

Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artísticas-cognitivas en estudiantes¹

Traditional games as a ludic-methodological strategy to develop artistic-cognitive skills in students

DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.51>

Artículo de investigación. Fecha de recepción: 15/06/2018. Fecha de aceptación: 27/11/2018

Hilda Verdooren Ortiz²;
Yesenia Hernández De León; Belia Borrero Gutierrez y Luis Páez Borrero³
Institución educativa Departamental Pedro de Heredia (Colombia)
departamentoalheredia@gmail.com

Para citar este artículo:

Verdooren, H., Hernández, Y., Borrero, B. y Páez, L. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artísticas-cognitivas en estudiantes. *Cultura, Educación y Sociedad* 9(3), 443-448. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.51>

Resumen

El juego, la recreación y las actividades artísticas constituyen el eje primordial el desarrollo cognitivo del niño. El objetivo de la presente investigación corresponde a determinar la pertinencia de los juegos tradicionales como estrategia y herramienta pedagógica para desarrollar competencias artísticas-cognitivas en los estudiantes de 10° y 11° de la Institución Educativa Departamental Pedro de Heredia. Se aplica un enfoque cualitativo etnográfico que permite captar una realidad contextual; mediante una investigación cualitativa. Se valoró la opinión de 30 estudiantes a fin de establecer las estrategias lúdicas más pertinentes para desarrollar competencias cognitivas por medio de juegos tradicionales como el bingo, lotería y los dados que tuvieron aceptación del 100%. Dando respuesta al objetivo general se ha logrado establecer la alta incidencia y relevancia que tiene el empleo de los juegos tradicionales para el desarrollo de las competencias artísticas cognitivas, lo que posibilita un nuevo escenario educativo conducente a la formación integral.

Palabras clave: Juegos tradicionales, estrategia pedagógica, estudiantes, competencias artísticas-cognitivas.

Abstract

The game, the recreation and the artistic activities constitute the main axis the cognitive development of the child. The objective of this research is to determine the relevance of traditional games as a strategy and pedagogical tool to develop artistic-cognitive skills in students of 10th and 11th of the Pedro de Heredia Departmental Educational Institution. An ethnographic qualitative approach is applied that allows capturing a contextual reality; through qualitative research. The opinion of 30 students was assessed in order to establish the most relevant play strategies to develop cognitive skills through traditional games such as bingo, lottery and dice that had 100% acceptance. In response to the general objective, it has been possible to establish the high incidence and relevance of the use of traditional games for the development of cognitive artistic skills, which makes possible a new educational scenario conducive to comprehensive education.

Keywords: Traditional games, pedagogical strategy, students, artistic-cognitive skills.

1 Este artículo ha sido derivado del Programa de Fortalecimiento de la Cultura Ciudadana y Democrática CT+I a través de la IEP apoyada en TIC en el Departamento de Magdalena: CICLON

2 Líder del grupo de investigación: "Aprendo y me divierto".

3 Docentes de la institución educativa Departamental Pedro de Heredia, del grupo de investigación "Aprendo y me divierto".

Introducción

El juego es definido como actividad recreativa de forma individual o colectiva que se realiza con la finalidad de distraer o divertir (Alfaro, 2015). Los juegos y los deportes tradicionales son un patrimonio cultural que conviene proteger y promover, y sirve para incentivar algunos valores como la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad multicultural. (Marzo, 2013).

Los juegos tradicionales y populares constituyen una parte importante de cada zona y región de cada país, y pueden llegar a ser un reflejo del tipo de sociedad: nivel socioeconómico, cultural, etc. Sin embargo, con la llegada a las casas de las videoconsolas, ordenadores y televisores, el tiempo de ocio de los niños se ha marcado principalmente por la inactividad con las repercusiones tanto físicas, sociales y de salud que lleva consigo (Arcos, 2014). En la actualidad, los juegos tradicionales son típicos de la región en donde se juegan, desde la infancia son socializadas e instruidas por las raíces de los pueblos, para preservar la cultura entorno al juego de dicho grupo social, y a su vez, esto se practica y transmite de generación en generación (Morocho y Solórzano, 2016).

