

Valledupar, 10 de octubre de 1995

Señores
COMITE DE INVESTIGACION
Facultad de Ciencias Sociales y Educación
Programa de Trabajo Social
Universidad de Cartagena
Cartagena

Apreciados Señores :

Por medio de la presente hacemos entrega del proyecto de tesis "Propuesta de Estrategia Pedagógica para incorporar la lúdica tradicional al desarrollo sociocultural del niño en el ámbito rural; que ha sido elaborado bajo mi asistencia por la señoritas Doris Cristina Guevara Armenta y Mónica Patricia Caraballo Sierra, quienes han seguido todos los pasos de la investigación, apoyadas en criterios metodológicos propios de la Investigación - Acción - Participativa en donde la comunidad jugó un papel importante para suministrar la información que permitió complementar la investigación bibliográfica.

En espera de una pronta y satisfactoria respuesta, de ustedes.

Cordialmente,

Simon Martínez
SIMON MARTÍNEZ UBAÑEZ
ASESOR

RECEIVED
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
PROGRAMA DE TRABAJO SOCIAL
UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
CARTAGENA - VALESDUPAR

Cartagena, 13 de octubre de 1995

Señores
COMITE DE INVESTIGACION
Facultad de Ciencias Sociales Y Educación
Programa de Trabajo Social
Universidad de Cartagena

Apreciados Señores

Atentamente nos permitimos entregarle el proyecto de tesis II propuesta de Estrategia Pedagógica para incorporar lúdica tradicional al desarrollo socio-cultural del niño en el ámbito rural, bajo la asistencia de Simón Martínez Urbanez. Elaborado siguiendo los pasos de la investigación - Acción - Participativa, donde la comunidad jugó un papel importante para la relación de la experiencia y suministro de la información que permitió complementar la constante investigación biológica.

En espera de una pronta y satisfactoria respuesta, de ustedes.

Cordialmente



DORIS GUEVARA ARMENTA



MONICA CARABALLO SIERRA

S C I B

00031858

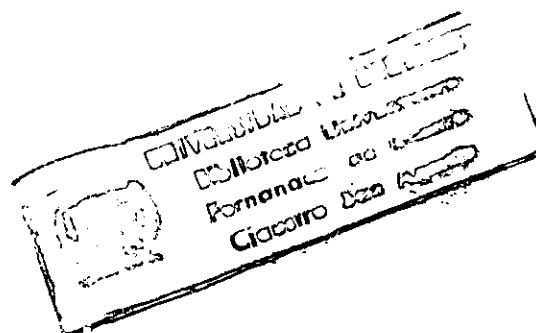
NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DE JURADO

JURADO

JURADO

FECHA,



ABRAN PASO

*No callen a los niños
dejen que su escándalo
alegre nuestros preceptos
que acarician los vidrios
con los balones
y las paredes con las manos
sucias
dejen que hagan de su vida
un juego
y del mundo un gran parque
Ellos
más que tiempo
necesitan mucho espacio.*

VICENTE VARGAS CERA.

DEDICATORIA

A Dios, fuente de toda sabiduría.

*A mis tíos José de J. Márquez y Marta Chiquillo,
fuentes inagotables de ternura.*

*A mis primos Damaris, José, Mochi y Hugo Fabian,
quienes me dieron y les debo afecto.*

*A mi tío Silvio Francisco, que con su temperamento
también aportó.*

*A María Clara Armenta, mi madre que con su máquina Singer y
michisisimos trasnochos, es el Árbol que me nutre.*

*A Carlos Ramón, mi padre quien me fabricó
igualitica a él, temerario y loco por los juegos.*

*A mis hermanos, Claudia Patricia y Edgar Eduardo,
trapitos de mis lágrimas; Carlos Rafael, Marta Ligia, José German y Elkin
Rafael.*

A mis sobrinos, Carolina Paola y Carlos Eduardo.

DORIS CRISTINA

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía constante

A mis padres Anavis y Antonio, por ser mi apoyo

A mis hermanos, por su tolerancia y paciencia en los momentos difíciles

A Alexander Marmolejo, por su amor y comprensión durante este proceso.

MÓNICA PATRICIA

AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan su agradecimiento:

A la Universidad de Cartagena, con todo su estamento

Al Doctor Simón Martínez Ubamez, asesor de la investigación; por su orientación y asistencia.

A los niños de Rinconhondo y la Boquilla, por sus aportes creadores en el enriquecimiento personal y profesional.

A Miriam Martínez, que nuestra causa fue su causa.

A Berlides Madariaga, posibilitadora de la experiencia en la Boquilla.

A Rinconhondo, universo mágico-religioso del Cesar;

a sus habitantes, en especial a Julia Pastora Hernández y Nancy Tovar.

A los profesores y alumnos de la escuela Rural Mixta del Hatillo (El Hatillo-Rinconhondo).

A La Boquilla, población dadora de alegría, a sus habitantes, en especial a Juan David y Edilma Escalante.

Al Jardín Comunitario y el grupo de ancianos de la tercera edad.

A Carlos Guevera, Maria Mercedes González y Luis Mizar, por sus importantes, aportes y apreciaciones.

A Orlando Durango, Ivonne Molinares y Marta Silva por sus constantes asesorías.

A todas aquellas personas, que de una forma u otra contribuyeron al desarrollo del trabajo.

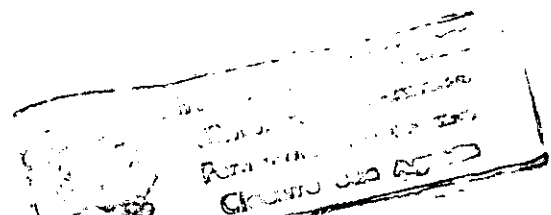


TABLA DE CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. GENERALIDADES	3
2. EL JUEGO COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO	4
2.1. PRESUPUESTOS BÁSICOS	4
2.2. ANTECEDENTES	10
2.3. FUNCIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO	14
2.3.1. Función social	16
2.3.2. Función cognoscitiva	17
2.3.3. Función afectiva	18
2.3.4. Función ética	19
2.3.5. Función estética	21
2.3.6. Función terapéutica	22
3. EL JUEGO COMO COMPONENTE DEL ACTO CULTURAL	27
3.1. CONCEPTO DE CULTURA DENTRO DEL CUAL SE ENMARCA EL FENÓMENO LÚDICO	30
3.2. IMPORTANCIA DE LA LÚDICA TRADICIONAL EN LA EDUCACIÓN	35

3.3. RELACIÓN ENTRE JUEGO, CULTURA Y EDUCACIÓN	40
3.4. JUEGO E IDENTIDAD CULTURAL	42
4. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA EN LOS REFERENTES SOCIALES DE INVESTIGACIÓN	45
4.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS MARCOS LOCALES DE REFERENCIA	45
4.1.1. Riconhondo	45
4.1.1.1. Reseña histórica	45
4.1.1.2. Ubicación geográfica	48
4.1.1.3. Aspectos socio-económicos	48
4.1.1.4. Características culturales	49
4.1.2. La Boquilla	54
4.1.2.1. Reseña histórica	53
4.1.2.2. Ubicación geográfica	55
4.1.2.3. Aspectos socio-económicos	56
4.1.2.4. Características culturales	58
4.2. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA	59
4.2.1. Metodología	59
4.2.1.1 Reconocimiento de las áreas de referencia y acercamiento a la comunidad	60
4.2.1.2. Identificación de los sujetos sociales	61
4.2.1.3. Realización de talleres	63
4.2.1.3.1. Encuentro intergeneracional	63

4.2.1.3.2. Recuperación de la experiencia	64
4.2.1.4. Selección y análisis de los materiales lúdicos	66
4.2.1.5. Devolución pedagógica de los materiales ludidos	68
4.3. DESARROLLO PRÁCTICO DE LA EXPERIENCIA	68
4.3.1. Rinconhondo	70
4.3.1.1. Experiencia A	71
4.3.1.2. Experiencia B	74
4.3.2. La Boquilla	78
4.3.2.1. Experiencia A	79
4.3.2.2. Experiencia B	82
4.3.3. Análisis en el marco de las experiencias	84
4.4. CONCLUSIONES PRELIMINARES	87
5. PROPUESTA DE ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA INCORPORAR LÚDICA TRADICIONAL AL DESARROLLO SOCIO-CULTURAL DE NIÑOS EN ÁMBITO RURAL.	90
5.1. JUSTIFICACIÓN	91
5.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	94
5.3. OBJETIVOS	96
5.3.1. General	96
5.3.2. Específicos	97
5.4. CRITERIOS METODOLÓGICOS	97
5.4.1. Fundamentos pedagógicos	98
5.4.2. Estrategia pedagógica	100

