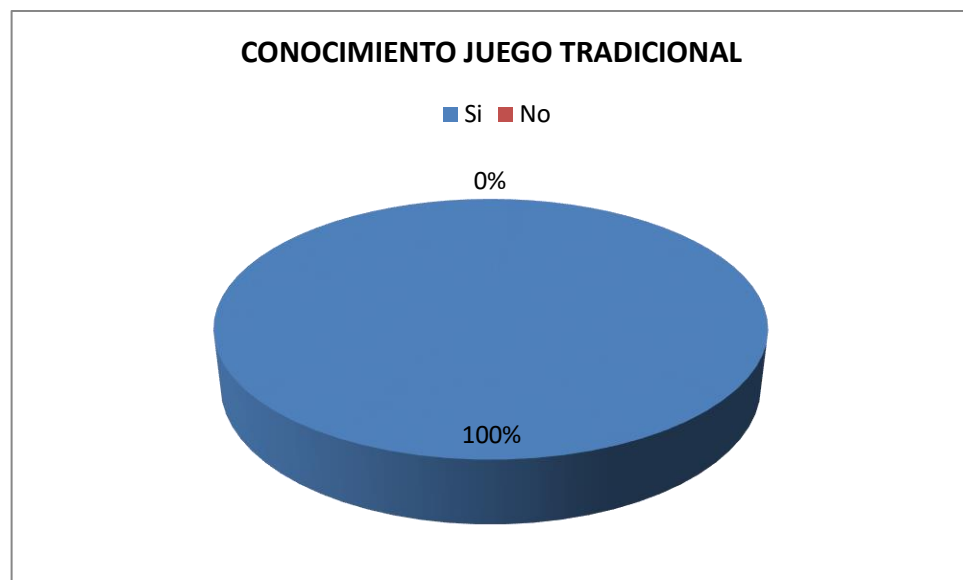
El ejercicio es importante en la vida de las personas y es recomendable que se ejercite el cuerpo para mejorar la salud y mantener condiciones de vida favorables.

7.2 ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

Cuadro 12. Conocimiento por el juego tradicional

CONOCIMIENTO JUEGO TRADICIONAL	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	5	100
No	0	0
TOTAL	5	100%

Gráfica 12. Conocimiento por el juego tradicional



En cuanto al conocimiento sobre los juegos tradicionales, el 100% de los docentes encuestados contestó que son favorables además de ser favorables para las

conductas o comportamiento de los niños porque resultan ingenuos y no son tan peligrosos ni se vuelven aditivos.

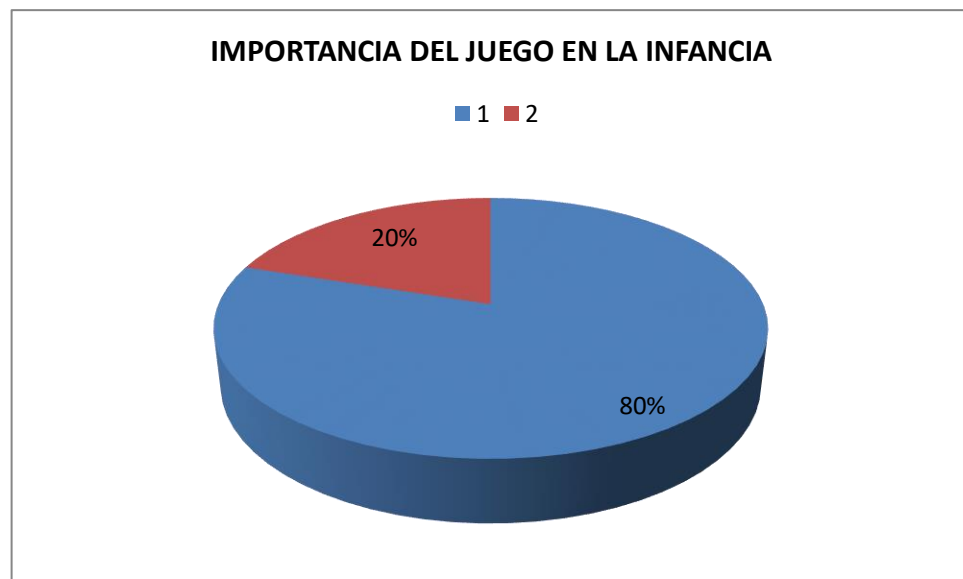
13. ¿Cuál cree que es el grado de importancia del juego en la infancia?

1 2 3 4 5 (1 para poco, 5 para mucho)

Cuadro 13. Grado de importancia del juego en la infancia

IMPORTANCIA DEL JUEGO	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
4	1	20
5	4	80
TOTAL	5	100%

Gráfica 13. Grado de importancia del juego en la infancia



Resulta curioso descubrir el por qué de los juguetes arriba en el closet, por el cuidado excesivo por ser juguetes de alto costo que impide que el infante juegue

cuando su necesidad lo demande, pero es que hoy en día, parte de los niños ya no quieren esa clase de muñecos y los cambian por juguetes tecnológicos que resultan más atractivos a los intereses de los niños. Por lo tanto, y considerando el análisis gráfico el 80% de los encuestados si generan importancia en el juego.

14. ¿considera usted que los juegos tradicionales son una herramienta en la enseñanza?

Cuadro 14. Juegos tradicionales como herramienta de enseñanza

JUEGOSTRADICIONALES Vs ESTRATEGIA	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	5	100
No	0	0
TOTAL	5	100%

Gráfica 14. Juegos tradicionales como herramienta de enseñanza



Se observa en el aula como los niños una vez regresan del descanso activan toda la carga energética adquirida durante el descanso, por lo tanto se considera que cuando corren, saltan y se desplazan de lado a lado, se presenta mayor oxigenación lo que facilita el entendimiento y el desarrollo cognitivo en el niño, por lo que se analiza una transformación y adaptación del juego a las características del entorno y a lo que ella presenta.

15. ¿Qué factores tiene en cuenta cuando incluye el juego en la enseñanza?