El juego es un término difícil de definir, su origen proviene del latín “ludus, ludere”, se asocia con diversión, recreo, etc. Entre sus características resaltan: es voluntario y libre, divertido, agradable, satisfactorio, espontáneo, fluctuante, aventurero; oscilatorio; consciente; estético, creativo, simbólico, necesario y reglado, etc. (Albarracín, Herrero y Martínez, 2017).

Es necesario diferenciar los tipos de juegos, como por ejemplo: el autóctono, tradicional y popular. El juego autóctono hace alusión a un contexto, los juegos tra-

dicionales, son aquellos que se conocen desde la infancia y que lo han practicado en varias generaciones, finalmente el juego popular está arraigado a una zona y que se practica habitualmente (Annicchiarico y Barreiro, 2004)

Por otra parte, actualmente la falta de apoyo económico de parte de los entes territoriales y del sector privado, así como la limitación de tiempo de los directivos y docentes lo que hace que no puedan desarrollar estas actividades extraescolares en espacios de tiempo libre, como los fines de semana, sumado a eso, la infraestructura de la Institución es inadecuada, no posee canchas deportivas e implementos adecuados, ni mucho menos recursos lúdico-deportivos que fortalezcan sus prácticas. Por tal motivo, el objetivo del proyecto es conocer los juegos tradicionales y su historia para adoptarlos en el ámbito educativo como método de enseñanza y desarrollar las competencias cognitivas y artísticas de los estudiantes de los grados 10° y 11° de la IED Pedro de Heredia.

Metodología

La metodología consistió en una primera fase conceptual aportada por el profesor y seguidamente se les propuso como principales dirigentes del proceso de enseñanza- aprendizaje. De este modo, se les asignó como trabajo de evaluación la búsqueda de algunos juegos propios del corregimiento de Heredia Municipio de Pedraza-Magdalena, en grupo o individualmente. Esta es la forma más adecuada para poner en relación a los alumnos con las generaciones anteriores y podían utilizar bibliografía impresa y/o fuentes de personas conocidas, registrando cada una de esas fuentes (Albarracín, Herrero y Martínez, 2017).

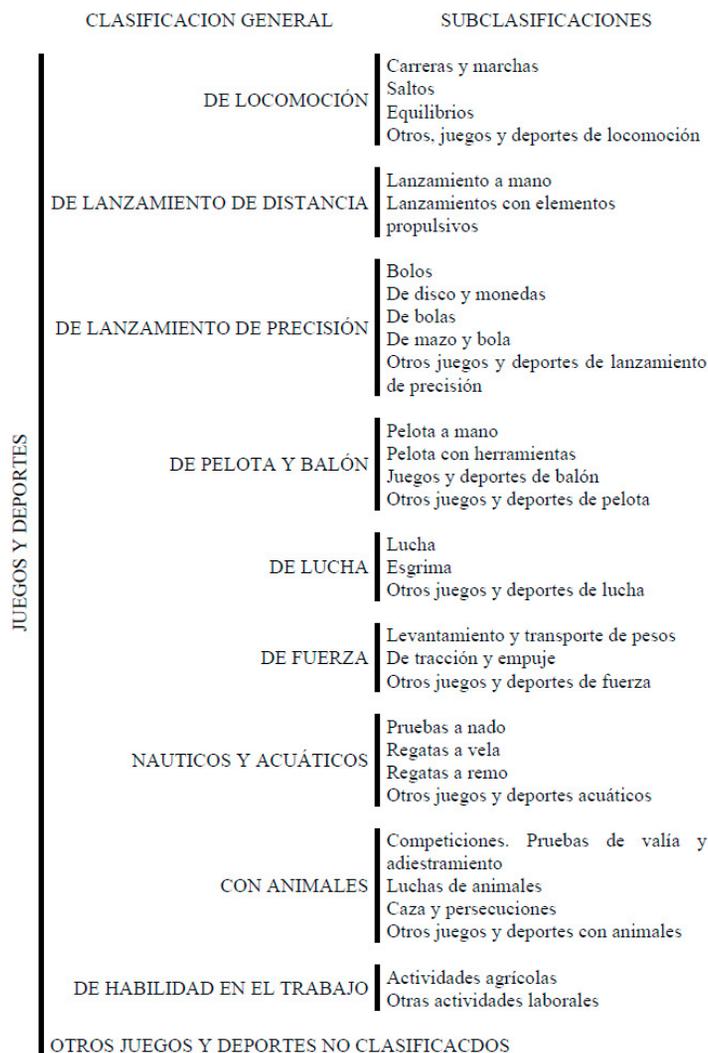


Figura 1. *Clasificación General de los Juegos Tradicionales.*

Fuente: Albarracín, Herrero y Martínez, 2017.

