

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

ANALISIS DE EL ESTADO EN QUE SE ENCUENTRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES
EN LA VEREDA EL TESORO DEL MUNICIPIO DE BUCARASICA.

MARIO ALEXANDER VEGA ANTELIZ

CED. 1093742086.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA RECREACION Y DEPORTES

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

CÚCUTA NORTE DE SANTANDER

2017

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

ANALISIS DE EL ESTADO EN QUE SE ENCUENTRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES
EN LA VEREDA EL TESORO DEL MUNICIPIO DE BUCARASICA.

MARIO ALEXANDER VEGA ANTELIZ

MONOGRAFIA

CARLOS TORRES SANCHEZ

Ph.D.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

CÚCUTA

2017

PAGINA DE ACEPTACIÓN

Nota de aceptación

Presidente de jurado

Jurado

Jurado

DEDICATORIA

Primero que todo a Dios que es el que nos guía por el buen camino, a mi familia y en especial a mi hijo que hizo parte activa de esta especialización y que seguramente algún día será una excelente persona y un magnifico profesional.

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|--|-----------|
| RESUMEN..... | 8 |
| OBJETIVOS..... | 9 |
| INTRODUCCION..... | 10 |
| 1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS..... | 19 |
| 2. MATERIALES Y METODO..... | 23 |
| 2.1. Técnicas e Instrumentos para la recolección..... | 23 |
| 2.2. Diseño de la Investigación..... | 24 |
| 2.3. Tipo de Investigación..... | 24 |
| 2.4. Población y Muestra..... | 25 |
| 3. METODOLOGIA..... | 27 |
| 3.1. Dimensiones de Estudio..... | 32 |
| 3.2. Interpretación de la Teoría Implícita de la Acción de la Educación para la Recreación..... | 37 |
| 4. RESULTADOS..... | 41 |
| 4.1. Tabulación de Resultados..... | 41 |
| 5. ANALISIS..... | 42 |
| 6. DISCUSIÓN..... | 44 |

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

CONCLUSIONES.....47

BIBLIOGRAFIA.....48

LISTA DE TABLAS Y FIGURAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1. La Importancia del Juego en la Edad Infantil..... | 32 |
| Tabla 2. Teorías del Juego..... | 39 |
| Tabla 3. Consolidación de Datos Obtenidos..... | 41 |
| Tabla 4. Tabulación de datos Obtenidos..... | 41 |

RESUMEN

La investigación se hace con los niños de la vereda El Tesoro del corregimiento de Agua Blanca, del municipio de Bucarasica. Para determinar en qué estado se encuentran los juegos tradicionales de la región central de Norte de Santander, además de hacer un conversatorio con algunos padres de familia en los que se les pregunto que jugaban y ahora que juegan sus hijos.

Se quiere determinar qué cambios han tenido estos juegos con el pasar del tiempo y que factores ayudan o desfavorecen la práctica de estas tradiciones culturales, pues el contexto geográfico es importante para determinar el estado de sus juegos.

Es importante resaltar la importancia del tiempo libre, pues este debe ser el tiempo en que se deben practiquen todo tipo de juegos, para no afectar el quehacer diario y lograr que trasciendan durante el tiempo.

Los autores consultados coinciden en la importancia que tiene el juego en la formación integral del niño y en la función que cumple el juego dentro de las comunidades. Además, analizaremos que cambios han tenido los juegos tradicionales en la actualidad en comparación padre e hijo.

OBJETIVOS

GENERAL

- ✓ Analizar el estado en que se encuentran los juegos tradicionales en la vereda El Tesoro de Bucarasica.

ESPECIFICOS.

- ✓ Realizar un conversatorio con padres de familia para conocer que jugaban en la época de su niñez.
- ✓ Desarrollar actividades con juegos tradicionales con los niños de la vereda El Tesoro del municipio de Bucarasica.
- ✓ Propiciar espacios en donde los niños puedan practicar los juegos tradicionales aprendidos.

INTRODUCCION

Los niños necesitan repetir las cosas para poder aprenderlas y una buena forma es por medio del juego. No podemos olvidar que el niño juega no sólo para repetir situaciones que le gusten, sino también, para elaborar las que le producen dolor. Los niños representan a través del juego situaciones vividas por él mismo o por la familia. Podemos decir que el juego es una forma de expresión de lo vivido sin lenguaje oral, que le ayuda a elaborar conceptos y a resolver posibles conflictos.

