

## LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL ASPECTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS

### ***Autores:***

**Santiago Alejandro Jarrin Navas**

***Email institucional:*** [sjarrin@ucacue.edu.ec](mailto:sjarrin@ucacue.edu.ec)

***Email personal:*** [santiago\\_020877@hotmail.es](mailto:santiago_020877@hotmail.es)

**Gilbert Mauricio Vargas Cuenca.**

***Email institucional:*** [gvargasc@ucacue.edu.ec](mailto:gvargasc@ucacue.edu.ec)

***Email personal:*** [menotyvargas@yahoo.com](mailto:menotyvargas@yahoo.com)

**Carlos Marcelo Ávila Mediavilla**

***Email institucional:*** [cavilam@ucacue.edu.ec](mailto:cavilam@ucacue.edu.ec)

***Email personal:*** [cjmarce@hotmail.com](mailto:cjmarce@hotmail.com)

***Institución:*** *Universidad Católica de Cuenca*

### **RESUMEN**

Los Docentes dentro de las unidades educativas del país se observa la perdida de estas actividades que están enfocadas a la conservación de tradiciones y costumbres que desarrollan este tipo de juegos que por generaciones se realizaban en diferentes eventos y lo más importante darle el valor significativo para la formación de ideas y de compartir con los demás para desarrolla la incidencia de los juegos tradicionales en el aspecto creativo, en los niños de 8 a 10 años, mediante el dominio del aspecto intelectual, psicomotriz y socio afectivo al desarrollar los juegos tradicionales, donde se potencian sus capacidades innatas, desarrollando su madurez emocional, la confianza, seguridad y autodominio. La sociedad actual, los avances de la ciencia, la tecnología y las estrategias metodológicas han determinado que se pretenda la formación de individuos con nuevas capacidades y destrezas; pero antes, como tenemos que considerar que los vacíos de conocimientos, estrategias, juegos que se promueven por falta de sustento bibliográfico y técnico nos hace pensar en una interrelación mediocre en donde superficialmente lo tratamos y desarrollamos. Una de las estrategias motivadoras es el juego ya que es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil e interesante que implica una difícil categorización. La tarea que tiene que desempeñar el niño y niña de estas edades es, jugar con sus compañeros, con los maestros. El aspecto más importante es compartir este tipo de juegos con sus padres

y exista una relación amena y familiar, Principalmente nuestro campo de la educación es buscar la interrelación del niño con la sociedad través del juego.

**Descriptor:** Juegos tradicionales, recreación, psicomotricidad, pensamiento, inteligencia emocional, interculturalidad, creatividad.

## INTRODUCCION

En los procesos educativos a través del tiempo que el juego es un medio fundamental para el aprendizaje y desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales es por ello que (Morales, 2002), afirma:

A través de la historia, y los tiempos se ha demostrado que el juego fue un punto de encuentro entre la motricidad, el folklor y la literatura, que pudo ser el inicio de los Juegos Populares y recreativos que posteriormente fueron dando lugar a las danzas tradicionales y costumbres que han mantenido viva la literatura popular a través de los tiempos (párr. 1)

La mayoría de seres humanos alguna vez en el transcurso de nuestras vidas jugamos y cantamos las rondas que pasaron de generación en generación a través del conocimiento popular.

En los primeros años de vida es cuando adquirimos nuestros primeros contactos con el mundo, captando nuestra propia realidad, la de los otros y todo lo que el mundo nos puede ofrecer. En esta edad es cuando una persona realiza sus primeros aprendizajes: motores, cognitivos, afectivos y sociales. Todos estos logros serán decisivos para abordar con éxito los aprendizajes y demás situaciones a lo largo de su vida.

¿En periodos anteriores a la implantación de la “Escuela”, los Juegos Populares unidos a las Danzas fueron un punto de apoyo esencial para el sistema educativo-social de la época, como sostiene esta afirmación? En la que estos juegos les dieron una identidad común a los pueblos con sus necesidades culturales, motrices, psicomotricidad, creativas, sociales, éticas, morales y lúdicas. Tanto los juegos como las leyendas populares han transmitido los valores y la intención didáctica formando la identidad.