5.5. RECURSOS	104
5.5.1. Humanos	104
5.5.2. Materiales	105
5.5.3. Institucionales	104
5.5.4. Financieros	105
5.6. IDEAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA	106
CONCLUSIONES GENERALES	107
BIBLIOGRAFÍA	109
ANEXOS	
Nº 1. Presupuesto	
Nº 2. Cronograma	
Nº 3. Mapas	
Nº 4. Cuadros esquemáticos de la metodología	
Nº 5. Fichas de recolección de información	
Nº 6. Juegos	
Nº 7. Dibujos	
Nº 8. Fotografías	
Nº 9. Cartilla	
Nº 10. Guía	

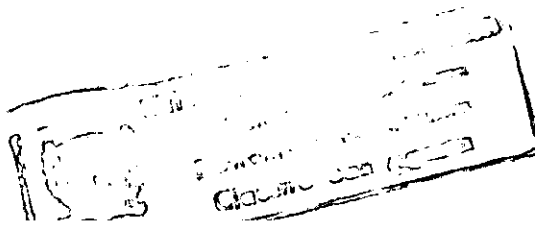
INTRODUCCIÓN

La presente investigación se origina en la necesidad de descubrir nuevos espacios donde el trabajador social accione procesos de potencialización, orientación y promoción del hombre; articulando una propuesta basada en la lúdica tradicional, especialmente los juegos y las rondas infantiles.

La propuesta de estrategia pedagógica es el resultado de la experiencia realizada en los corregimientos de Rinconhondo (Chiriguana-Cesar) y la Boquilla (Cartagena, Bolívar) y la investigación bibliográfica exhaustiva y específica a cerca de la lúdica en los tópicos: Cultura y pedagógico, la cual se presentarán en forma de capítulo.

El método de investigación utilizado fue la Investigación-Acción-Participativa, donde los referentes sociales de investigación permitieron el enriquecimiento de la misma aunado a una constante revisión de autores que se refieren esta temática.

El objetivo de esta propuesta es incorporar al desarrollo socio-cultural de los niños de las zonas rurales (Rinconhondo y la Boquilla) por medio de una



estrategia pedagógica basado en la lúdica y su alcance estará dado en la medida que el Trabajador Social utilice la capacidad creadora para

El trabajo en primera instancia se refiere al juego como elemento pedagógico, donde se describen la multifuncionalidad del juego acercandolo a los planos social y cultural; en el segundo capítulo se denota el juego como componente cultural desmitificando y desentrañando la lúdica como transformación simbólica de la realidad ubicada en la cultura y la educación.

En el tercer capítulo se trasciende hacia la sistematización de la experiencia pedagógica primando el análisis y la confrontación de los talleres e información recolectada en relación a los tópicos pedagógico y cultural, donde se sientan las bases para la propuesta propiamente dicha.

En los aspectos anteriores se denota claramente una interrelación de experiencia enriquecida a través de la teoría y por último la propuesta propiamente dicha, contiene unos criterios metodológicos basados en unos fundamentos pedagógicos.

Este es un intento para que el Trabajador Social accione procesos de participación social con la población infantil, objeto de intervención creadora y movilizadora de ideales y esperanzas.

1. GENERALIDADES

Fecha de presentación: 13 de Octubre de 1995

Título del proyecto: Propuesta de estrategia pedagógica para incorporar lúdica tradicional al desarrollo socio-cultural del niño al ámbito rural.

Investigadores responsables:

Carballo Sierra Mónica Patricia

Guevara Armenta Doris Cristina

Coordinador del proyecto:

Simón Martínez Ubarnez

Tipo de investigación: Investigación-Acción-Participativa.

Duración del proyecto:

- Fecha de iniciación: mayo de 1994

- Fecha de culminación: octubre 13 de 1995

2. EL JUEGO COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO

2.1 PRESUPUESTOS BÁSICOS

El ser humano como ente social posee la capacidad de crear elementos que le permitan su supervivencia en el medio que lo rodea.

Éste acto creativo, supone una permanente oposición entre el hombre y las situaciones que limitan su libre desarrollo.

Siendo la cultura la más real manifestación del "querer ser", pues contiene la correlación de los conocimientos de la práctica y de las experiencias que cada persona, grupo o comunidad actualiza creativamente y por la que construye nuevas formas de relaciones Interpersonales y con el medio ecológico.

El desarrollo de la vida es un continuo planeamiento del propio conocimiento del hombre, de los demás de las relaciones de las personas con otros. Estas relaciones en muchas oportunidades se toman difíciles, pero a través del juego bien orientado se hacen más fáciles, vivas y cálidas.

La lúdica tradicional infantil contiene todos los ingredientes para darle al niño la dimensión y las riquezas que exigen los contenidos de nuestra nacionalidad;



lúdica es simiente de procesos culturales y ha sido un elemento aglutinador de las comunidades, con ella los pueblos han codificado y fortalecido la manera cómo piensan, sienten y creen: *"la expresión tradicional de la lúdica es portadora y generadora permanente de situaciones de aprendizaje que ayudan al niño a recrear y disfrutar el mundo, el movimiento, la palabra y el pensamiento"*.¹

En la cultura tradicional el juego es la forma y el terreno más propicio para lograr que el niño experimente lúdicamente el mundo. Mediante el juego los pequeños prestan atención e interés por aprender algo. De hecho, en éstas etapas de sus vidas todo es posible y se aprende jugando.

El juego ha sido abordado de diferentes disciplinas desde diversos puntos de vistas que son fundamentales para su campo de acción y reconocen la importancia en el desarrollo del individuo, es necesario verlo con un punto de vista integral para abordarlo desde el trabajo social, aclarando que ésta disciplina tiene como objetivo y está orientada a la promoción del hombre en las necesidades satisfechas; es necesario abordar la lúdica infantil no sólo como una actividad inherente al hombre y a la mujer, de reconocer con sentido propio donde cada pueblo le da a la vida y permiten un redescubrimiento de nuestros

1
HORMANZA, MANUEL. La Cultura Tradicional Infantil. La revista la Alegría de Enseñar N.º 10. Cali. 1994. pág. 56

orígenes étnicos y culturales, ir más allá de una exhibición de valores típicos hasta la práctica de valores autóctonos y propios para iniciar conciencia placentera del patrimonio cultural que nos rodea.

"Es necesario tener en cuenta que la lúdica infantil como generador de participación social se produce a través de caminos no convencionales, de instituciones como la escuela, el vecindario, la familia y la región, obligando a una actividad colectiva, fomentando el deseo de fraternizar y de compartir con los demás una tarea comunitaria; mediante ésta se descubren las formas de organización social y de trabajos predominantes en una comunidad, determinan el tipo de relaciones socio-económicas, que predominan en una región".²

A nivel regional existe un patrimonio cultural muy rico en juegos y rondas infantiles que han determinado modelo de pensamiento, identificándola como región y particularizando relaciones socio-culturales y económicas del mundo material y espiritual que dejan ver el vivir de una comunidad y/o sociedad que pueden ser utilizadas como generadores de procesos organizativos de la

2

MARULANDA, Octavio. Las rondas y los juegos infantiles. Folclor y educación. Bogotá: SECAB. 1988. Pág. 3

comunidad que lleven al trabajador social a identificar creencias y fortalezas, necesidades y recursos en un quehacer profesional más allá de dejar de ser para convertirse en... sino en seguir siendo lo que somos, a través de la convivencia y la participación humana.

El juego es un problema de definición imposible. Su ingrediente principal lo lúdico, es aún menos aprehensible que su patrón sin embargo y siguiendo con su perfil ocupa un sitio principal entre los factores que inciden para bien o para mal en el desarrollo de la humanidad.