Los juegos populares, también llamados de tradición, mantienen viva la memoria lúdica de una región; fortalecen las destrezas, habilidades, valores y actitudes necesarias para un desarrollo integral; propician los vínculos, es decir, la relación con los demás; enseñan a los niños a ser solidarios, a compartir, a esperar su turno, a valorar el rol del otro, a establecer relaciones fuertes y duraderas, a ser felices. Con esas palabras, Carmenza Botero, directora de Malaquita Proyecto Musical, define los juegos que sus abuelos les enseñaron a sus padres, sus padres a ella y ella a sus hijos.

“Es triste ver cómo todas estas connotaciones explícitas en los juegos tradicionales, tan importantes en el desarrollo de la infancia, se pierden cuando el niño se limita a jugar con una máquina”, dice Botero al hacer referencia al auge de los juegos tecnológicos.

Si bien estos realizan un aporte importante al sistema visual y auditivo, jamás serán tan enriquecedores como las rondas o las tradicionales ‘escondidas’ y ‘la gallina ciega’. “Estudios señalan que las actividades motoras clásicas estimulan el 95 por ciento de la respuesta neuronal kinestésica –aprendizaje mediante sensaciones o movimientos percibidos a través del tacto, gusto u olfato–”, según Liliana Zambrano, psicóloga especialista en Programación Neurolingüística.

Un niño que se divierte la mayor parte de su tiempo con las canicas, el ‘yo-yo’, ‘la coca’ o juegos como ‘de La Habana viene un barco’ y ‘el puente está quebrado’, por mencionar algunos ejemplos, tiene un desarrollo físico y mental mucho mejor que aquel que permanece sentado, ejercitando muy pocos músculos y con la mirada fija ante un videojuego. “Sin temor a equivocarme, el niño que se entretiene con los juegos de tradición podrá expresar mejor sus sentimientos, pensamientos, gustos y opiniones; afrontará mejor la resolución de conflictos y también tendrá mayor tolerancia a las normas y límites,” afirma Botero.

En este mismo sentido, Gilberto Acuña, médico pediatra especialista en educación y asesoramiento familiar, es enfático en decir que “el desarrollo sensorial en los juegos físicos se da en todas las dimensiones, en tanto que el juego tecnológico en la mayoría de los casos se limita a lo visual y auditivo. Por otra parte, contienen altísimos Índices de violencia, desventajas claras frente a los primeros”.

El juego debe ser parte integral de la formación del niño pues, según algunas teorías, este ayuda a formar la personalidad de la persona y además hace parte de la cultura de cada región. El juego no solo debe ser considerado un momento de diversión, sino que ayuda a

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

que el niño adquiriera principios y valores dentro de la sociedad, a continuación, conoceremos algunas teorías del juego, desde diferentes perspectivas.

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.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como sí” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

2. Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1956), 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.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una

inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a el anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

3. Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), 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.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más 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).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LAS TEORÍAS

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky,

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

Después de conocer estas teorías, para mi concepto el siguiente proyecto toma demasiada fuerza hacia la teoría de Vigotsky, pues el problema identificado es de carácter cultural y el entorno social influye directamente en el tema de estudio, esto debido a las condiciones geográficas y la falta de vías de acceso a la comunidad.

1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

Eugenia Trigo

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folclórico, de la etnografía o etología. "

Pere Lavega

Juego y juego tradicional

Juego tradicional es, ante todo, juego y, por tanto, se trabajará siguiendo las orientaciones generales de este gran ámbito de la conducta humana: la conducta lúdica. Esto supone enfocar aspectos como la risa, el deseo, la fascinación, la simulación, la creatividad. La diferenciación entre juego-juegos; juego-ocio-recreo-recreación-trabajo; juego-deporte. Juego libre-orientado-dirigido. Juegos de niños-adultos (Trigo, 1994).

El juego, la conducta lúdica, es fruto de nuestra cultura y de nuestra historia. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida.

Tradicional proviene de tradición, y el Diccionario de la Real Academia lo define como: 1)

"Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, hecha de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse las generaciones; 2) Noticia de un

hecho antiguo transmitido de ese modo. 3) Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos". Por tanto, el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos; de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos, se ha comenzado su transmisión escrita. Distintas investigaciones y estudiosos del juego han empezado a recopilar y analizar la evolución de los diferentes juegos de nuestro acervo cultural.