Recursos

La recolección de la información se apoyó en la aplicación de una encuesta y por medio de la observación directa como instrumentos fundamentales de investigación, para determinar las opiniones, actitudes, preferencias y percepciones respecto al tema por parte de la población (Alelú, 1977).

Se tomó como punto de partida el aprendizaje significativo, el cual desarrolla coherencia en la estructura interna

de la materia y los contenidos deben ser comprensibles desde la estructura cognitiva que posee la persona (Annicchiarico y Barreiro, 2004).

La unidad didáctica se aplicó en 10 sesiones entre los meses de septiembre y noviembre del 2017, para desarrollar las competencias cognitivas y artísticas del estudiantado con los diferentes juegos tradicionales que se agruparon en 10 categorías, basados en la metodología (Annicchiarico Ramos & Barreiro Senra, 2004).

TABLA 1
Categorías de Juegos Tradicionales

No. Sesión	Contenidos
1	Evaluación Inicial. Se determinan los conocimientos previos de los estudiantes referentes a los juegos tradicionales del pueblo.
2	Juegos de Locomoción
3	
4	
5	Juegos de Lanzamiento a Distancia y Precisión
6	Juegos de Pelota y Balón
7	
8	Juegos de Lucha y Prueba de Fuerza
9	
10	Recopilación de los juegos tradicionales y feedback

Fuente: Annicchiarico y Barreiro, 2004.

Resultados

Población Estudiada

El corregimiento de Heredia cuenta con una población aproximada de 3000 personas. El proyecto de investigación tomó como muestra principal a los estudiantes de 10° y 11° y dos directivos, que suman 47 personas de la comunidad escolar y 60 padres de familia (tabla 2).

TABLA 2
Población Base para Estudio

Muestra	Población
Directivos:	2
Docentes:	13
Estudiantes:	32
Padres de Familia:	60

Fuente: elaboración propia.

Aplicación de Encuesta

Se le aplicó a la muestra seleccionada de estudiantes de la Institución Educativa Departamental Pedro de Heredia una encuesta inicial que tenía como objetivo: conocer las opiniones de los estudiantes acerca de los gustos y preferencias por los juegos tradicionales; con el fin de tenerlas en cuenta para el diseño de la estrategia metodológica a aplicarles conducentes a desarrollar sus competencias artísticas cognitivas (tabla 3).

TABLA 3
¿Cuál de estos juegos tradicionales y actividades artísticas le gustaría practicar?

	Actividad	SI	%	NO	%
a.	Trompo	24	80	6	20
b.	Cometa	24	80	6	20
c.	Bingo	30	100	0	0
d.	Lotería	30	100	0	0
e.	Dados	30	100	0	0
f.	Domino	28	93,3	2	6,67
g.	Danzas	24	80	6	20
h.	Tejidos	22	73,3	8	26,7
i.	Otro	14	46,7	16	53,3

Fuente: elaboración propia.

Con respecto a la capacidad de la institución en términos de instalaciones, implementos y recursos, el 93,3 % de los estudiantes respondió que no, ya que la institución no posee un salón múltiple donde se pueden llevar a cabo estas actividades.

Al consultar sobre las posibles consecuencias de la pérdida de los juegos tradicionales, el 100 % de los estudiantes consideran que se exponen a situaciones como consumo de alcohol y drogas a temprana edad, deserción escolar, entre otras (tabla 4), por que al no tener otra actividad que realizar en su tiempo libre, se exponen a estas situaciones. En cuanto a la delincuencia común, el 80 % respondió que no por que en nuestra población son muy raros estos sucesos.

TABLA 4
Consecuencias de las pérdidas de juegos tradicionales.

Consecuencia	SI	%	NO	%
a. Consumo de Alcohol	30	100	0	0
b. Consumo de drogas alucinógenas	30	100	0	0
c. Embarazos a temprana edad	30	100	0	0
d. Deserción Escolar	30	100	0	0
e. Delincuencia Común	6	20	24	80

Fuente: elaboración propia.