El juego ha sido abordado por diferentes autores y disciplinas desde diversos puntos de vistas. Pero todos llegan afirmar que el juego es omnipresente, porque traspasa fronteras geográficas, políticas, culturales, sociales, económicas e incluso históricas, lo ha sido desde el origen de la humanidad. Siempre han existido los juegos, se han suspendido de manera mágica en el tiempo y de esta manera a pasado casi indeleble de una generación a otra. Ha logrado resistirse a todo: A las guerras, a los conflictos políticos, a las recensiones económicas, incluso a las normas que lo prohíben y a quienes promulgan su prohibición. Nada ni nadie ha logrado hacerlos desaparecer siempre ha habido juegos, y por tanto siempre ha habido personas y niños jugando.

Jugar es una actividad muy particular que ha inventado la humanidad y todo pueblo para que el hombre desde niño aprenda a conocer, analizar, aceptar, comprender, asumir y transformar el mundo dentro del cual vivirá hasta su muerte.

Hablar de quien invento el juego , es un interrogante que todavía no se ha dado respuestas. Lo más certero que existe es que el juego es una actividad creciente del hombre y que se conoce desde los más remotos tiempos ligado a la sociedad humana. Científicos han encontrado en numerosos yacimientos arqueológicos en todo el mundo herramientas de trabajo y utensilios domésticos, y al lado objetos destinados a jugar. Al igual que en las representaciones pictóricas de la prehistoria, en las cuevas de **Altamira**, **Tassilio**, **Lascaux** y en el complejo **Andino suramericano**, dibujos que conjuntamente con episodios de cacería, danzas, de ritos, momentos y gestos, que algunos arqueólogos interpretan como manifestaciones de juegos, actividades lúdicas de expansión o entretenimiento.

En las épocas primitivas el juego era magia, como el primer elemento de comunicación entre el hombre y el universo circundante; estaba destinado a materializar y hacer sentir el contacto entre el cielo y la tierra en forma circular que según autores clásicos como Platón y Luciano es una imitación del

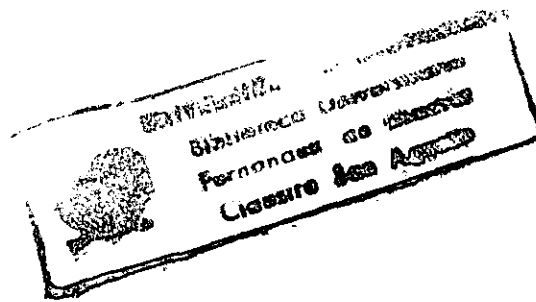
movimiento circular de los astros, **"esta característica se denota en la edad media (Grecia y Roma) en la Carola, consistía en círculo cerrado de bailarines de ambos sexos que giraban alrededor de un personaje, acompañado de un canto, en Francia se llamó Farandola, esto creo un arquetipo en Europa que sirvió de molde espontáneo para manifestaciones colectivas de carácter lúdico y festivo, como es el caso de las rondas infantiles que tienen una estructura casi idéntica a la carola".³**

El lenguaje de las rondas y de los juegos, a menudo está lleno de alusiones muy antigua como reyes, príncipes, caballeros, castillos que permiten ver las etapas de desarrollo histórico del hombre; por ejemplo la pelota que fue utilizada por los Griegos en la antigüedad, al igual que los aztecas, los zancos en Francia y, uno de los más antiguos, la cometa cuyo origen se atribuye a los chinos, rodeada de leyendas.

Lo anterior nos permite ver a los juegos resumen un importante capítulo de la cultura humanística trasladada a los usos populares donde se hallan contenidos simbólicos que hacen remontar sus significaciones hasta el

3

Ibid. Pág. 23



10

momento mismo del nacimiento de las artes, cuando la sociedad humana atravesaba por sus etapas más rudimentarias.

2.2. ANTECEDENTES

Como anotábamos al principio muchos autores y disciplinas se han ocupado de estudiar el juego, citaremos aquellos que de una u otra forma sustenten las bases teóricas de esta investigación.

La concepción de Schiller le concede al juego una posición transcendental que se comprende frente a la importancia innegable que el juego tiene en la vida de la persona. Afirma *"El hombre no es hombre completo sino en cuanto juega"*.

Según Grass, "el juego refresca y conserva los hábitos adquiridos. Y ampliando esta idea, el dice que si el ejercicio llevado a cabo constituye un enriquecimiento bajo la relación de la plasticidad, reviste el carácter del juego, y prepara al individuo ha desenvolverse mejor en la vida".⁵

4

Citado MARULANDA, Octavio. Op. Cit. Pág. 11

5

Ibid. Pág. 11

El psicólogo Arnulf Russel, la transmisión tradicional de los juegos infantiles no sería comprensible si no existiera en el niño una voluntad de forma, la apetencia de forma que aparece empíricamente, que hace aprender ávidamente lo ofrecido.

Lange, explica la idea así: *"El juego no tiene por objeto complementar, perfeccionar al hombre, desarrollando en él una facultad distinta de lo que ya posee; sólo suministra un alimento a aquellas que la vida de todos los días le ofrece".*⁶

Marcel Mauss en sus etnográficos clasifica los juegos como actividades tradicionales que tienen, por objeto un placer sensorial y de alguna manera estética, que encuentra frecuentemente en el origen de los oficios y de numerosas actividades más elevadas, rituales y naturales ensayadas de antemano mediante la actividad de lujo que constituyen los juegos.

Severiano Rodríguez Herrera: *"El juego infantil es una actividad pura,*

6

Ibid. Pág. 13

espontánea y placentera que contribuye al desarrollo normal del niño".⁷

Catherine Garvey en su obra "El juego infantil", postula varias características del juego, entre ellas tenemos:

- El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijos, es evaluado positivamente por el que lo realiza.

- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetos. De hecho es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinados a algún fin en particular.

- Y por último el juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo práctica.

Para Jean Piaget, el juego consiste en una orientación del propio individuo hacia su comportamiento. Una preponderancia de los medios sobre los fines de la conducta; en definitiva, un predominio de la asimilación sobre la acomodación, como lo expone Oliveira Lima, en la publicación "Piaget para principiantes" y que retomamos a continuación:

7

Ibid. Págs. 15-24

- a) *El juego puede ser utilizado por el niño asimilando la realidad a las necesidades de su yo, sin sentirse coaccionado o sancionado. Se entiende esto como ASIMILACIÓN de la realidad por medio del juego.*
- b) *Pero la realidad también puede ser asumida por el niño por medio del juego de imitación; esto es acomodando su conducta a modelos exteriores. Hablamos entonces de una ASIMILACIÓN de la realidad, por medio del juego.*
- c) *Tanto la ASIMILACIÓN como la IMITACIÓN son maneras de adaptarse el niño a la realidad, que, de por sí le es ajena y extraña.*
- d) *El equilibrio que el niño logra entre ambas formas de adaptación describen su inteligencia, ya que el desarrollo de ésta se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación (IMITACIÓN).*
- e) *El instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, que le es transmitido al niño colectivamente. Un lenguaje que no le es propio por consiguiente, que no le permitirá expresar exactamente sus propias necesidades. Se hace indispensable para el niño contar con un medio*

propio de expresión, construido por significantes propios del niño, es el medio que le permite la asimilación lúdica, aún cuando se trate de instrumentos más propios de la imitación.⁸

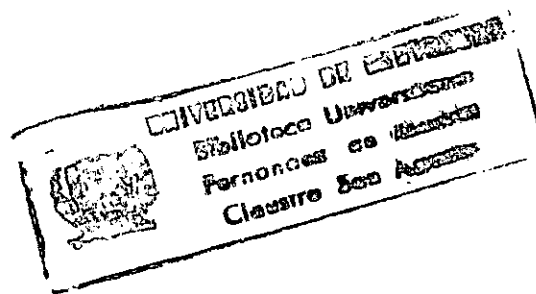
2.3. FUNCIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

Los niños se juegan la vida jugando. Jugar es otra forma de acercarse a él, el niño aprende su mundo por medio del juego preparándose así para el porvenir y esto es así porque cualquier juego por fantástico e "inútil" que aparentemente sea, esta traspasando por todo aquello que se hace aparte de la vida del hombre.