En la actualidad, la gran mayoría de los niños dejaron en el ayer los juegos tradicionales reemplazándolos con los juegos tecnológicos. ¿En qué investigación se sustenta tal afirmación? Como punto importante tenemos que los juegos tradicionales forman parte del folklor de cada pueblo y es necesario que éstos también permanezcan a lo largo del tiempo convirtiéndose en un ícono que represente a nuestra cultura.

La finalidad de diseñar este Proyecto, es sugerir un nuevo paradigma que mejore la calidad de la educación en el área de Cultura Física, una transformación global de la actividad relacionada con los juegos tradicionales y populares de la provincia de Pastaza, innovadora y creativa, esta guía cuenta con un diseño coherente con los intereses y necesidades, sirve para dar respuesta a las exigencias y logra que el proceso de enseñanza sea más ameno.

Las bases teóricas del aprendizaje que fundamentan el diseño de esta guía, están vinculadas con planteamientos de las corrientes constructivas, en donde el estudiante mediante la creatividad construye su propio conocimiento, partiendo de los conocimientos previos.

(Öfele, 1999), manifiesta que:

En los últimos años se ha apreciado la recuperación de juegos tradicionales intentando que pervivan a los tiempos que corren, esto ha motivado que los juegos más difundidos sean aquellos que mejor se han adaptado al modelo deportivo imperante, buscando el máximo rendimiento en la prueba a realizar, posibilidad de estructuración en federaciones, etc. (párr. 1).

(Organización de las Naciones Unidas, 1959) establece en su principio nº 7:

El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. (... ). El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho (párr. 11)

Por todo lo anteriormente expuesto, se hace necesaria en nuestra sociedad actual la creación de una reseña conceptual que determine el binomio juegos-educación. En este sentido nos referimos al campo educativo, en tanto se trata de un ámbito obligatorio que garantiza la práctica del juego en etapas evolutivas determinadas, desarrollando de esta manera en los estudiantes la creatividad y el deseo por aprender en un ambiente motivador.

A nivel de la provincia de Pastaza es necesario que la población conozca más acerca de esta disciplina, ya que la visión contextualizada de juegos tradicionales remite al concepto de etnomotricidad. (Parlebas, 2001) afirma que “El campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en los que se han desarrollado” (párr. 5).

Según (Storms, 2005):

El juego nos permite: Romper con la rutina diaria (...) El mundo real solo vuelve a inquietarnos cuando el juego llega a su fin. Involucrarnos de forma absoluta en una actividad. Los juegos pueden fascinarnos y absorbernos por completo, hasta el punto

de poder ser adictivos. Pocas actividades nos exigen tanta implicación como los juegos. Pensar, sentir y actuar a la vez. (...) Sin embargo, el desarrollo positivo de un juego nos exige poner en práctica de manera coordinada todas nuestras capacidades: intelecto, emociones y habilidades motrices. Precisamente por este motivo los juegos proporcionan mucha satisfacción (párr. 12).

Lo que nos menciona (Abreu, 2004) "con relación a una definición de juego tradicional es que este se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural. Ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo" (pág. 19).

A pesar de que en algunas sociedades los abuelos y abuelas pasan inadvertidos, para (Maestro, 2005):

Destaca que ellos y ellas son un cúmulo de experiencias, un foco de atención, sabiduría y aprendizaje. A través de ellos se pueden rescatar por medio de su memoria, los mayores juegos tradicionales, tarea que no solo es gratificante, sino da la posibilidad de utilizarlos como una herramienta para conseguir objetivos en proyectos específicos: antropológicos, históricos, deportivos, educativos, recreativos, entre otros (pág. 16).

Mediante los juegos tradicionales sus protagonistas expresan de una forma simple y a la vez profunda una manera peculiar de organización sociocultural; un modo específico de relacionarse, vivir y entender la vida de un modo diferente.

Hay actividades que el hombre realizaba y realiza como medio de trabajo, sustento en el medio rural y que con el transcurrir del tiempo se han transformado por las variaciones socio culturales del entorno, los que han evolucionado como juegos, deportes populares y tradicionales, siendo el desarrollo cultural, económico y social lo que ha propiciado el abandono de éstos.