Hasta hace muy pocos años y aún ahora, se establecía una diferenciación semántica entre juego tradicional, juego popular y juego autóctono. El primero, juego tradicional, se lo atribuía al juego de los adultos de las clases tradicionalmente consideradas como cultas o aristocráticas; y el segundo, el juego popular, se aplicaba a los juegos que practicaba el pueblo bajo. Creemos que hoy en día esto no tiene sentido, y que en definitiva de lo que estamos hablando es de ese juego que se ha venido arrastrando a lo largo del proceso histórico de los pueblos. Después vendrá el análisis de cada uno de los juegos y se verá de dónde procede cada uno de ellos y qué personas o pueblos lo jugaban. Pero, en definitiva, todo es juego tradicional. Otra confusión terminológica que se produce frecuentemente es entre juego tradicional y juego autóctono. Lo autóctono es lo típico, lo personal de una zona determinada. Decimos "Este árbol es autóctono de esta zona", queriendo significar que es una especie que ha nacido y se ha desarrollado en ella (que no ha sido traída de otra región). De la misma manera, manifestamos que un juego es autóctono de una determinada zona cuando es un juego propio, no venido de fuera. Mientras que el juego tradicional pudo haber llegado a una zona desde otro lugar y a partir de ahí comenzar su proceso de transmisión generacional.

Cada pueblo, en función de su historia, ha desarrollado un determinado tipo de juego. Según diversas investigaciones, se puede decir (Pérez Sánchez, 1991) que:

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

1. Existen juegos que se dan prácticamente en todas las culturas y en todas las épocas (juegos interculturales e intemporales).
2. Existen juegos que aparecen temporalmente en una o varias culturas.
3. Existen juegos que son específicos de una determinada época o de una determinada cultura.

El juego tradicional de adultos se ha desarrollado casi en exclusividad en el mundo rural, gozando de gran popularidad. Eran juegos-deporte con sus reglamentos y maneras de ser jugados muy específicos. De estos juegos quedan actualmente muy pocos en España. En el Cuadro 1 recogemos un resumen de la distribución geográfica de estos juegos-deportes tradicionales de España.

A pesar de los cambios sociales y de los nuevos juguetes industrializados y cada vez más sofisticados, determinados juegos siguen persistiendo en la conducta lúdica de niños y mayores. Son los adultos los que cuentan el cuento de "Pepito Grillo" a los niños pequeños; son también los adultos los que les cantan la canción de "Cinco lobitos tiene la loba"; son los adultos los que enseñan el juego de "saltar a la comba", y así tantos y tantos cuentos, canciones y juegos que todos hemos vivido y revivido en uno u otro momento de nuestras vidas. De pequeños los jugamos, vivimos y aprendemos, y de mayores los volvemos a revivir al enseñarlos a la nueva generación. Por eso decimos que el juego no tiene edad. Y el juego tradicional, más que ningún otro. Los adultos "vuelven a sentirse niños" cuando rememoran jugando juegos de su infancia y vuelven a disfrutar y reír con los mismos juegos que cuando eran pequeños.

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

Además, la universidad ICESI, de Colombia, desarrollo un proyecto titulado “AL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES”. Este proyecto educativo tiene como finalidad rescatar aquellos juegos que en nuestra infancia alguna vez vivimos y jugamos juntos con nuestros amigos y hermanos. Darle una mayor importancia a aquellos tiempos en que jugábamos a la cometa, al trompo, la peregrina, la cabuya, el puente está quebrado y demás juegos que enriquecieron de una u otra forma nuestra manera de pensar, ser y actuar, nuestro intelecto y forma de pasar un rato agradable con nuestros más seres queridos para así salir de la rutina diaria y poner en invención nuestra creatividad y habilidad.

2. MATERIALES Y METODO

Mediante un método inductivo-deductivo, el enfoque de la investigación es de tipo cualitativo como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad.

2.1 TECNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION.

Para el proceso de recolección, se hizo entrevistas a los niños para conocer de primera mano, que hacen los niños en el tiempo libre y que juegan. Además de un conversatorio con padres de familia para determinar que hacían cuando pequeños y a que jugaban en esa época.

Las preguntas formuladas a los niños fueron las siguientes:

¿Qué me gusta hacer en el tiempo libre?

¿Cuál es el juego que más me gusta jugar?

¿Cuáles juegos conozco?

El conversatorio con padres de familia se hace debido al bajo nivel escolar que existe en la comunidad y mediante este proceso se logra recolectar información valiosa para la investigación.

2.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACION

Este proyecto se desarrolla como una investigación descriptiva como lo explica Tamayo y Tamayo M. la investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente.

Se realiza un diseño de método mixto con estatus dominante de carácter secuencial CUAL → descriptivo (Johnson y Onwuegbuzie, 2004) En cuanto al tipo de estrategia seguida Tipo

III: Investigación exploratoria, con datos cuantitativos y análisis descriptivo. Con integración de datos en la interpretación y cuyo énfasis fue explicar e interpretar relaciones (Creswell, 2003).