Las tramas de los juegos tienen que ver con la realidad: Se juega a la seriedad, la autenticidad, el trabajo, la guerra, el poder, la opresión, la libertad, la muerte, la enfermedad, al peligro, al engaño, la astucia, al miedo, al amor, la solidaridad, la familia, la escuela, lo inevitable, lo posible, lo mágico, lo bello, lo feo, al como son y podrían ser las cosas, incluso se juega a jugar.

8

Olivera Lima. Piaget para principiantes. Editorial, Fectta



Con el juego, el niño hace trabajar su espíritu y desarrolla su fuerza, el juego es una actividad normal, en él ejercita su inteligencia y muestra su temperamento; esto está determinado en gran medida por la cultura en que crece. A través del juego, se crean condiciones favorables para lograr un desarrollo integral sin que sea necesario contemplar la realización de actividades de diversa índole que aisladamente favorezcan al progreso en los diferentes aspectos evolutivos; es muy fácil para un niño por medio del juego memorizar un objeto, imaginar un acontecimiento hacer un control consciente en los movimientos desarrollar la fantasía y el pensamiento, expresar y controlar las emociones, participar en actos cooperativos, asumir diferentes roles y construir las reglas necesarias en la convivencia social.

Es así como en este capítulo analizaremos las funciones del juego que intervienen en el desarrollo integral del niño y siguiendo con nuestro criterio clasificaremos así:

2.3.1 Función social

En el juego se encuentra en relación con otras personas, con objetos, con instituciones, con el conocimiento de ahí lo importante es que el juego forme parte de la vida cotidiana precisamente en donde transcurre la vida del ser humano, estableciendo siempre relaciones. Los niños cuando juegan manifiestan o representan un conocimiento a cerca de su mundo social y material que no puede verbalizar explícitamente.

El juego también permite que el niño ejerza papeles sociales que proporcionan retroalimentación aprobatoria de los adultos; el juego permite determinar su lugar actual en la sociedad aprender las limitaciones sociales, descubrir cuales conductas se compensaran y cuales no.

Jugar es una forma muy especial de adquirir y de valorar el contacto personal y social, el contacto con quienes diariamente se conviven. De hecho, no hay ni puede haber siquiera un juego que no tenga un horizonte comunitario, cuando alguien juega "solo" lo hace con otro, con un ser imaginario, con un compañero no necesariamente real.

El juego, especialmente el de los roles con argumento, tiene esencialmente importancia para el desarrollo integral de la personalidad del niño y lo prepara para nuevas y más complejas actividades. En él vamos más allá de la acción con los objetos; al jugarlo, transforma la realidad creando un espacio imaginario en el cual se representan las relaciones entre los hombres.

2.3.2 Función cognoscitiva

Las actividades lúdicas facilitan en el niño el proceso de aprendizaje, porque: **"aprende jugando"**.

El niño es un hombre en formación y mediante el juego adquiere nuevas experiencias, desarrolla su potencial por medio del hacer, es ante todo una forma de expresarse y crear un mundo maravilloso.

El juego no sólo permite que el niño vaya incorporando nuevos conocimientos sobre el mundo objetivo y social, sino que va elevando este conocimiento a un nivel superior logrando el desarrollo de su capacidad de pensamiento a través de la reorganización permanentes de sus estructuras intelectivas.

El juego es fuente de conocimiento a través de la percepción, la representación

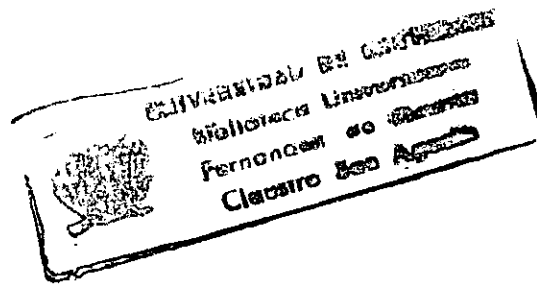
y la imaginación el niño logra construir su propio conocimiento; incluye los conocimientos previos, amplía reelabora sus formas particulares de acceder a nuevos conceptos. Así mismo a través del juego, el niño pone en marcha su inventiva para sustituir, es decir, al utilizar un objeto para reemplazar, representar o designar otro; así llega a la formación de sustitutos convencionales o símbolos de los objetos reales como son las señales, los signos, los números, las escrituras y todos aquellos conocimientos que requieran simbolización.

2.3.3 Función afectiva

El juego es igualmente una fuente de desarrollo efectivo, en tanto constituye siempre un momento de riqueza emocional para el niño.

En él participa intensamente, lo vive, cree y se aferra a las ficciones, creencias y fantasías allí concebidas, por eso el juego tiene gran poder de vida.

El afecto es mucho más intenso que el sentimiento y abarca toda la personalidad y se manifiesta a través de la emociones y los sentimientos de placer o de dolor, por lo tanto cuando el niño está jugando está gozando, y



19

gozar es la capacidad que tiene el ser humano para vivir intensamente todas las emociones, por eso el juego no es sólo felicidad, algarabía y alegría; también en el juego hay dolor, no es un dolor inventado, es un dolor que corresponde a una vivencia intensa de las situaciones que producen conflicto o que implican frustración.

Las relaciones que la actividad lúdica le impone a través de la interacción, la cooperación, la solidaridad y la libertad de participación en la actividad del juego que otorga invaluable elementos para el desarrollo socio-afectivo.

2.3.4 Función ética

La ética pretende determinar un sistema de normas que conlleve a una conducta ideal del ser humano.

Dentro del juego existe un orden propio y absoluto, todo juego esta estructuralmente reglamentado; hay condiciones, pactos, obligaciones, premios y sanciones que cumplir que pueden ser cambiadas o modificadas, pero jamas

ignoradas. Sin reglas, la acción lúdica no tendría lugar y carecería de sentido.

Los juegos ofrecen al jugador la oportunidad de aprender a enfrentar "las reglas del juego" como una analogía de vivir en forma responsable según normas aceptables por la sociedad y de ver los derechos y privilegios propios en relación con el de los demás.

Los juegos fomentan la adaptación a la realidad, por medio de ellos se practica la subordinación a las leyes de la colectividad y se aprende a luchar personalmente por el grupo del cual hace parte.

Realidad, subordinación, ley, prueba, lucha, todos estos términos hacen referencia a la vida moral activa del querer y de la responsabilidad. El juego debe gozar de un ambiente autónomo y libre.

Piaget y posteriormente Kohlberg son los autores que más han estudiado los procesos mediante los cuales se formó la moral autónoma. Piaget en su libro "El juicio moral del niño" establece la diferencia entre dos tipos de moralidad:

- **Heteronomía:** Implica actuar y decidir sobre el bien y el mal de acuerdo con las reglas establecidas por la voluntad de personas con autoridad. Implica obediencia sin críticas a reglas y personas que tienen poder.

- **Autonomía:** "Aparece con la reciprocidad, cuando el respeto mutuo es suficientemente fuerte para hacer que el individuo sienta el deseo de tratar a los demás como el desearía ser tratado".

2.3.5 Función estética

La cualidad de "ser bello" no es inherente al juego como tal, pero este propende hacerse acompañar de toda clase de elementos de belleza. Ya en las formas más primitivas del juego se engarzan, desde un principio la alegría y la gracia, la belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas más desarrolladas este se halla impregnado de ritmo y armonía que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética, con que el hombre está agraciado, múltiples y estrechos vínculos enlazan el juego a la belleza.

El juego decíamos propende en cierta medida a ser bello. El factor estético es

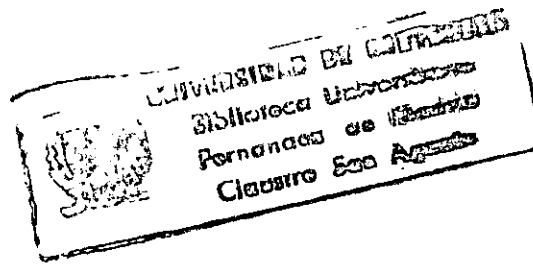
acaso, idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. La palabra con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: Tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. *"El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre pueda encontrar en las cosas y expresarlas: Ritmo y armonía".*⁹

2.3.6 Función terapéutica

Debe a comprenderse a los niños desde una perspectiva del desarrollo. Las palabras son abstractas y por lo mismo a menudo son extrañas para el niño cuyo medio natural de comunicación es el mundo concreto del juego. Los esfuerzos para comunicarse con el niño en nivel exclusivamente verbal supone la presencia de una facilidad bien desarrollada para la expresión a través del habla y de este modo lo confían aún medio a menudo pesado e innecesariamente restringido.