Cuadro 15. Factores a considerar para incluir el juego en la enseñanza

FACTORES A CONSIDERAR	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Edad	0	0
Intereses	1	20
Necesidades	4	80
TOTAL	5	100%

Gráfica 15. Factores a considerar para incluir el juego en la enseñanza



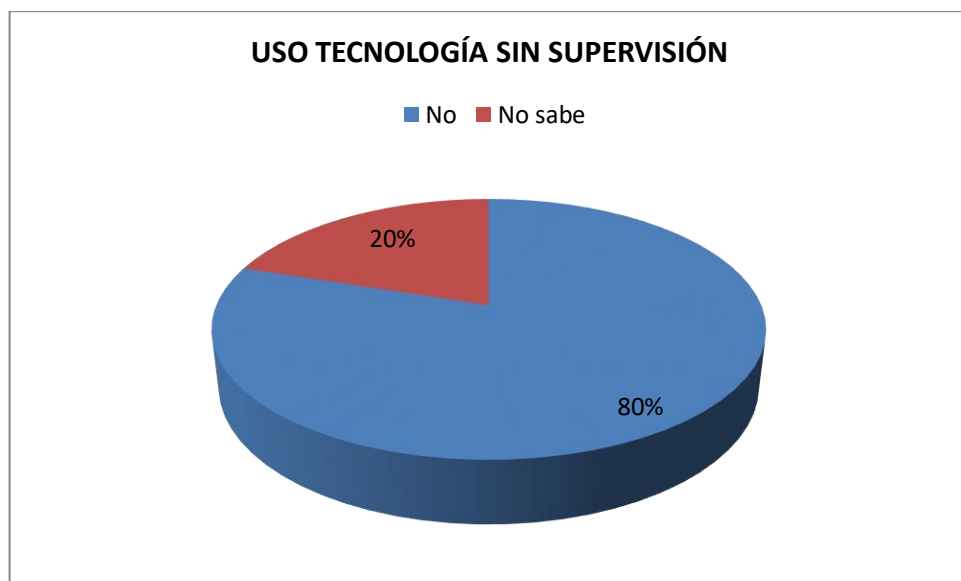
Es importante citar autores como García Canclini, quien apunta que cada sujeto o sujetos se apropian de los objetos y los reinterpreta; de esta manera las canicas, los lazos, las carreras son evidencias de la actividad social relacionada con la vida diaria: el ir y venir en todo su esplendor en el que el movimiento es necesario e indispensable para el desarrollo del niño. Por lo tanto, el 80% de los docentes consultados analizan el currículo y posteriormente, de acuerdo a los intereses de área involucra y entremezcla los juegos para hacer más dinámica y activa la clase.

16. ¿El uso de la tecnología sin supervisión ofrece una calidad en el aprendizaje?

Cuadro 16. Uso de tecnología sin supervisión

USO TECNOLOGIA SIN SUPERVISION	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	0	0
No	4	80
No sabe	1	20
TOTAL	5	100%

Gráfica 16- Uso de tecnología sin supervisión



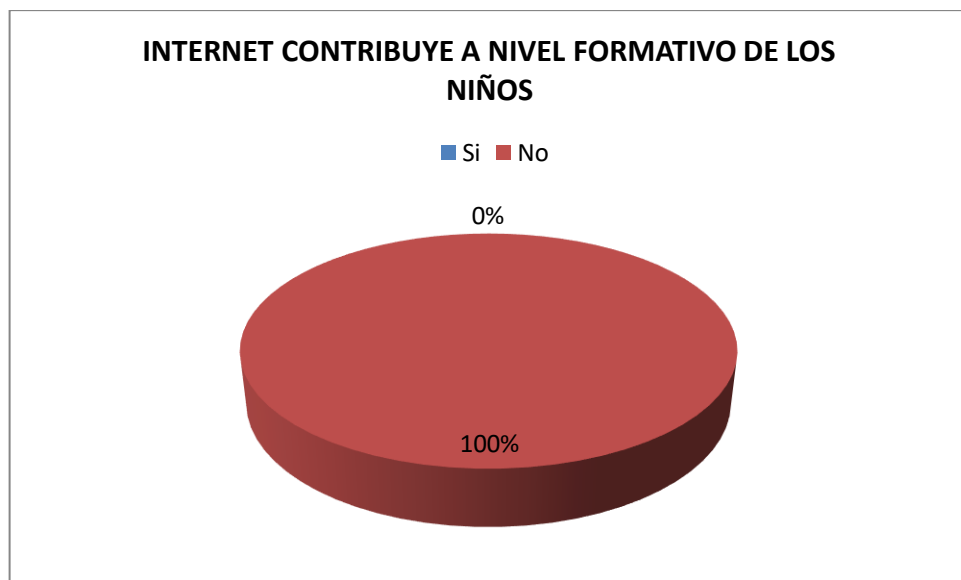
Los niños son curiosos y permanecen en exploración constante, por lo que cualquier situación o hecho diferente les llama la atención y como bien se conoce, el internet ofrece páginas y espacios de variado contenido no apto para los niños, por lo que se debe supervisar en toda actividad, por lo que el 80% de los docentes considera que no es necesario porque el aula está programada para labores académicas situación que no les permite hacer uso diferente a esa actividad, mientras que el 20% no contestaron a la pregunta.

17. ¿Cree usted que los juegos de internet contribuye al nivel formativo de los niños?

Cuadro17. Juegos de internet contribuye al nivel formativo de los niños

USO TECNOLOGÍA SIN SUPERVISIÓN	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	0	0
No	5	100
No sabe	0	0
TOTAL	5	100%

Gráfica 17. Juegos de internet contribuye al nivel formativo de los niños



En cuanto a la pregunta sobre si el internet contribuye al nivel formativo de los niños, el 100% de los docentes contestó que no, porque son juegos que convierten al niño en adicto a la tecnología y no les permite hacer uso del proceso cognitivo para desarrollar la lógica matemática u otras formas de entendimiento y desarrollo del conocimiento.

18. ¿Qué tipo de juego considera que le ofrece más herramientas para la vida personal de un niño?