2.3. TIPO DE INVESTIGACION

Según Bunge (1969). La investigación se enmarca bajo un enfoque descriptivo consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

Con este tipo de investigación se busca llegar al objetivo general que es analizar los juegos tradicionales y en parte compararlos con los que jugaban sus padres cuando eran niños.

2.4. POBLACION Y MUESTRA

La población objeto de estudio son las 11 familias habitantes de la vereda El Tesoro del municipio de Bucarasica, principalmente 14 niños (n=14) en edades entre los 5 y los 13 años, 11 hombres y 3 mujeres.

MUESTRA

9 niños en edades de 8 a 13 años, de esta muestra se pretenden tener una respuesta al tema de investigación que se planteó. En primer lugar se analizarán de manera de observación y por medio de la pregunta cuales exactamente son los juegos que se conocen en la zona y se les plantearan otros, para analizar cuál será el grado de aceptación.

Para Jean Piaget (1956), 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.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), 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.

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más 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).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

3. METODOLOGIA

Enfoques de la Investigación Cualitativa.

“Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales—entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas”. (Pag, 32).

Capítulo II. METODOS DE LA INVESTIGACION CUALITATIVA.

“Así pues consideramos método como la forma característica de investigar determinada por la intención sustantiva y el enfoque que la orienta” (Pag, 40)

Fenomenología

“La investigación fenomenológica es la descripción de los significados vividos, existenciales. La fenomenología procura explicar los significados en los que estamos inmersos en nuestra vida

cotidiana, y no las relaciones estadísticas a partir de una serie de variables, el predominio de tales o cuales opiniones sociales, o la frecuencia de algunos comportamientos.” (Pag, 40)

Etnografía

“Lo fundamental es el registro del conocimiento cultural... la investigación detallada de patrones de interacción social...el análisis holístico de las sociedades” (Pag, 44)

“La preocupación fundamental del etnógrafo es el estudio de la cultura en sí misma, es decir, delimitar en una unidad social particular cuáles son los componentes culturales y sus interrelaciones de modo que sea posible hacer afirmaciones explícitas a cerca de ellos (García Jiménez, 1994)”. (Pag, 45).

- Fuerte énfasis en la exploración de la naturaleza de un fenómeno social concreto, partiendo de una hipótesis sobre el mismo.
- Tendencia a trabajar con datos estructurados y no estructurados.
- Se investiga en un pequeño número de casos.

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

- El análisis de datos que implica la interpretación de los significados y funciones de las actuaciones humanas, expresándolo a través de descripciones y explicaciones verbales, adquiriendo el análisis estadístico un plano secundario.

“El objeto de estudio es descubrir el conocimiento cultural que la gente guarda en sus mentes, cómo es empleado en la interacción social y las consecuencias de su empleo” (Pag, 46)

“El conocimiento cultural guardado por los participantes sociales constituye la conducta y comunicación social apreciables. Por tanto, una gran parte de la tarea etnográfica reside en explicitar ese conocimiento de los informantes participantes” (Pag, 47).

“Debido a que el informante (cualquier persona que sea entrevistada) es alguien que tiene el conocimiento cultural nativo, el entrevistador etnográfico no debe predeterminar las respuestas por los tipos de cuestiones preguntadas.” (Pag, 47).

“la característica distintiva de este método radica en su interés por centrarse en el estudio de los métodos o estrategias empleadas por las personas para construir, dar sentido y significado a sus prácticas sociales cotidianas” (Pag, 50)

“Realizan estudios etnográficos de las instituciones y procesos sociales sobre la asunción de que las acciones de las personas solo pueden explicarse en referencia al contexto dentro del cual tuvieron lugar. Este tipo de estudios se interesa por cómo los individuos adquieren las perspectivas culturales de sus sociedades y las presentan en el curso de su vida diaria”. (Pag, 50).

Investigación –Acción

“Como la investigación –acción considera la situación desde el punto de vista de los participantes, describirá y explicará “lo que sucede” con el mismo lenguaje utilizado por ellos; o sea, con el lenguaje del sentido común que la gente usa para describir y explicar las acciones humanas y las situaciones sociales en su vida cotidiana” (Pag, 53)

“Como la investigación – acción contempla los problemas desde el punto de vista de quienes están implicados en ellos, sólo puede ser válida a través del diálogo libre de trabas con ellos” (Pag, 53).