9

HUIZINGA, Johan. El Homo Ludens. Madrid. Alianza editorial, 1990. Pág 23.



El juego es para el niño lo que la verbalización es para el adulto. Es un medio para expresar sentimientos, explorar relaciones, describir experiencias, descubrir deseos y lograr auto satisfacción. El juego es el medio de expresión natural y cómoda de los niños en el cual se encuentra la fuga del mundo, de la fantasía, la libertad, la utopía, el sueño y la realización de los deseos. En situaciones difíciles, se trata de un medio y a veces del único medio del que el niño dispone, para hablar" de sus problemas, pocas veces ellos comentan sus sentimientos, los demuestra actuándolos.

Como Ginott, afirmó **"el juego del niño es su habla y los juguetes sus palabras"**¹⁰ Ya que el juego es algo que los niños han conocido, es más fácil que se exprese honestamente a través de este medio, un canal propicio para la honestidad, la franqueza y la viveza en la forma en que los niños se expresan.

También debemos recordar que los juegos no sólo son catárticos, autoreveladores y de naturaleza instructiva sino también divertidos y por tanto automotivadores. En los juegos, los niños se sienten relativamente libres para

10

Citado SHAFER, Charles y CONNOR, Kevin. Manual de terapia del juego. Pág. 51

ser ellos mismos, para divertirse "probando cosas". En conclusión podemos decir que el juego es un medio terapéutico naturalmente atractivo e importante en el desarrollo integral del niño.

Es necesario resaltar que se habla de las funciones del juego para poder expresarlo conceptualmente y es de vital importancia señalar que en el juego no hay un punto específico donde empieza una y termina la otra, ya que es un sistema, es decir, la función social y estética lo acercan al plano cultural, y cada una incluye a la otra en el sentido que permite su facultad en el niño para que el juego vierta su expresividad a través de ritmo, armonía, libertad y todos los elementos que se han ido mencionando a lo largo de este capítulo. Cabe puntualizar o ejemplificar con un juego, preservado a través de la tradición, en los referentes sociales de investigación (se refieren a las sociedades rurales de Rinconhondo y la Boquilla) que permitan sustentar la anterior reflexión.

El juego "**La cinta**":

Antes de iniciar el juego se escogen las personas que van a ser el papel de ángel y de diablo. El vendedor será la persona que va a dirigir el juego y el que responde cuando toquen la puerta. El resto de los jugadores estarán colocados en hileras. Luego el vendedor escogerá el color que le asignará a cada uno de ellos. En seguida llegará la persona que tiene el papel de ángel tocando.

- ¡Tun, Tun, Tun!

Contesta el vendedor:

- ¿Quién es?

Responde el ángel:

- ¡El ángel!

El vendedor pregunta:

- ¿Qué busca?

- ¡Una cinta!

- ¿De qué color? – pregunta el vendedor

El ángel responderá un color cualquiera; si el color corresponde a uno de los jugadores, éste pasará a ser parte del bando del ángel y si no acierta tendrá que irse con las manos vacías. Luego le toca el turno al diablo, quién hará lo mismo que hizo el ángel. Al final ganará el bando que tenga el mayor número de cintas.

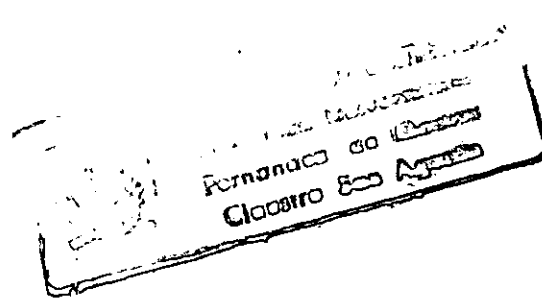
Hay que aclarar que en todos los juegos no siempre se encuentran las seis funciones antes mencionadas. En éste juego la función social aparece en el hecho de reunirse; es decir, de socializarse, además el juego de roles que asume el niño en sus papeles de diablo, ángel, vendedor y cinta.

La función cognoscitiva se expresa en el conocimiento de los colores y ésta a la vez involucra la apreciación estética por los colores y por último la función ética en su estructura y su normatividad, también en la simbolización del **mal** en el diablo y el **bien** en el ángel.

3. EL JUEGO COMO COMPONENTE DEL ACTO CULTURAL.

Al hablar del juego, nos remontamos a una acción u ocupación llena de sentido que tiene mucha significación en los tópicos cognoscitivo, afectivo, estético, terapéutico y muchas otras funciones más; considerado como adorno de la vida, completa y se hace imprescindible para la persona por el desarrollo físico y psicológico que éste ofrece; pero si hay algo esencial que tiene el juego es la connotación cultural, donde la cultura se tropieza con el juego como cualidad determinada de la acción que se diferencia de la vida corriente, esta acción es importante para la comunidad por el sentido, significación, valor expresivo y por conexiones espirituales y sociales, según Johan Huizinga en su obra *Homo Ludens* como una FUNCIÓN CULTURAL¹¹; en este sentido el juego está directamente relacionado con las comprensiones de un grupo humano determinado que elabora en torno al mundo, a la existencia, a la trascendencia, donde expresa su interpretación de la vida y el mundo.

¹¹ HUIZINGA, Johan. Op. Cit. Pág 15



Resaltar la función cultural del juego requiere sustentar esta acción trascendente como un acto sacro donde en cierta forma se celebran los grandes acontecimientos de la comunidad, esta función cultural significa "ALGO" y pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, a la esfera de lo sagrado.

En este momento hablamos de la representación como parte del acto cultural, es más allá de la transformación deliberada del ahora, del aquí, del tú y yo, del esto o aquello, junto con cualquier potencial de acción que pueda poseer componentes de una situación; señalamos la representación; ante un suceso cósmico, explicación racional que damos a nuestro universo, no como simple representación sino en una identificación que supera la imitación, donde su facultad es la de dar participación o la de participar.

Algunos autores, **"como Johan Huizinga Marcel Mauss han sustentado en sus estudios el elemento lúdico de la cultura"** ¹² y es necesario resaltar que la cultura surge en forma de juego, que al principio se juega no queriendo decir que el juego se cambie en cultura sino que en sus fases primarias tiene algo de lúdica, ella se desarrolla en las formas y con el ánimo del juego:

¹² Citado MARULANDA, Octavio. Op. Cit. Pág 16

"...No queremos decir , que entre las diferentes ocupaciones de la vida cultural se haya reservado al juego a un lugar importante, ni tampoco que la cultura haya surgido del juego por un proceso evolutivo, de modo que algo que originariamente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es juego y que suele designarse cultura".¹³

En este momento el juego se visualiza y por lo tanto se constituye en un terreno muy importante de las experiencias humanas donde se encuentran el origen de los oficios y numerosas actividades más elevadas, rituales o naturales como la poesía, la danza, los mitos, leyendas y creencias en sus diversas expresiones y lenguajes; considerando el juego más que un bello espectáculo si no como un acto de transformación y expresión de la existencia de un mundo inventado junto al mundo real y/o natural donde no es posible ignorarlo por el hecho que es una actividad espiritual adecuada para intensificar la vida de un sujeto o grupo, en esta categoría se eleva el juego hacia el plano cultural.

¹³ HUIZINGA, JOHAN. Op. Cit. Pág 63.