Cuadro 18. Tipo de juego que más contribuye con el desarrollo del niño

TIPO DE JUEGO QUE MAS CONTRIBUYE	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Tradicional	3	60
digital	0	0
ambos	2	40
TOTAL	5	100%

Grafica 18. Tipo de juego que más contribuye con el desarrollo del niño



Los juegos tradicionales son exigentes en movimiento, desarrollo físico, habilidad cognitiva, pero también se requiere de otras herramientas que les permita adaptar a la época como es la tecnología, por lo tanto el 40% de los encuestados contestó que ambos juegos son importantes para el desarrollo cognitivo del niño, mientras que un 60% argumenta que el tradicional porque les permite realizar actividades múltiples en cuanto a lo físico y mental.

19. ¿Considera importante la aplicación y acompañamiento, de un juego en algún momento de la jornada académica?

Cuadro 19. Importancia de aplicación y acompañamiento del juego en jornada académica

Aplicación y acompañamiento juego	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	5	100
No	0	0
TOTAL	5	100%

Grafica 19. Importancia de aplicación y acompañamiento del juego en jornada académica



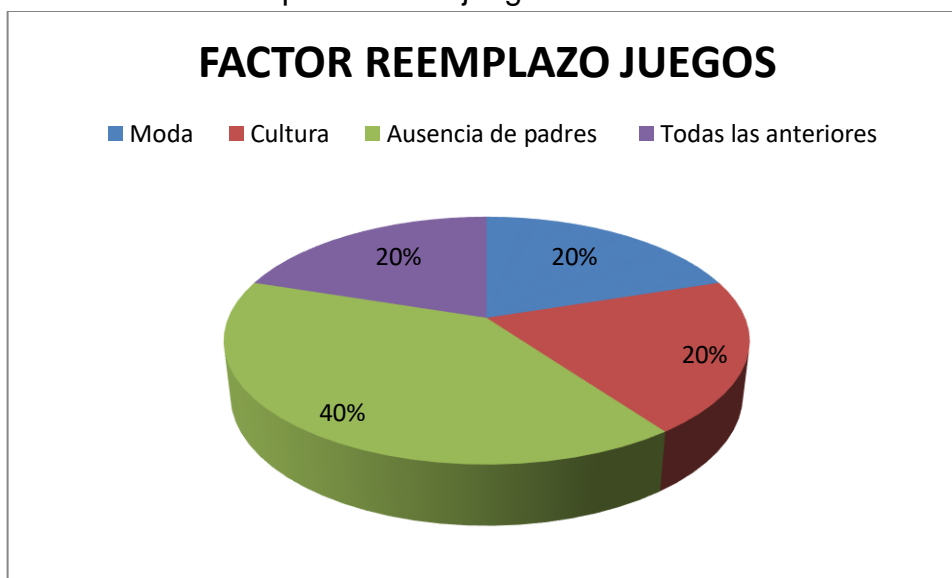
En cuanto al acompañamiento y la aplicación del juego en jornada académica, el 100% de los docentes lo consideran importante para la vida escolar de los niños porque consideran que los hace más activos y contribuye con procesos de cognición.

20. ¿Cuál cree que sea el factor por el cual un niño reemplaza un juego tradicional por uno digital?

Cuadro 20 Factor de reemplazo de los juegos

FACTOR REEMPLAZO JUEGOS	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Moda	1	20
Cultura	1	20
Ausencia de padres	2	40
Todas las anteriores	1	20
TOTAL	5	100%

Gráfica 20 Factor de reemplazo de los juegos



En cuanto a los factores de reemplazo de los juegos el 40% de los docentes considera que se debe a la ausencia de los padres de familia, un 20% a cultura, otro 20% a cuestiones de moda y el restante 20% a todas las anteriores. En la mayoría de los casos los padres son permisivos y admiten que los hijos pasen largas horas del día frente a una pantalla del computador, tableta o teléfono celular.

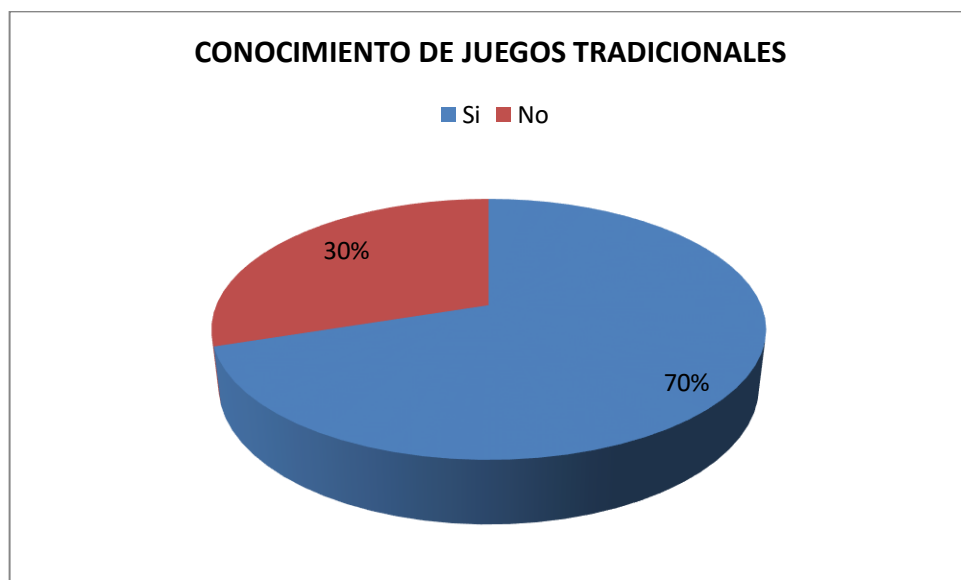
7.2 ANALISIS ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Sabe qué son los juegos tradicionales?