“Como objetivos que se pretenden con la investigación participativa se destaca, por una parte, producir conocimiento y acciones útiles para un grupo de personas; por otra, que la gente se empodere/ capacite a través del proceso de construcción y utilización de su propio conocimiento” (Pag, 56).

“Desde una perspectiva ontológica, se posesiona en una perspectiva relativista, desde la que se considera que aprehendemos la realidad y nuestro conocimiento sobre la misma individual y colectivamente, y por tanto se requiere la participación plena para la creación de conocimientos sociales y personales. Este conocimiento se construye a través de la reflexión sobre la acción de las personas y comunidades. Como consecuencia de este posecionamiento, el resultado de todos estos métodos es un cambio en la experiencia vivida de los que se implican en el proceso de investigación. La articulación de esta nueva forma de conocimiento colectivo a través de lecturas, artículos y libros es de carácter secundario” (Pag, 56).

3.1. DIMENSIONES DE ESTUDIO

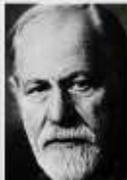
| LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL | | |
|--|---|---|
| 4. Teorías del S. XX | | |
|  |  |  |
| 1 Freud | 2 Piaget | 3 Vygotski |
| Austriaco | Suizo | Ruso |
| Neurólogo y psiquiatra | Epistemólogo, psicólogo y biólogo | Psicólogo |
| Padre del psicoanálisis | Aportes al estudio de la infancia y teorías del desarrollo cognitivo y de la inteligencia | Destacado teórico de la psicología del desarrollo, fundador de la psicología histórico-cultural |
| Teoría psicoanalítica (1905): Juego es una forma de expresar sentimientos inconscientes | Teoría psicoevolutiva: Juego es un medio para desarrollar la inteligencia | Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores: Juego es una actividad social |
| → Carácter catártico | → Enfoque individualista | → Enfoque social |

Tabla 1. La importancia del juego en la educación infantil.

La teoría de los juegos es una rama de la matemática con aplicaciones a la economía, sociología, biología y psicología, que analiza las interacciones entre individuos que toman decisiones en un marco de incentivos formalizados (juegos). En un juego, varios agentes buscan maximizar su utilidad eligiendo determinados cursos de acción. La utilidad final obtenida por cada individuo depende de los cursos de acción escogidos por el resto de los individuos.

La teoría de juegos es una herramienta que ayuda a analizar problemas de optimización interactiva. La teoría de juegos tiene muchas aplicaciones en las ciencias sociales. La mayoría de las situaciones estudiadas por la teoría de juegos implican conflictos de intereses, estrategias y

trampas. De particular interés son las situaciones en las que se puede obtener un resultado mejor cuando los agentes cooperan entre sí, que cuando los agentes intentan maximizar sólo su utilidad.

La teoría de juegos fue ideada en primer lugar por John von Neumann. Luego, John Nash, A.W. Tucker y otros hicieron grandes contribuciones a la teoría de juegos.

Juegos

Se denomina juego a la situación interactiva especificada por el conjunto de participantes, los posibles cursos de acción que puede seguir cada participante, y el conjunto de utilidades.

Estrategia

Cuando un jugador tiene en cuenta las reacciones de otros jugadores para realizar su elección, se dice que el jugador tiene una estrategia. Una estrategia es un plan de acciones completo que se lleva a cabo cuando se juega el juego. Se explicita antes de que comience el juego, y prescribe cada decisión que los agentes deben tomar durante el transcurso del juego, dada la información disponible para el agente. La estrategia puede incluir movimientos aleatorios.

Resultados de los juegos

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

El resultado de un juego es una cierta asignación de utilidades finales. Se denomina resultado de equilibrio si ningún jugador puede mejorar su utilidad unilateralmente dado que los otros jugadores se mantienen en sus estrategias. Un equilibrio estratégico es aquel que se obtiene cuando, dado que cada jugador se mantiene en su estrategia, ningún jugador puede mejorar su utilidad cambiando de estrategia. Alternativamente, un perfil de estrategias conforma un equilibrio si las estrategias conforman la mejor respuesta a las otras.

Forma normal versus forma extensiva de los juegos

En juegos de forma normal, los jugadores mueven simultáneamente. Si el conjunto de estrategias es discreto y finito, el juego puede ser representado por una matriz $N \times M$ (ver abajo). Un juego en forma extensiva especifica el orden completo de movimientos a través de la dirección del juego, generalmente en un árbol de juego.