3.1. CONCEPTO DE CULTURA DENTRO DEL CUAL SE ENMARCA EL FENÓMENO LÚDICO

Para ubicar el fenómeno lúdico conceptual dentro de la cultura es necesario *resaltar algunos aspectos, para entenderlo como tal:*

En primera instancia la lúdica se nos presenta como una transformación simbólica de la realidad, es importante aclarar que al referirnos a la lúdica, no referimos al hombre que juega y expresa una función tan esencial como la de crear, es el acto de reencontrarse, una nueva relación de lo particular frente a lo universal; situación que diferencia el juego de animales al juego humano y es donde empieza a plantear la relación entre lo serio y el juego.

En nuestra conciencia cotidiana el juego se opone a lo serio porque conceptualmente lo ubicamos con risa, diversión, broma, lo cómico y lo necio; pero el juego es un asunto serio, más allá de que simplemente recompense a los niños por aprender lo que tienen que aprender, porque está relacionada con una acción sagrada; el niño juega con una seriedad perfecta y santa, pero juega y sabe que juega (ser y jugar) se sustenta la seriedad del juego, sobre todo al realizarlo el niño y su capacidad para transformar a través del juego su realidad, y lo hace como el hombre encara su cosmovisión a través del trabajo y por la sencilla razón de que el tiene la capacidad de "dar ganas de vivir".

Tomar el juego desde esta perspectiva nos permite retomar el fenómeno lúdico como una acción sublime que no pertenece a la vida corriente y va más allá de satisfacción de necesidades y deseos sino que transcurre en si misma y se práctica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica; al respecto Daniel Vidart dice:

"El juego debe ser mirado desde un punto de vista serio aunque se rebaje a una actividad seria. Como toda metáfora de la sociedad humana, la del juego es simbólica pero, a diferencia de otras, trascendentes o retóricas, no apunta a ningún objetivo y se agota en si mismo".¹⁴

Para ejemplificar y así sustentar se encuentra la ronda de Emiliano, que expresa actitudes frente a la cotidianidad de una comunidad a través de la espiritualidad y frente a la estructura binaria **VIDA - MUERTE**, situaciones serias del vaivén de la vida grupal, familiar e individual, cabe anotar que el niño solo acepta la muerte a través del juego:

- A Emiliano que le dan ?
- La cebolla con el pan !
- ¡ Margarita la de atrás !
- Si señorita Mamá ?

14

VIDART, Daniel. Espacio y tiempo en el juego un estudio sobre microambiente. Filosofía ambiental. Bogotá; Nueva América 1986. Pág 260.

- Vaya a la casa del señor Emiliano,
a ver si esta vivo o esta muerto?.

El juego transcurre a otro espacio:

- Tun, Tun, Tun (acción de tocar la puerta)
- Buenos días, que se le ofrece?
- Buenos días, mandó decir la señorita
Mamá que si el señor Emiliano está vivo o muerto?
- Dígale a la señorita Mamá que el señor
Emiliano está vivo, está desayunando,
y que muchas gracias.

- Señorita Mamá, el señor Emiliano está vivo,
está desayunando y muchas gracias.

El juego se desarrolla en un ritual de la vida diaria, donde el señor Emiliano empieza a decaer por enfermedad, en el juego se van expresando los síntomas hasta que muere el personaje de la historia. Es interesante señalar que en sociedades rurales como Rincohondo y la Boquilla (referentes a nuestra investigación) éste juego se expresa con algunas variantes, como es el caso de la boquilla donde la estructura **VIDA-MUERTE** se simboliza en resucitar, cómo

vaya a ver si Emiliano está vivo o resucitó?

Ya en este punto se empieza a visualizar el fenómeno lúdico a través de una acción sublime que produce e internaliza sentimientos de identidad, arraigo frente a experiencias humanas, podríamos considerarlo como un proceso de enfrentamiento con la experiencia de la naturaleza, que conduce a la concepción y representación en una acción cultural, ser y jugar relacionadas con identidad, imagen o símbolo alguno.

En segunda instancia ubicamos conceptualmente el juego dentro la cultura como la capacidad del hombre de poder conjuntar el acto particular en lo universal, es decir, es la combinación de la aldea y el universo, se puntualiza al juego como la capacidad recuperadora de lo universal, el juego como proceso cultural contiene elementos como la ritualidad y expresividad donde hay un elemento mítico caracterizado por ejes o coordenadas culturales, llamadas "**ESTRUCTURAS BINARIAS**" como vida - muerte, bien-mal, mentira-verdad, finito-infinito, bello-feo, siempre presentes en el juego, de los cuales son productos la solidaridad, la seguridad, la confianza, el respeto, la participación. Un ejemplo demostrativo de estructura binaria es la ronda "**LA PALOMA Y EL GAVILAN**" :

*"La paloma está en su nido
la persigue el gavián
como persigue a su amigo
toda la noche en galán.*

*Yo tenía una culebrita
que me nació en el verano
me sacaba la lengüita
y me la ponía en la mano.*

*Se va la palomita
volando va
se va la palomita
volando va".*

En el momento del desarrollo del juego se ve la lucha entre el bien y el mal; en el juego la paloma simboliza el bien y el gavián el mal, en el transcurrir del juego la paloma sale del nido, ronda hecha por los niños, para enfrentar el gavián; en cuanto el gavián se acerca a la paloma los niños abren la ronda para salvaguardar a la paloma, el juego se sigue desarrollando y en algunas ocasiones vence la paloma y en otras el gavián, esto va relacionado más bien con las destrezas y habilidades de los niños que representan los personajes. En el anterior ejemplo demostrativo se aprecia la estructura binaria **BIEN-MAL**, además de una versión recreada de la relación "lo particular frente a lo universal".

Entonces el juego aparece como una instancia simbólica cargada de sentido en el aquí y ahora; una dualidad entre lo sagrado y lo profano, una coexistencia

enmascarada, por el hecho de ser vividos y actuados, que se producen a través de la interacción social: ***"El juego se convierte así en una ventana por donde se puede escuchar el canto alterno entre el macrocosmos de la realidad y el microcosmos humano que promueve la sipnosis de aquella, ya que no su inventario, aceptándola mediante la prótesis de la adaptación y cuestionándola mediante las metáforas de los símbolos"***.¹⁵

3.2. IMPORTANCIA DE LA LÚDICA TRADICIONAL EN LA EDUCACIÓN:

Es indispensable anotar aspectos relacionados con el juego como: Propiedades del juego que lo acercan hacia lo tradicional y lo que es tradición en sí.

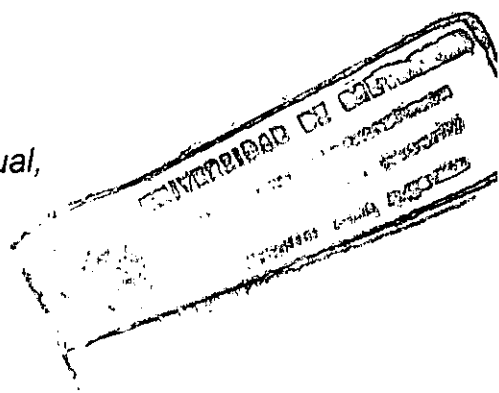
Se juega dentro de determinados limites de tiempo y espacios, pero que cuando se juega existan la posibilidad de atemporalizar dentro de un tiempo.

Agota su curso y su sentido. Al respecto, Huizinga dice:

*"Mientras se juega hay un movimiento ,
un ir y venir, un cambio, una seriación,
enlace y desenlace...
El juego cobra inmediatamente
una sólida estructura como forma cultural.
Una vez que se ha jugado permanece
en el recuerdo como creación o tesoro espiritual,*

¹⁵ Ibid. Pág 244.

S. C. I. B
00031858



transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento ya sea inmediatamente después o transcurrido un largo tiempo".¹⁶

Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales, los elementos de repetición; el estribillo, el cambio en la serie, constituyen una especie de cadenas y sus eslabones diversos.

En algunas sociedades rurales como Rinconhondo y la Boquilla se aprecia esta propiedad del juego dadas a través de la tradición, según Manuel Zapata Olivella, en su obra tradición oral en Córdoba (1982): "Son todos los testimonios orales, concernientes al pasado... La consideración de tradición deviene de haber sido escuchadas por otras personas y de construir un patrimonio anónimo y antiguo del grupo social".¹⁷ Pero esta se da en las zonas rurales en una conexión más íntima, por decir más auténtico, en el sentido de que no se rompe la relación niño-adulto, de esta manera la posibilidad y la viabilidad de un intercambio generacional (niño - adulto) donde se comparten las mismas actividades y los mismos espacios, de forma que cada uno de estos grupos de género y de generación pueden tener acceso a las comprensiones

¹⁶ HUIZINGA, Johan. Pág 22.