Cuadro 21. Conocimiento de los juegos tradicionales

CONOCIMIENTO JUEGO TRADICIONAL	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	7	70
No	3	30
TOTAL	10	100%

Gráfica 21. Conocimiento de los juegos tradicionales



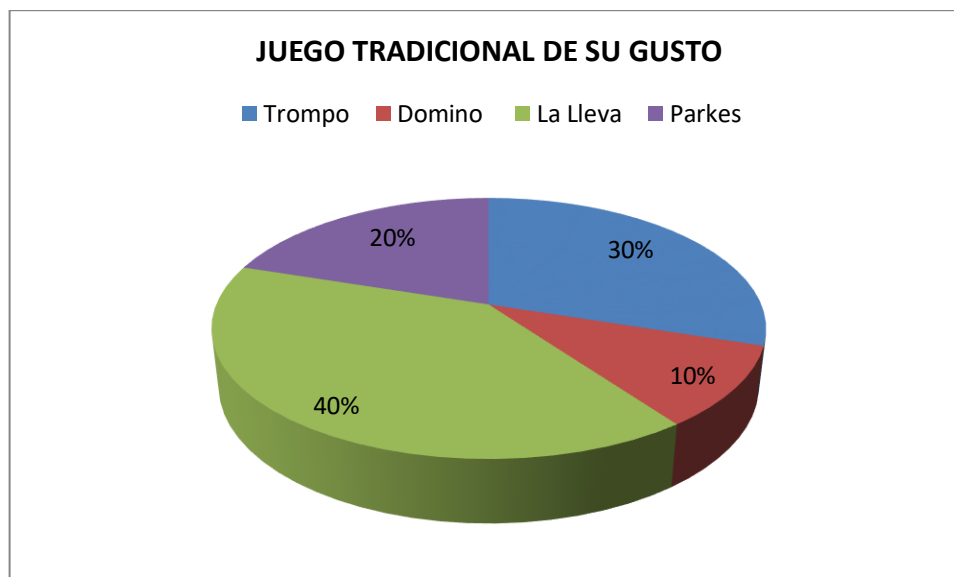
Respecto al conocimiento sobre los juegos tradicionales, el 70% de los padres entrevistados contestó que si conoce de ellos, mientras que el 30% sólo argumento que muy poco, siendo de alta importancia porque a la vez se analiza la interacción y la manera como aporta al desarrollo tanto físico como mental.

2. ¿De los juegos de su infancia cuál le gustaría que su hijo practicara hoy en día?

Cuadro 22 Juegos tradicionales que le gustaría que su hijo realizara

JUEGO TRADICIONAL	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Trompo	3	30
Domino	1	10
La Lleva	4	40
Parques	2	20
TOTAL	10	100%

Gráfica 22. Juegos tradicionales que le gustaría que su hijo realizara



La variedad de juegos tradicionales hace que la mayor parte de los padres evoquen recuerdos, a la pregunta sobre el juego tradicional de su gusto y la trascendencia de uso para los hijos el 40% contestó que le gustaría que los niños jugaran la lleva, porque es una actividad que despierta habilidad de movimientos, les aporta físicamente y les contribuye en la parte cognitiva.

3. ¿Indique cuáles son los juegos más apetecidos por su hijo?

Cuadro 23. Juego preferido de su hijo

JUEGO FAVORITO	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Futbol	5	50
Video juegos	3	30
La Lleva	1	10
Ponchado	1	10
TOTAL	10	100%

Gráfica 23. Juego preferido de su hijo



De acuerdo con los gustos y preferencias respecto al juego, el 50% de los padres de familia encuestados contestó que a los hijos les gusta el futbol, porque corren y les atrae como pasión, seguido del 30% que les gusta los video juegos, un 10% como están más chicos les gusta jugar a la lleva y otro 10% al ponchado, donde también corren y se distraen.

4. ¿Estimula usted a su hijo para que realice juegos?

Cuadro 24. Estimulación con juegos

ESTIMULACION CON JUEGOS	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	8	80
No	2	20
TOTAL	10	100%

Gráfica 24. Estimulación con juegos



En cuanto al proceso de estimulación en el niño, los padres de familia opinaron sobre la importancia de estos en el desarrollo, por lo que el 80% contestó que si

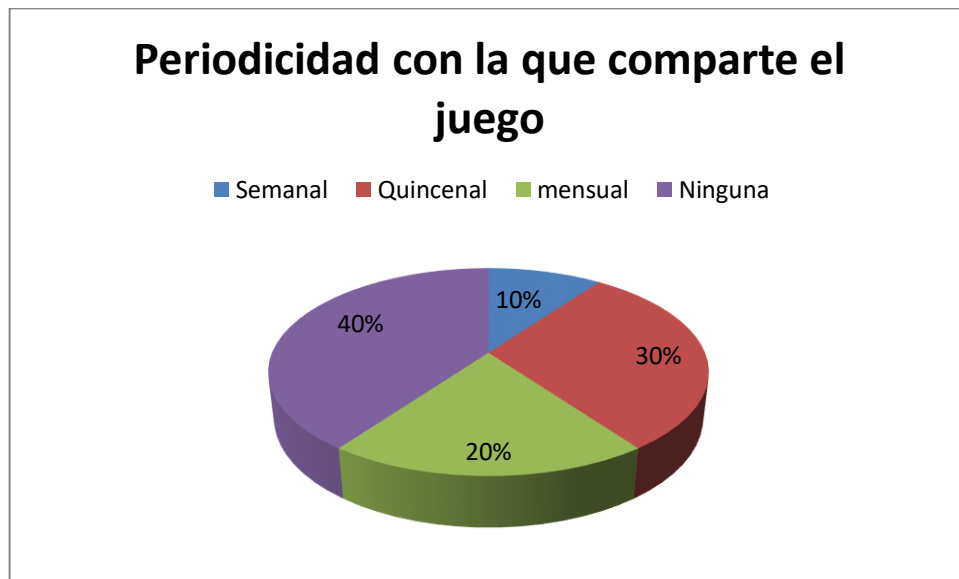
es necesario porque despierta otras habilidades diferentes a las propuestas por autores como Miranda (2002) quien señala incremento en los juegos tecnológicos lo que ha desplazado el juego tradicional e imponiéndose como modelo de sociedad capitalista, por lo que se genera otro estilo de vida y un valor simbólico diferente al de los padres.

5. ¿Con qué periodicidad comparte usted a la hora de jugar con su hijo?