Juegos $N \times M$

Una forma de juegos de dos jugadores, en la cual un jugador tiene N acciones posibles y el otro tiene M acciones posibles. En un juego así, los pares de utilidades o pagos pueden ser representados en una matriz y el juego es fácilmente analizable. Los juegos $N \times M$ dan una idea de cómo puede verse la estructura de un juego más complejo.

Matriz de resultados de un juego

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

La matriz de resultados de un juego representa el resultado del juego en una matriz. Supongamos que dos personas, A y B, están jugando un sencillo juego. El juego consiste en lo siguiente: la persona A tiene la posibilidad de elegir “arriba” o “abajo”, mientras que B puede elegir “izquierda” o “derecha”. Los resultados del juego se representan en la matriz de resultados:

Estrategia dominante

Una estrategia dominante es aquella elección que realiza el jugador independientemente de lo que haga el otro. En el juego representado en la matriz de arriba, la estrategia dominante para A es elegir “abajo”, mientras que la estrategia dominante para B es elegir “izquierda”. Estas estrategias dominantes dan como resultado el equilibrio de estrategias dominantes del juego. Si cada jugador tiene una estrategia dominante se puede predecir el resultado del juego.

Equilibrio de Nash

El equilibrio de Nash fue formulado por John Nash, que es un matemático norteamericano, en 1951. Un par de estrategias es un equilibrio de Nash si la elección de A es óptima dada la de B y la de B es óptima, dada la de A. El equilibrio de Nash se diferencia del equilibrio de las estrategias dominantes en que, en el equilibrio de las estrategias dominantes, se exige que la estrategia de A sea óptima en el caso de todas las elecciones óptimas de B, y viceversa. El equilibrio de Nash es menos restrictivo que el equilibrio de estrategias óptimas.

Un juego puede tener más de un equilibrio de Nash. Existen juegos en los no existe un equilibrio de Nash.

Dilema del prisionero

Considera la siguiente historia. Dos sospechosos de un crimen son puestos en celdas separadas. Si ambos confiesan, cada uno será sentenciado a tres años de prisión. Si sólo uno confiesa, el que confiese será liberado y usado como testigo contra el otro, quien recibirá una pena de diez años. Si ninguno confiesa, ambos serán condenados por un cargo menor y tendrán que cumplir una pena de sólo un año de prisión. Este juego puede ser representado por una matriz 2x2:

Veamos cuál es la estrategia óptima para cada sospechoso. Si B confiesa, A preferirá confesar, ya que si confiesa obtendrá una pena de 3 años, y si no confiesa obtendrá una pena de 10 años. Si B no confiesa, A preferirá confesar, ya que de este modo será liberado, y si no confesara obtendrá una pena de un año. Entonces, A va a confesar, independientemente de lo que haga B. Análogamente, B también va a confesar independientemente de lo que haga A. Es decir, ambos sospechosos van a confesar y obtener entonces una pena de tres años de prisión cada uno. Este es el equilibrio del juego, que es ineficiente en el sentido de Pareto, ya que se puede reducir la condena de ambos si ninguno confesara.

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

Este es el ejemplo más famoso de las situaciones en la que los equilibrios competitivos pueden llevar a resultados ineficientes. El dilema del prisionero ilustra la situación que se presenta en los cárteles. En un cártel, las empresas coalicionan (hacen un acuerdo) para reducir su producción y así poder aumentar el precio. Sin embargo, cada empresa tiene incentivos para producir más de lo que fijaba el acuerdo y de este modo obtener mayores beneficios. Sin embargo, si cada una de las firmas hace lo mismo, el precio va a disminuir, lo que resultará en menores beneficios para cada una de las firmas. La misma estructura de interacciones caracteriza el problema de la provisión de bienes públicos (problema del free rider), y del pago voluntario de impuestos.

Juegos de suma constante

Juegos en los que para cada combinación de estrategias, la suma de los pagos (o utilidades) a cada jugador es la misma. Todas las situaciones de intercambio que no permiten la creación o destrucción de recursos son juegos de suma constante.

Árbol de juegos

El árbol de juegos es una representación de un juego que describe la estructura temporal de un juego en forma extensiva. EL primer movimiento del juego se identifica con un nodo distintivo que se llama la raíz del juego. Una jugada consiste en una cadena conectada de ramas que comienza en la raíz del árbol y termina, si el juego es finito, en el nodo terminal. Los nodos representan los posibles movimientos en el juego. Las ramas que parten de los nodos representan las elecciones o acciones disponibles en cada movimiento. A cada nodo distinto del nodo

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

terminal se le asigna el nombre de un jugador de modo que se sabe quién hace la elección en cada movimiento. Cada nodo terminal informa sobre las consecuencias para cada jugador si el juego termina en ese nodo.