¹⁷ ZAPATA, Olivella, Manuel. Tradición oral en Córdoba. 1982.

que cada quien expresa frente a su mundo, es **LA UBICACIÓN DE MI DENTRO DE UN UNIVERSO**, a cada uno le dice algo diferente y cada quien lo transforma, lo ree inventa según sus necesidades, cada quien se **REENCUENTRA**, establece una relación de crear más que de utilidad.

Cada vez se focaliza la lúdica tradicional en su papel esencial de la educación: *"Existen por ejemplo juegos que han pasado prácticamente sin modificaciones de una generación a otra. Esto responde probablemente a que ese juego en particular permite búsquedas, alternativas diversas, infinitas posibilidades de ser vividos por cada quien".*¹⁸

La lúdica tradicional está siempre alerta con respecto de la supervivencia de sus miembros, dispone de un extenso catalogo de actividades y de sugerencias dirigidas a estimular y fortalecer el crecimiento, desarrollo y socialización del niño; cantos, rondas, palmoteos han favorecido su supervivencia y su integración al medio sociocultural y ecológico en el cual vive el hombre, lo que tiene de particular la lúdica tradicional infantil (juegos y rondas) es precisamente el echo de ser portadora y generadora permanente de situaciones de aprendizaje que ayudan a la infancia a recrear y disfrutar el

18

Anotaciones de una conversación en torno al juego. Entrevista a WALTER RICKENMAN. Revista Alegría de Enseñar. Cali, 1994. Pág 13.

mundo mediante el movimiento, la palabra y el pensamiento.

Todo juego contiene momentos y experiencias invaluable de aprendizaje y son agentes educativos naturales por tanto un medio a través del cual el niño se estabiliza a la vida cotidiana, el trabajo, el conocimiento, investigación, es EL

ZAINO ESTA EN LA ROSA :

*"El zaino está en la rosa
comiéndose el maíz.
Lo azuzan los perros
y no quiere salir.
Uee, uee perro".*

En este juego los niños hacen la ronda, se encuentran los diferentes personajes el perro, el zaino, el maíz y el resto de los niños participantes son las rosa (tierra para sembrar en ella). A medida que transcurre el juego se aprecia la lucha entre el perro y el zaino, para atraparlo; si el zaino se deja atrapar o no al perro se aprueba o desaprueba mediante:

*"Ese perro si sirvió,
ese perro si sirvió.
o
Ese perro no sirvió,
ese perro no sirvió".*

Este juego, al igual que otros, se aprenden de padres a hijos, entre vecinos debido a que el conocimiento es transmitido en el ámbito popular, se transmite empíricamente, de acuerdo a las circunstancias, sin una subordinación a

determinaciones planificadas.

Los juegos tradicionales, tienen un atractivo especial, quizás sea la manera cómo se presente al niño: En la calle, en los parques de los pueblos, en la orilla de la playa del mar o del río, en el monte, en la vereda o en la casa, bajo la forma de actividades abiertas y libres, sin ningún tipo de imposición y como se anota anteriormente permite un vínculo con el adulto, con el anciano; donde las viejas generaciones transmitan las experiencias del pasado como patrimonio, patrimonio de los pueblos: La conciencia de pertenencia hacía los valores que distinguen y afirman al niño como poseedores de algo que se debe conservar y preservar para otorgar herencia.

En la lúdica tradicional (juegos y rondas infantiles) se vislumbran procesos de participación social o socialización como las tendencias de asociación, el deseo de fraternizar y compartir una tarea comunitaria y se descubren formas de organización social y de trabajos predominantes de una comunidad que determinan el tipo de relaciones socioeconómica que predominan en una región.

La esencia de la cultura regional y sus valores primordiales determinan también la inclinación por cierta clase de juegos; la mayoría de los juegos provenientes de la cultura tradicional contienen y desarrollan enormes posibilidades de

acercamiento al mundo, los comportamientos y actitudes que pueden generar no son inmediatos sino que preparan al niño para su vida adulta y proporcionan seguridad, confianza, valores, a vivir colectivamente.

Al respecto Manuel Hormanza en su artículo Aserrín, Aserrán la cultura tradicional infantil (Alegría de enseñar No 19) dice: "*...No fueron creados ni surgieron para cumplir un propósito explícito y abiertamente pedagógico... lo que sí motivan y provocan cuando se practican es un deseo de explorar, descubrir y comprender la vida*".¹⁹

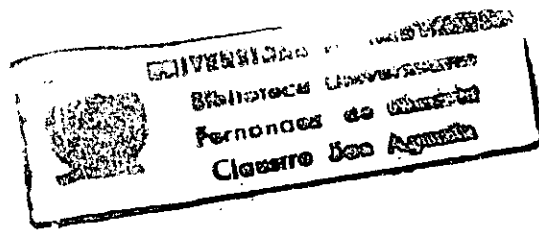
Los juegos tradicionales que en su mayoría corresponden a necesidades reales y vitales de la vida de los niños, cumplen un importante papel en la adquisición, transmisión y valoración de la cultura de las comunidades.

3.3 RELACIÓN ENTRE JUEGO, CULTURA Y EDUCACIÓN

Los juegos infantiles constituyen uno de los aspectos mas importante de la cultura, cumplen la función inestimable de educar divirtiendo. Su practica y su

19

HORMANZA, Manuel. Aserrín, Aserrán. La cultura tradicional infantil. Revista Alegría de enseñar. Cali, 1994. No 19. Pág 60.



vigencia representan el origen de la creación de un sentimiento de autoafirmación en la cultura propia.

Cuando se habla de educación, de educar casi siempre se refiere al desarrollo o perfección de las facultades intelectuales y Morales de un niño, un joven o en sentido más amplio al hombre, se puede decir que el juego también desarrolla estos aspectos pero lo hace a través de una relación nueva entre lo particular y lo universal, de un reencuentro, de un acto de creación que va imprimiendo una manera de hacer actuar y de pensar, el estilo de la vida de los miembros de una comunidad; poco a poco se va retomando el resultado de su interacción recíproca con el universo, con la naturaleza que va dando sentido y significación a la intencionalidad humana donde es permitido la relación niño y adulto. Activando los procesos necesarios para el desarrollo de la vida.

Paulo Freire en su "La educación como practica de la libertad (1978) dice: "La educación es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo".²⁰

El anterior concepto de educación permite una aproximación mayor hacia la cultura y por tanto al juego como herramienta pedagógica que agiliza el proceso de conocimiento, rompe la rutina y dinamiza el proceso educativo permitiendo

20

FREIRE, Paulo. La educación como practica de la libertad. México 1978. Pág 7.

el descubrimiento de las posibilidades y estimulando la búsqueda de la identidad cultural propia. Educar es transformar la realidad, el juego lo hace simbólicamente; la educación debe permitir el encuentro de hombres, el juego permite un dialogo, una relación intergeneracional, se aprenden cosas cotidianas que son y serán importantes para garantizar la vida del niño y su proceso de adaptación y de conocimiento del mundo que lo rodea. Para concluir esta reflexión entre juego, cultura y educación se puede decir que las tres están relacionadas con el hombre en el marco de las experiencias que se reinventan, que se reencuentran y por las cuales el mismo construye nuevas formas de relaciones: Interpersonales, con el mundo, en síntesis con su cosmovisión del universo.

3.4 JUEGO E IDENTIDAD CULTURAL

La identidad es la vigencia del hombre, como célula de un grupo humano, con todos los valores de su origen, de su carácter y de su ubicación histórica. Es el hombre actuando con la individualidad que lo singulariza, en los diversos planos de su capacidad creadora.

Al respecto Simón Martínez Ubamez dice: *"La identidad es un sentimiento profundo de un hombre, es una vigencia que va impresa en el alma de las*

personas, no es algo que se quita o pone, se expresa mediante tres sentimientos complementarios: Pertenencia, cohesión y arraigo.