Cuadro 25. periodicidad con la que comparte el juego con su hijo

PERIODICIDAD PARA COMPARTIR JUEGO	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Semanal	1	10
Quincenal	3	30
mensual	2	20
Ninguna	4	40
TOTAL	10	100%

Gráfica 25. Periodicidad con la que comparte el juego con su hijo



Compartir el juego con los hijos les genera confianza y aporta ideas en el desarrollo integral y armónico de los mismos, por lo que el 30% contestó que lo hace quincenalmente, seguido del 20% que realiza actividades lúdicas y

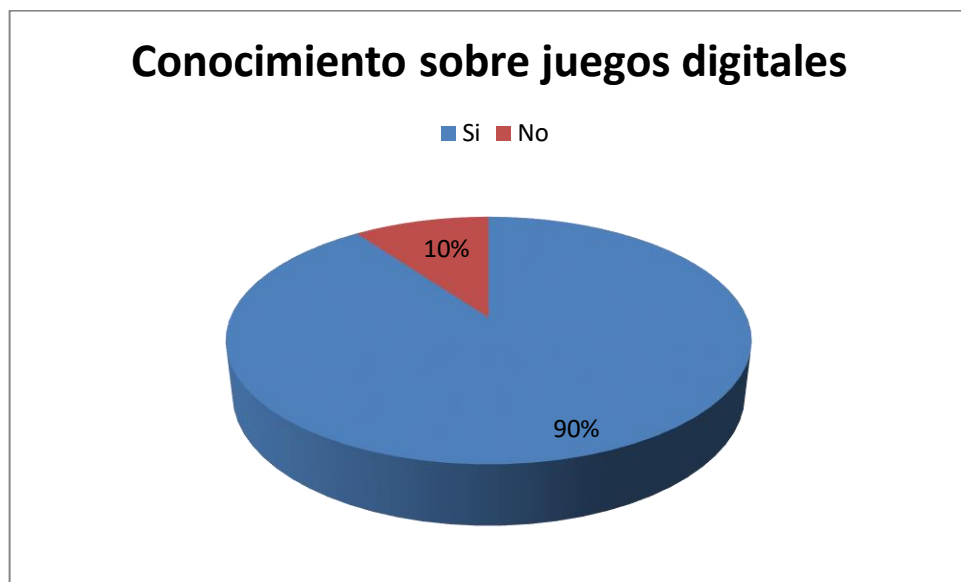
recreativas cada mes, mientras que un 40% contestó que no lo hace en ocasiones por presupuesto y en otras porque no tiene el tiempo suficiente.

6. ¿Conoce sobre los juegos digitales?

Cuadro 26. Conocimiento sobre juegos digitales

CONOCIMIENTO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	9	90
No	1	10
TOTAL	10	100%

Gráfica 26. Conocimiento sobre juegos digitales



Los juegos digitales están de moda y es una pasión que atrapa a los niños y los envuelve de tal manera que no les permite realizar otras actividades porque los atrapa, por lo que el 90% de los encuestados contestó que si tiene conocimiento sobre todos ellos y la incidencia que ejercen sobre los hijos mientras que el 10%

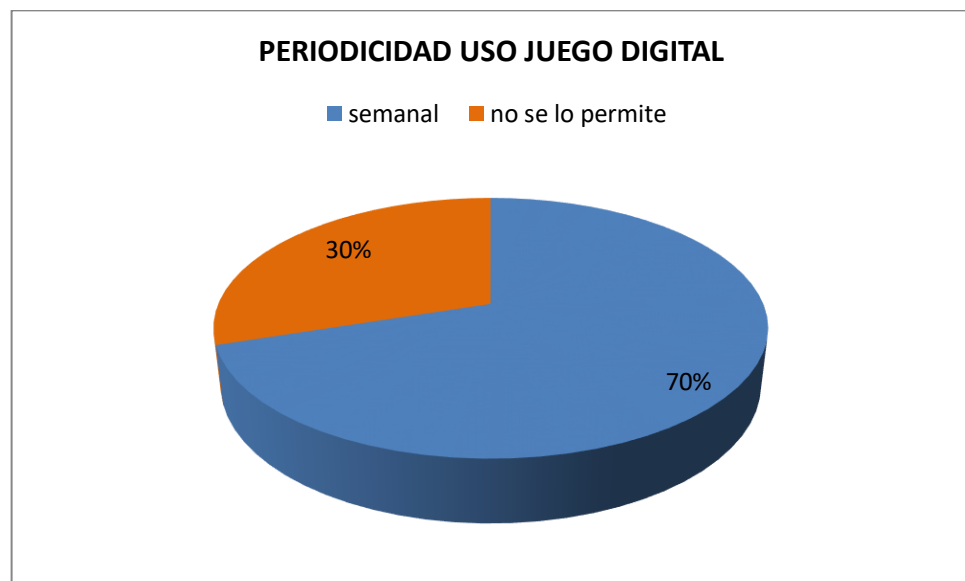
tiene algunas ideas o nociones sobre estos y su incidencia en la actividad diaria de los niños.

7. ¿Con qué frecuencia le permite a su hijo hacer uso de los juegos digitales?

Cuadro 27. Periodicidad del juego digital

PERIODICIDAD PARA USO JUEGO DIGITAL	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Semanal	7	70
Quincenal	0	0
mensual	0	0
No se lo permite	3	30
TOTAL	10	100%

Gráfica 27. Periodicidad del juego digital



La constancia en el juego, hace que los niños se vuelvan adictos a la tecnología, por lo que el 70% no se lo permite porque ha dificultado los procesos y el