## **DESARROLLO**

### **METODOLOGÍA**

La presente investigación tiene como propósito analizar la incidencia de los juegos tradicionales en el aspecto creativo, en los niños de 8 a 10 años. Se efectuó un estudio metódico de los hechos en la Escuela 27 de febrero de la Parroquia Simón Bolívar, Cantón Pastaza. Este estudio se lo desarrollo con una muestra de población de Catorce docentes y ochenta estudiantes de los cuartos y quintos años. En el lugar que se produjeron los acontecimientos, se tomó contacto en forma directa con la realidad , se encontró enfocada en el paradigma crítico-propositivo, con características de la investigación cualitativa puesto que no quedan en simples enunciados investigativos, sino que va más allá, hasta comprender los procesos y fenómenos tomando en cuenta el contexto que lo rodeaba, así como la percepción que los involucrados estudiantes y

docentes tienen de la realidad hasta arribar a una propuesta para la solución del problema.

Además, es cuantitativo, porque permitió llegar a una comprobación de la hipótesis con la aplicación de un estadístico y Descriptiva Porque aborda el nivel de profundidad de un fenómeno u objeto de estudio, para obtener nuevos datos y elementos que pueden conducir a formular con mayor precisión las preguntas de la investigación y Correlacional está dirigida a determinar cómo es la situación de las variables, evalúa las variaciones de comportamiento de una variable en función de variaciones de otra variable. Con este trabajo se quiere fomentar una participación activa de todas las personas que interactúan de una u otra manera en esta área educativa.

## RESULTADOS

Los actores principales en la investigación son los estudiantes por ello, se aplicó una encuesta, con reactivos que integran las variables de investigación, a continuación, el detalle de los resultados evidenciados, luego de aplicar el instrumento a los estudiantes y docentes y padres de familia.

### 1. ¿Su maestro utiliza estrategias metodológicas de cultura física donde se incluya actividades que se use los juegos tradicionales?

TABLA N° 1

Estrategias metodológicas de cultura física.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	25%
No	50	63%
A veces	10	12%
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Fuente, encuesta aplicada a los alumnos el 21 de junio de 2012.

Elaborado por: Santiago Jarrín.

Según el cuadro y el gráfico 1 se detecta que el 63%, esto es, 50 alumnos, aprecian que sus maestros nunca utilizan los juegos tradicionales como parte de la didáctica de cultura física. El 12%, que es 10 alumnos dicen que utilizan muy poco. Mientras que 20 alumnos que representa el 25%, dicen si utilizan los juegos tradicionales como técnicas de trabajo dentro de la cultura física.

Los resultados obtenidos demuestran la falta de conocimiento y utilización de los juegos tradicionales como estrategias metodológicas activas dentro el proceso de enseñanza aprendizaje de cultura física lo que conduce al estudiante a un aprendizaje monótono, repetitivo y sin ninguna motivación para la práctica y aceptación de su legado cultural de nuestra población.

**2. ¿En el tiempo de recreación de la institución practica junto a sus compañeros los juegos tradicionales?**

**TABLA N° 2**

Juegos tradicionales en la recreación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	25%
No	53	66%
A veces	7	9%
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

**Fuente,** encuesta aplicada a los alumnos el 21 de junio de 2012.

**Elaborado por:** Santiago Jarrín.

En el cuadro 2 se observa que el 66%, que es 53 alumnos, expresan no practicar junto a sus compañeros de los juegos tradicionales de la localidad en el tiempo de recreación, por lo que no se cultiva la herencia cultural, en tanto el 9% dicen que lo practica de vez en cuando, en tanto el 25%, que es 20 alumnos, dicen si se los juegos tradicionales en los tiempos de recreación.

Según esto la falta de la práctica de los juegos tradicionales dentro de la institución no se practican con frecuencia de lo que se aprecia una mayor práctica de juegos que no ayudan al desarrollo de la personalidad y creatividad de los estudiantes, por lo que se va perdiendo la identidad cultural de la región, lo que conducen a una evidente a culturalización de la sociedad europea sobre la nuestra, lo que conduce a que se conozca menos sobre el desarrollo de los estudiantes en el quehacer educativo escolar y el comportamiento dentro de su mundo social, familiar.