Juego repetido

En un juego repetido un grupo fijo de jugadores juega un juego dado repetidamente, observando el resultado de todas las jugadas pasadas antes que comience la siguiente jugada. La posibilidad de observar las acciones y los resultados pasados antes de que comience la siguiente jugada permite que los jugadores penen o premien las acciones pasadas, de modo que surgen estrategias que no surgirían en los juegos simples no repetidos. Por ejemplo, repitiendo el juego del dilema del prisionero un número suficiente de veces da como resultado un equilibrio en el cual ambos prisioneros nunca confiesan.

Antecedentes para la definición del juego

| TEORIAS ACERCA DEL JUEGO | AUTORES |
|--|--|
| Teoría del juego como “energía sobrante” | Spencer, Brunner, Buytendijk |
| Teoría del juego como “fenómeno atávico” | Hall |
| Teoría del juego como “ejercicio preparatorio” | Groos |
| Teoría del juego como “estimulante del desarrollo” | Fröebel, Vives, Lee, Engelmayer, Vygotsky |

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

| | |
|--|--|
| Teoría del juego como “ejercicios complementarios” | Carr, Piaget |
| Teoría del juego como “realización de deseos” | Freud, Winnicott, Aberrastury, Pichon Riviére y Ana Quiroga |
| Teoría del juego como “prueba” | Chateau |
| Teoría del juego como “actividad antiutilitarista” | Lin Yutang, Richter, Lopez Quintas, Tonucci |
| Teoría del juego como “raíz de la cultura” | Platón, Huizinga, Caillois, Vygotsky, Moore |

Tabla 2 teorías del juego.

Para obtener la información y medir las dimensiones se aplicara 1 instrumento. La pregunta aplicada es la siguiente para todos los integrantes de la muestra de estudio: ¿Cuáles juegos tradicionales conoces? la pregunta permite generar respuestas con datos específicos que permiten la recolección de la información de la entrevista en profundidad, además del conversatorio con los padres de familia para hacerse una idea del estado en que se encuentran estos juegos tradicionales en la comunidad. La pregunta en primer plano se le hizo a los 9 participantes de la muestra y en segundo plano los padres de familia, debido a la necesidad de tener un indicio del estado que tienen determinados juegos.

3.2. Interpretación de la teoría implícita de la acción de la educación para la recreación

Como podemos ver, existen gran cantidad de teorías que se relacionan directamente con el juego, siendo la más importante para esta investigación la teoría de Vygotsky:

Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), 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.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más 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).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

4. RESULTADOS

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

| ACTIVIDAD \ SUJETO | JUEGOS DE MESA | JUEGOS OCULO MANUALES | JUEGOS OCULO PEDICO | JUEGOS DE ROLES | DEPORTES | JUEGOS TRADICIONALES | CAMINATAS O PASEOS | MANUALIDADES | AUDIO VISUALES | NINGUNO |
|--------------------|----------------|-----------------------|---------------------|-----------------|----------|----------------------|--------------------|--------------|----------------|---------|
| SUJETO 1 | X | | | X | | | | X | X | |
| SUJETO 2 | | X | | | | X | | | | |
| SUJETO 3 | X | | | | | | | | | |
| SUJETO 4 | | | X | | | X | | X | | |
| SUJETO 5 | | | X | | | | | | X | |
| SUJETO 6 | | | X | | | X | | | | |
| SUJETO 7 | | | X | | X | | | X | | |
| SUJETO 8 | | | X | | X | | | | | |
| SUJETO 9 | | | | | X | | | | X | |
| TOTALES: | 2 | 1 | 5 | 1 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 |

TABLA 3. CONSOLIDACION DE DATOS OBTENIDOS.

4.1. TABULACION DE DATOS



TABLA 4. Tabulación de la información.

5. ANALISIS

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

Con la información obtenida se puede determinar que en esta comunidad rural es clara la falta de actividades recreativas pues en un 24%, sus habitantes practican juegos óculo pedidos, tales como el futbol y algunos juegos con balón. Claramente analizamos que las demás actividades expuestas a la comunidad, se encuentran en porcentajes parecidos. Como podemos observar solo el 14% practican juegos tradicionales, esto es un porcentaje muy bajo, teniendo en cuenta que una de las bases fundamentales dentro de una cultura son los juegos tradicionales y la importancia histórica que tienen en la sociedad.