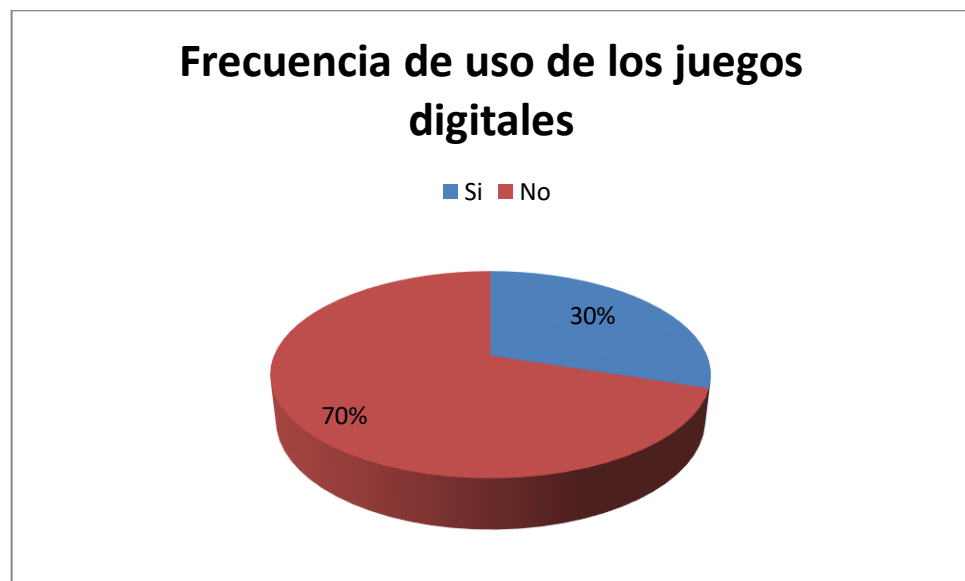
rendimiento académico, mientras que el 30% lo hace semanalmente con autorización de ambos padres.

8. ¿Está de acuerdo con que su hijo utilice esta clase de juegos digitales?

Cuadro 28. Frecuencia de uso de los juegos digitales

CONOCIMIENTO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	3	30
No	7	70
TOTAL	10	100%

Gráfica 28. Frecuencia de uso de los juegos digitales



Como bien se había dicho anteriormente, la frecuencia en el uso de estos juegos los convierte en niños adictos a la tecnología, por esta razón, el 70% de los padres encuestados no se los permite y cuando lo hace es supervisada la

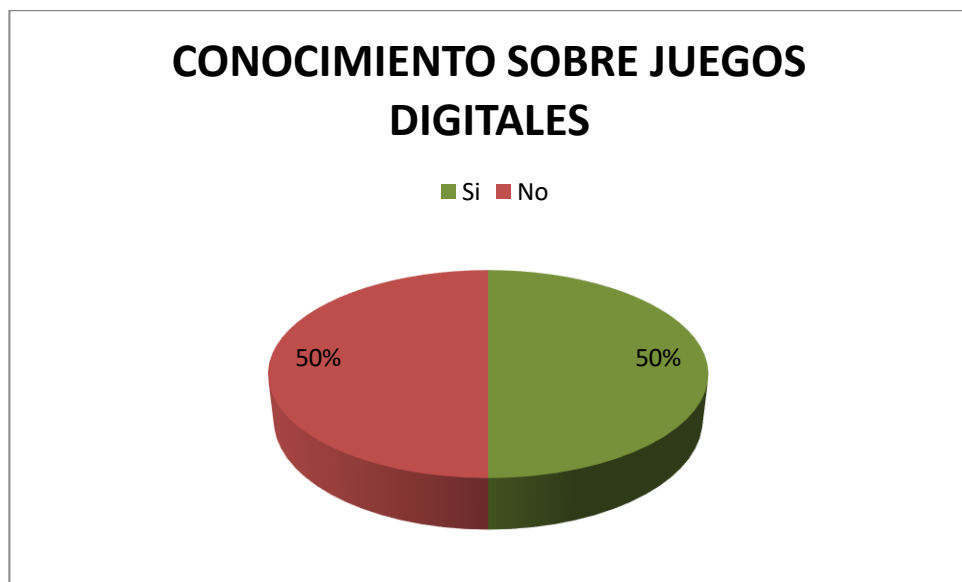
actividad, mientras que el 30% si lo acepta porque argumentan que deben mantenerse actualizado.

9. ¿Conoce algunos de estos juegos digitales?

Cuadro 29. Conoce los juegos digitales

CONOCIMIENTO SOBRE JUEGOS DIGITALES	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	5	50
No	5	50
TOTAL	10	100%

Gráfica 29 Conoce los juegos digitales



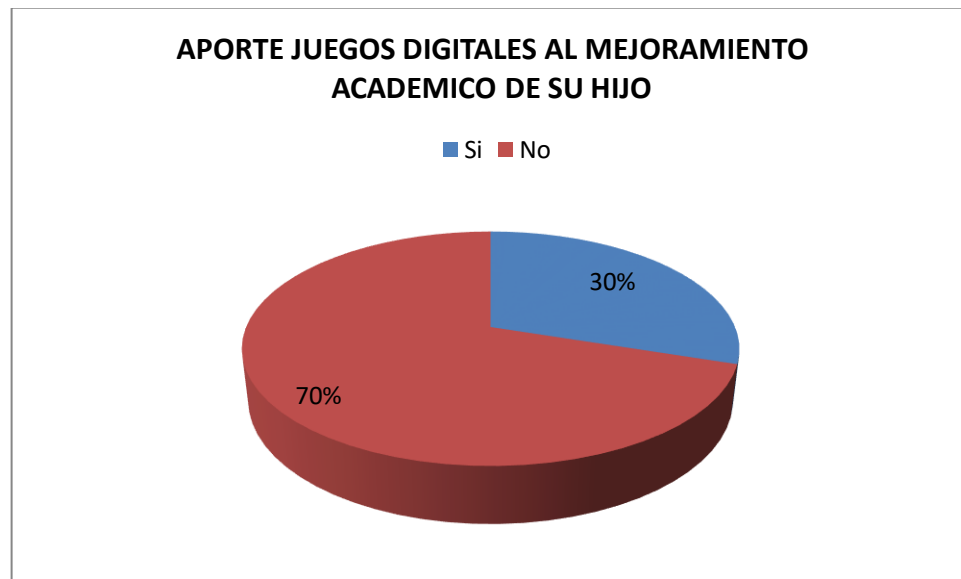
Respecto al conocimiento sobre los juegos digitales, el 50% contestó que si conoce algunos como El Candy Cruns, Las Cartas y ClashRoyale o de saltarines, el otro 50% no los conoce porque no maneja tecnología.