**3. ¿Su maestro dentro del proceso de enseñanza de la cultura física hace uso de la práctica de los juegos tradicionales?**

**Tabla N° 3**

Aplicación de los juegos tradicionales.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	11%
No	68	85%
A veces	3	4%
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

**Fuente,** encuesta aplicada a los alumnos el 21 de junio de 2012.

**Elaborado por:** Santiago Jarrin.

Dado los datos en el cuadro 4, necesitamos un sistema de trabajo docente que provoque la práctica de los juegos tradicionales en cultura física, que permita la interrelación dialógica en sus actos comunicativos, un porcentaje alto del 85% manifiestan que en sus clases no se practica estos juegos, así como 3 alumnos que es el 4%, expresan que a veces se practican, mientras que 9 alumnos que representan el 11%, se apegan a la idea de que si se trabaja en función de los juegos tradicionales.

De este análisis se puede determinar que el docente desconoce que la habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Como se da en el caso de trabajar cultura física en función de los juegos propios de la localidad lo que comprometerá de manera indirecta a la comunidad y padres de familia.

## **CONCLUSIONES**

- La mayoría de los docentes de cultura física imparten las clases de manera tradicional con métodos y recursos caducos y no pertinentes para el contexto en el que se desarrollan los estudiantes de la institución, tornándose en un aprendizaje meramente impuesto; esto debido a que utilizan el juego como soporte fundamental en el aprendizaje.
- Los procesos de inter aprendizaje serían mucho más significativos si se desarrollasen con estrategias como el uso de los juegos tradicionales. Las actividades de aprendizaje se verán afectadas positivamente, lo que ayudará al desarrollo integral del alumno y sin duda mejorará el desempeño del estudiante en su diario vivir.
- El desarrollo físico del estudiante mediante el juego es importante, mediante él un individuo entre en contacto con los demás generando una transferencia de información, con el uso signos que permite entender nuestras ideas, conceptos, emociones, sentimientos, etc. Sin embargo, las aplicaciones de los juegos tradicionales no se usan como estrategia metodológica para la enseñanza aprendizaje en el área de cultura física.
- La utilización de una metodología basada en juego ayudará el proceso de aprendizaje de cultura física y permitirá que los estudiantes puedan cumplir con sus destrezas y competencias planteadas en la asignatura en los niños de 8 a 10 años, además de incentivar a la investigación de sus raíces y origen cultural.

- Los juegos tradicionales, permite al par didáctico docente-estudiante ser organizados y sistemáticos en cada una de las actividades y tareas programadas en la misma, lo que facilitará el interaprendizaje y una mejor aplicación de los procesos comunicativos y tener un mejor criterio de trabajo cooperativo.
- Los juegos tradicionales son lo más idónea para el desarrollo de la competencia deportiva mediante un trabajo disciplinado basado en el respeto de su identidad cultural y el cultivo de valores tales como el respeto, la consideración y la estima a sus pares con base en un trabajo mancomunado, además es una estrategia dinámica, participativa que hace que el alumno se interese en establecer contacto con los demás.
- Los maestros de cultura física de la institución desconocen las bondades del juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como instrumento del desarrollo de las capacidades de formación personal, lo que se refleja en la poca calidad de logros deportivos y académicos de los estudiantes al momento de sostener una lid deportiva.
- Apatía al trabajo en el área pues éstos se centran en meras repeticiones y ejercitaciones carentes de valor para el alumno, y sus inclinaciones deportivas no son consideradas al momento de diseñar las clases.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Abreu. (2004). Obtenido de

<https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/8655/1/D-39810.pdf>

Maestro. (2005). Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2258/1/T-UTC-3583.pdf>

Morales, G. (2002). *Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd45/juegosp.htm>

Öfele, M. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd110/juegos-tradicionales-de-canarias.htm>

Organización de las Naciones Unidas. (1959). *La declaración de los derechos del niño*. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Declaraci%C3%B3n\\_de\\_los\\_Derechos\\_del\\_Ni%C3%B1o](https://es.wikipedia.org/wiki/Declaraci%C3%B3n_de_los_Derechos_del_Ni%C3%B1o)

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo. Obtenido de [https://www.jugaje.com/es/textes/texte\\_4.php](https://www.jugaje.com/es/textes/texte_4.php)

Storms, G. (2005). *101 Juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos musicales*. Barcelona: Graó. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd110/juegos-tradicionales-de-canarias.htm>