Respecto a si los estudiantes consideran a Los juegos tradicionales como estrategia para adquisición y apropiación del conocimiento, el 100 % de los estudiantes consideran que si porque al enseñar temas utilizando estrategias lúdicas, los jóvenes tendrán un aprendizaje más efectivo.

Otro tema consultado es el grado de gestión ante autoridades gubernamentales de recursos económicos para actividades lúdicas y recreativas por parte de docentes y administrativos, de estos solo el 20% respondió afirmativamente.

Discusión

La metodología ha hecho más partícipes a los estudiantes, de modo que tanto en la búsqueda como en la exposición han sido los protagonistas. Todo ello siempre proporciona mayor riqueza, tanto para los alumnos como para el profesorado, quien debe también aprender y participar de las aportaciones de sus alumnos, tanto ser docente, como por ser un miembro más de la comunidad donde vive.

De igual manera, se resalta la importancia de los procesos de autoevaluación, hetero-evaluación, co-evaluación y los ritmos del proceso. En la *autoevaluación* el alumno evalúa honestamente su propio avance, desempeño y dificultades siguiendo unas pautas establecidas. Mientras que la *hetero-evaluación* la hace una persona de

otros individuos: el profesor a los alumnos, el directivo a los docentes. Esta estrategia es válida siempre que se haga con criterios de justicia, democracia, comprensión y formación; que no privilegie la prueba escrita y se complemente con las otras dos estrategias.

En complemento, la *co-evaluación* es un proceso mediante el cual los alumnos evalúan su desempeño entre compañeros de su misma categoría demostrando así su conocimiento sobre sus propias debilidades y fortaleza.

Después de la investigación realizada, se evidenciaron que las ventajas de la aplicación de los juegos tradicionales como herramienta de enseñanza (Annicchiarico y Barreiro, 2004) son las siguientes:

- Conservación de tradiciones transmitidas de padres a hijos y de generación en generación.
- Mejor respuesta efectiva y relación entre compañeros, ya que las experiencias que se promueven están basadas en la colaboración entre los grupos.
- Posibilidad de que algunos juegos puedan seguir practicándose en el tiempo libre o fuera del horario lectivo.
- Mayor y más igualitaria participación de algunos alumnos marginados por causas de sus condiciones físicas.
- Mayor motivación, debida a una total integración del grupo clase.

Referencias

- Albarracín, A., Herrero, R. y Martínez, A. (2017). *Juegos y Deportes Populares y Tradicionales como contenido de Educación Física en el IES Europa de Águilas*. Recuperado de http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo_dpo2500.pdf
- Annicchiarico, R. y Barreiro, P. (2004). *Los Juegos Populares Tradicionales Gallegos Aplicados a las Clases de Educación Física en Primaria*. Recuperado de <https://cienciadeporte.eweb.unex.es/congreso/04%20val/pdf/p23.pdf>

- Arcos, J. (2014). *Los Juegos Tradicionales y Populares: Programa de Intervención en Primaria*. [Tesis grado]. UVA, Segovia. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/12360/1/TFG-B.649.pdf>
- Alelú, M., Cantín, S., López, N. y Rodríguez, M. (1977). *El taller en el trabajo social. Taller de integración de teoría y práctica*. Buenos Aires: Editorial Humanidades.
- Alfaro, P. (2015). *El juego infantil*. Recuperado de <https://prezi.com/whxahs92d1fa/el-juego-infantil/>
- Jiménez, J. y Salas, M. (2017). Aplicación de modelos econométricos para estimar la aceptabilidad de una tasa por congestión vehicular. *INGECUC*, 13(2), 60-78. <https://doi.org/10.17981/ingecuc.13.2.2017.08>
- Marzo, I. (2013). *El Juego Tradicional como Contenido y como Herramienta Didáctica en la Educación Primaria*. [Tesis grado]. Universidad de La Rioja, Logroño. Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001709.pdf
- Morocho, M. y Solórzano, L. (2016). *Propuesta metodológica basado en juegos tradicionales para desarrollar las nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa, en niños de 3 a 4 años en la unidad educativa comunitaria Intercultural bilingüe "Quilloac", período 2015-2016*. [Tesis de pregrado]. Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.