Hablando con la comunidad y observando sus condiciones de vida, se determina que los niños tienen pocos conocimientos de juegos tradicionales por distintas circunstancias, como por ejemplo la falta de vías de acceso, pues por ser una comunidad veredal, no tiene carretera, ya que está ubicada en zona montañosa. Sus habitantes deben caminar para llegar hasta el corregimiento más cercano y esto afecta directamente a todos por igual, en especial diría yo, a los niños que por ser largos recorridos no son llevados y no comparten con otros menores que pueden ayudar a la socialización de juegos tradicionales. Este inconveniente también dificulta la adquisición de juegos como trompos, metras, cometas, cocas, etc., pues no existen lugares en donde se puedan conseguir, para hacerse una idea una persona que necesite viajar a la capital norte santandereana, debe hacer un viaje aproximado de 9 horas, es por esto que muy poco salen a compartir con otras comunidades aledañas.

Por otra parte el factor económico también es un problema, pues las personas cumplen un rol fundamental en sus familias en materia económica, desde el padre de la casa con la siembra de matas de café, hasta los niños con la colaboración en la recolección del fruto deben trabajar, teniendo en cuenta que son de bajos recursos y solo dependen de la venta de este producto, esto hace que el tiempo libre que tienen, sea poco o nulo por si decirlo.

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

Al hablar con los adultos se conoció que en su infancia jugaban a la vuelta al perejil, doña Juana, el repollo, la mama chicutera, la gallina ciega, arroz con leche, el puente está quebrado. Juegos que muchas personas conocen, pero al consultar a los niños, se conoció que para ellos los únicos juegos que conocen y practican son el escondite, el encantado, la lleva y “al balón”. Los factores anteriormente expuestos son importantes en determinar por qué el porcentaje tan bajo con el que cuentan los juegos tradicionales en esta vereda.

6. DISCUSIÓN

La etimología del término juego remite al vocablo latín ‘iocus’, que significa algo así como ‘broma’. Puede afirmarse acerca del juego que se trata de una actividad realizada por seres

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje. Los juegos actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica. Esa estrategia está limitada por las reglas y pautas que presenta el juego, que le dan un marco. Por esta forma en la que se desarrolla generalmente el juego es que adquiere su carácter educativo: el niño aprende no solo a desarrollar estrategias, sino a adaptarse a los recursos y las condiciones con que cuenta y conoce de antemano. No es casualidad, entonces, que la transición del niño desde el seno familiar hacia las instituciones educativas se haga en el jardín de infantes, donde prima como actividad el juego.

Gracias a esta investigación y a los autores consultados es importante resaltar la importancia que tiene el juego en las etapas del ser humano y más aún, el papel fundamental que cumplen los juegos tradicionales dentro de una cultura.

El juego no debe ser visto como tiempo de ocio o como diversión, pues es más importante de lo que la gente piensa. El juego tiene un papel importante en la creación de roles, generación de valores como la cooperación, solidaridad, además de socialización e integración de sus participantes, dentro de un proceso de sana convivencia.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más 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).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Tradicional proviene de tradición, y el Diccionario de la Real Academia lo define como: 1) "Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, hecha de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse las generaciones; 2) Noticia de un hecho antiguo transmitido de ese modo. 3) Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos". Por tanto, el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos; de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos, se ha comenzado su transmisión escrita. Distintas investigaciones y estudiosos del juego han empezado a recopilar y analizar la evolución de los diferentes juegos de nuestro acervo cultural.

CONCLUSIONES

ESPECIALIZACION EN EDUCACION PARA LA RECREACION COMUNITARIA

Al concluir esta investigación se hace necesario cuestionar algunos resultados obtenidos, pues deben quedar como conclusión lo siguiente:

El juego debe ser parte fundamental durante el proceso de crecimiento de los niños de la vereda el Tesoro del municipio de Bucarasica.

La tradición debe ser transmitida de generación en generación para mantenerla vigente.

Los juegos tradicionales que se desarrollaron en la comunidad generaron impacto pues nunca antes los habían practicado.

Los juegos deben hacer parte fundamental de la vida de las personas, pues aparte de entretener, ayudan en la adquisición de valores y normas en niños de la vereda El Tesoro.

BIBLIOGRAFIA

Eugenia Trigo. (1995). Aula de Innovación Educativa. [Versión electrónica]. Revista Aula de Innovación Educativa 44.

<http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/23190>

Johnson y Onwuegbuzie, 2004

Creswell, 2003

Bunge(1969)

Jean Piaget (1956)

Lev Semyónovich Vigotsky (1924)

Ediciones Aljibe. Granada (España). 1996.