10¿Considera que los juegos digitales contribuyen al mejoramiento académico de su hijo?

Cuadro 30. Considera que los juegos digitales contribuyen al mejoramiento académico de su hijo

APORTE DE JUEGOS DIGITALES	V/ABSOLUTO	V/RELATIVO
Sí	3	30
No	7	70
TOTAL	10	100%

Gráfica 30. Considera que los juegos digitales contribuyen al mejoramiento académico de su hijo



A la pregunta sobre el aporte de los juegos digitales al rendimiento académico de los hijos, el 70% contestó que no, por el contrario, los vuelve más distraídos; seguido del 30% que si les permite por el desarrollo de habilidades cognitivas.

7.3 ANÁLISIS DE ENTREVISTAS

7.3.1 Entrevista dirigida a docentes

Entrevistado	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7
1	Sí, los que jugábamos antes	Sí, porque despierta habilidad	No	N/A	Sí	Play Station	Siempre
2	Claro que sí	Ayuda a ser ágil	Algunas dinámicas	Saltar o la lleva	Por supuesto	Juegos Ps4	Siempre
3	Sí, como no	Desarrollo cognoscitivo	Siempre	La lleva en el puesto	Sí, claro	Play Station	Sí
4	Sí	Ayuda a destrezas	No	N/A	Sí	Play Station	Siempre
5	Sí lo se	Contribuye mentalmente	Pocas veces	El avión	Sí	Call of duty	Siempre

7.3.2 Entrevista dirigida a padres de familia

Entrevistado	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7
1	Sí	Algunas veces	Yoyo, la lleva, el aro	Algunas veces	Todos los de celular	No	No creo
2	No	No les gusta	El avión	Siempre	No se	Algo	Sí
3	Sí	Siempre	La lleva	Muy poco	No he visto	No se	Sí
4	Sí	No	El escondite	Algunas veces	Fútbol	No me interesa	No
5	No	Algunas veces	La lleva	Rara vez	Fútbol	No se	Sí
6	Sí	Rara vez	El escondite	Siempre	PlayStation	Sí	Sí
7	Sí	Siempre	La lleva	Algunas veces	Fútbol	Sí	Sí
8	Sí	No	El escondite	No	Fútbol	Sí	Sí
9	Sí	Siempre	Los aros	Muy poco	Celular	Sí	no
10	Sí	Algunas veces	La lleva	Rara vez	PlayStation	Sí	No creo

8. CONCLUSIONES

Una vez realizado este trabajo, se hizo un diagnóstico sobre algunos aspectos que resultan interesantes y relevantes para establecer las pautas que pueden llevar a concluir este trabajo, y que permite analizar el tipo de práctica de los juegos que desarrollan los niños de la Academia Militar General “JOSÉ ANTONIO ANZOÁTEGUI” de Neiva (Huila).

Según los resultados de las encuesta y teniendo en cuenta los elementos generales de la observación en el patio de la institución educativa, se evidencian juegos de diferente variedad que van desde los tecnológicos, hasta los realizados en una mesa, los más pequeños son los que realizan actividades lúdicas de correr, saltar, gritar y el repertorio de juegos tradicionales que utilizan es cada vez más pobre, si se hace referencia a la motricidad, se pudo evidenciar que los niños, en su gran mayoría, tienden por jugar al fútbol, pero otros lo hacen con algún tipo de elemento, como el trompo, las canicas, baloncesto, Ula ula, esto no se observa, porque la tecnología está desplazando cada vez mas estos juegos, cautivándolos con conceptos que solo conquista el nuevo siglo y con el nuevas tendencias.

En algunas épocas, cuando las grandes firmas de gaseosas como la Coca Cola, pepsi u otros utilizaban estos elementos para promocionar un evento o dar impulso a las ventas, lo hacían a través de la promoción de esta clase de juegos, puesto que se analizan con ellos el Ula-Ula, el Frez Bee, El Balón de Futbol, el Yo yo entre otros, sobre los cuales se acogen por el momento, de esta forma se da resultados para el primer objetivo planteado en los preliminares del proyecto, que toma parte activa con argumentos que van más allá de la dinámica de juego, y que hacen uso más bien de la tecnología que otra clase de actividad donde tengan que correr.

Ahora bien, para dar respuesta al segundo objetivo, se tiene que los juegos se han clasificado según las edades y los niveles o grados de educación, donde los más

pequeños, son los que juegan los tradicionales, y a medida que van creciendo y de acuerdo a la permisividad de los padres, la tecnología se convierte en un atractivo de esparcimiento y diversión más llamativo para los niños, haciendo uso de juegos predeterminados por el mismo equipo o por aquellos que mediante una aplicación se demanda en la búsqueda constante de renovaciones del juego, dado que viene en versiones, y cada vez son más exigentes, sirviendo para despertar la mente y convirtiendo en hábil todos los procesos que requieran de aprendizaje lo que para ellos es salirse de la monotonía, aportando un alto valor social y tecnológico.

En cuanto hace referencia al tercer objetivo, el grado de importancia que los niños establecen a los juegos tradicionales cada vez es menor, porque juegan menos y mejor dicho, el repertorio de esta clase de diversión se torna aburrida y contradictoria a la función del ser; precisamente, hablar de juegos tradicionales se ha convertido en un proceso de oralidad para una región, dado que se están presentando en manifestaciones lúdicas tradicionales, que hacen que se vinculen a las tradiciones culturales junto con el contexto sociocultural.

De esta forma y en este contexto, es como se establece relación de los aspectos socio culturales y su vinculación con las tradiciones de una región, porque ellos están cargados de riqueza y ésta no puede dejarse escapar, por el contrario, atraparla para que aporte y se pueda recuperar, y la escuela es el mejor espacio para fomentar la importancia de ellos y devolver a las calles, plazas, recreos, toda la alegría de jugar y reconocer en los juegos el entorno que nos identifican.

En conclusión, sería muy difícil enmarcar los juegos en un solo espacio, porque si bien el juego popular nace de forma espontánea desde los aspectos culturales de un pueblo en el marco del aprovechamiento del tiempo, este se da como respuesta a una necesidad que el hombre tiene desde niño y que favorece de forma espontánea la relación con el entorno físico y humano.

9. RECOMENDACIONES

- En primera instancia, es preciso señalar que al Juego tradicional se le debe generar un valor agregado para que llame la atención y sea más utilizado en las calles o sitios públicos, como por ejemplo formular estrategias que fomenten el desarrollo de esta clase de juegos y que les permita a los niños por lo menos, iniciar en el juego tradicional, intentándolo, conociéndolo, por lo que las estrategias deben formularse de manera integral con la tecnología para que no sea del todo tradicional.
- Aunque la mejor recomendación debe darse desde la aplicación total de la tradición, es decir implicaciones culturales con elementos de diversión que a la vez sumen importancia en la transmisión cultural, la motivación, la actividad socio-motriz, la salud física y mental, la búsqueda de soluciones a los planteamientos, entre otros; de ahí que sea útil en su contenido, en la integridad, como medio, como parte de la sesión, como trabajo de recopilación, como parte importante en la construcción de su proyecto de vida.
- Las instituciones deben impulsar y estimular la práctica de juegos tradicionales que conjuguen la interacción, la interrelación de los compañeros, generando lazos de afectividad, de compañerismo, de trabajo en equipo, aspecto que contribuya a la construcción de región y de país

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBIZU, E. (2006) *Teoría del contratiempo implosivo*. Vol. 25, Buenos Aires: ediciones del Signo. p.327

ANTON, M.C (2014) *Jugar es una forma de libertad. Psicoanálisis con niños*. Revista perspectivas en psicología. Mar del Plata, Argentina.

AQUINO, F., Sánchez De B. I. (1999) Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. Toluca México. Actualizado para la red 2015

ALONSO, JI; (2012) ESCARBAJAL, A. NORTES Rosa. Experiencias de innovación en Educación infantil y educación primaria. Universidad de Murcia. Edición 1ª. 2012

BALANTA, AGRONO. DAVERLI & PERDOMO M. M.A. (2013). Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: implicaciones en la actividad física. Universidad del Valle. 3 – 87p

BERNAL, TORRES, Cesar A. Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales. Tercera edición. Editorial Pearson. Bogotá. 2010

BONILLA S, M. del R. & Solovieva, Y. (2016). Evidencias de la formación de la función simbólica a través de la actividad del juego.

BLANCO, V. (2012) Aspectos relevantes de Karl Gross en la Teoría del juego como anticipación funcional. Edición académica. 2012.

CAMACHO, A. N. (2012) Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en Educación Infantil. Universidad de Valladolid. México.

CORDERO T.M.C. (1985) El juego: desarrollo y características en edad preescolar. Universidad pontificia de Salamanca. Investigación: Tea

ECHEVERRI, J.H. (2009) Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión Humana.

GIL M.P; JORDÁN, O; VILLORA, S., Gómez B. I. (2008) Educación y educadores. Universidad de la sabana, vol. 11. 159p.

GUERRERO U.M. E & GÓMEZ P, D. (2013). Enseñanza de la ética y la educación moral. En Revista electrónica de investigación Educativa. Vol 15.

HERRADOR S. J.A. (2014) Los juegos tradicionales en la filatelia: estudio parxiológico multicultural de la actividad lúdica. En Revista acción Motriz No 6. Las Palmas: Gran Canaria. p. 58

HERNÁNDEZ S, R.; Fernández C, C.& Baptista L.P (2010). Metodología de la investigación. Editorial McGraw Hill. Quinta edición. Bogotá.

HIMOWITZ, N., &HAIMONWITZ, M. (1986) *El arte creativo de innovar*.

MORENO B. G. A. (2003) La lúdica en los procesos educativos infantiles. Un proceso reflexivo para las escuelas en formación Universidad Tecnológica de Pereira. p.47

NÚÑEZ De A.P. (1994). Educación lúdica técnicas y juegos pedagógicos. Brasil. Editorial San Pablo. 1994

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD - OMS. (2011). Informe sobre la situación mundial de las enfermedades no transmisibles. Resumen de orientación. Recuperado el 2012, de <http://www.who.org/>

PARRAGA A. C.L (2014) Seguimiento al desarrollo integral de niños y niñas en la Educación Inicial. Documento 25. Serie de orientaciones pedagógicas. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

PIAGET, J. (1979) La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura económica, p. 7 a 13.

ROMERO, L., ESCORHUELA, ZENIA & RAMOS, A. (2009) La actividad lúdica como estrategia pedagógica en Educación inicial. Venezuela: EFDeportes.com.

SOLLÓD, R. (2009) Teorías de la personalidad. España: Editorial McGraw Hill para Latinoamérica, p. 57-59

TORRES, L & VELANDIA, M. (2004) Tres enfoques teórico prácticos. México: Trillas.

TRIPERO, T. A. (2012) Vygotsky y su teoría constructivista del juego. En Revista electrónica de Educación Innova. p.56

ZABALZA B, M. Á. (1991) Espacios de convivencia en un proceso de transformación. Universidad Santiago de Compostela.

VARO, J. J. (2003). Beneficios de la actividad física y riesgos del sedentarismo.
Recuperado el 1 Abril de 2013

WEBGRAFÍA

- <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4787/1/CB-0479141.pdf> teorías del juego.
- http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.WMI4qN11_IU piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista.
- <https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/> QUE ES LA LUDICA
- https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales DEFINICION JUEGOS TRADICIONALES.
- <http://dle.rae.es/?id=YCB6UHV> DEFINICION DE SOCIEDAD.
- <http://ocw.unican.es/humanidades/introduccion-a-la-antropologia-social-y-cultural/material-de-clase-1/tema-2.-la-cultura/2.3-definiciones-de-la-cultura> DEFINICION DE CULTURA
- https://wiki.umaic.org/wiki/Primera_infancia DEFINICION PRIMER INFANCIA.
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa> DEFINICION DE TEGNOLOGIA.
- Plan de desarrollo Municipal- Población total de NNA en Neiva para el 2015
- - - - - - Espacios Públicos Efectivos. P 233
- Ibíd., P 250

ANEXOS