*- **Pertenencia**, sentimiento de compartir un pasado y un presente, que implica espacio, historia, cultura y lo biológico compartido con otros;*

*- **Arraigo**, experimentación de que se tienen raíces, históricas, raciales, comunes con el grupo. Especie de cordón umbilical que me mantiene unido a la tierra y todo lo que encierra;*

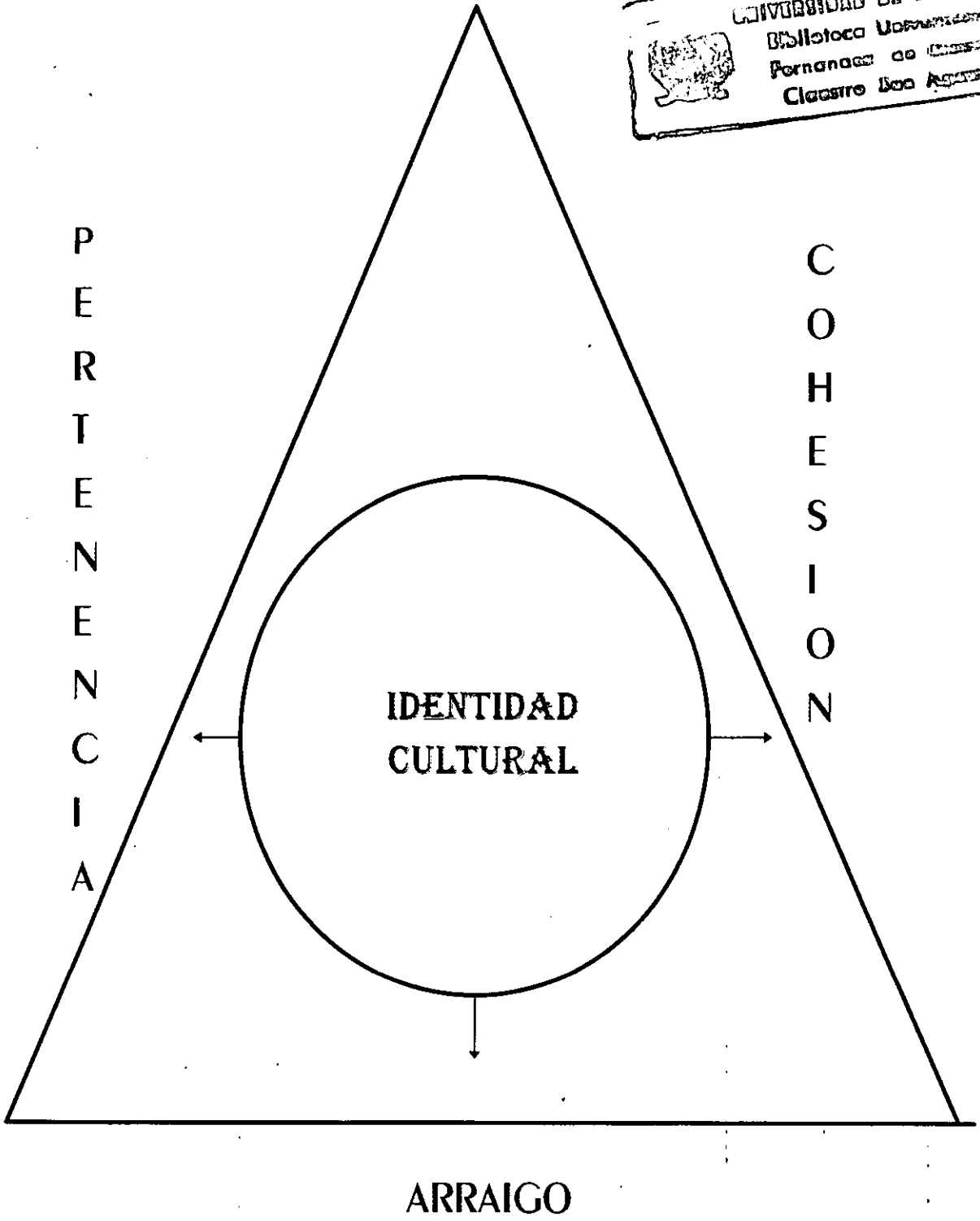
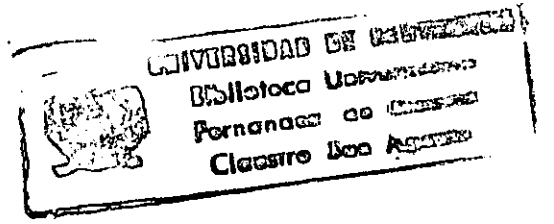
*- **Cohesión**, se expresa como unión, solidaridad, servicios con aquellos que se comparte un destino y me lleva a defender lo que es de todos".²¹*

Los juegos tradicionales permiten la practica de la identidad cultural debido a que se presentan como una materia prima para la vida espiritual y social de los niños pues son un patrimonio autóctono más sensible a las necesidades e inclinaciones de los niños.

Estos juegos le permiten al niño la conciencia placentera de los valores propios, basados en la identificación practica y real de sus anhelos y vivencias con el patrimonio cultural que los rodea. Al respecto Octavio Marulanda dice:

21

Tomado de entrevistas realizadas a Simón Martínez en torno a la identificación cultural.



"... contiene todos los ingredientes para darle al mundo de los niños la dimensión y la riqueza que exigen los contenidos de nuestra nacionalidad, como producto que somos de un largo y accidentado mestizaje".²²

4. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA EN LOS REFERENTES SOCIALES DE INVESTIGACIÓN.

4.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS MARCOS LOCALES DE REFERENCIA.

Este punto se refiere a una ubicación específica de los referentes sociales de investigación, permitiendo una aproximación hacia estos espacios históricos, sociales y culturales.

4.1.1. Rinconhondo

4.1.1.1. Reseña histórica

Según datos de tradición oral local:

"En el año de 1748, el señor Toribio Nieto, tomó posesión de las sabánas de Riconhondo, estableciendo una zona de cultivo de maíz y yuca, posteriormente en épocas de recolección trae de chirigüaná al señor Gaspar de los Reyes, en calidad de trabajador, quien lo ayuda a construir la primera casa en octubre de 1820, iniciando así el período de fundación. Con don Toribio Nieto, vinieron otras familias, constituyendo así la etapa de poblamiento, durante la cual

construyeron los señores: Emilio Meneses, Francisco Javier Ballestero, Dominga López, Tomasa Villalobos, Gerardo Hernández y Lastenia Alemán".²³

Los datos de tradición oral parecen no estar muy distantes de la realidad histórica, aunque el primer poblamiento parece ser anterior a 1748, ya que en un plano de ese año realizado a partir del reordenamiento territorial de José Fernando De Mier y Guerra, ya aparece el pueblo de Rinconhondo o el segundo centro urbano regional de lo que hoy es el municipio de Chiriguaná (ver figura1).

Hay versiones a cerca de que esta población tiene tres fundaciones y/o tres sitios ocupados, según datos obtenidos a través de tradición oral y reseñados por Edilia Acosta de Vera en la monografía "Literatura popular tradición oral en el pueblo de Rinconhondo-Cesar".²⁴

A cerca de la primera fundación, se reseña que fue realizada por emigrantes de Chiriguaná y la Jagua de Ibirico, quienes se establecieron en una ceja de monte situada en la parte oriental del municipio de Chiriguaná, donde

23

RAMOS, Luis Guillermo. Investigación sobre la leyenda del Ecce Homo en Rinconhondo. Documento de trabajo para taller infantil de tradición oral "Leyenda del Ecce Homo

24

ACOSTA DE VERA, Edilia. Literatura popular y tradición Oral en el pueblo de Rinconhondo-Cesar. Universidad de la Sabana, Bogotá: 1989. pág. 12-16

construyeron sus casas techadas con palmas y cercadas con barrotes de madera.

Es poco lo que se conoce de ésta fundación, debido a que sus habitantes no dejaron muestras que confirmen tal versión.

Referente a la segunda fundación, se dio por las condiciones no favorables para vida humana del anterior sitio o fundación, los pobladores se vieron obligados a trasladarse a una nueva zona eligiendo un lugar alto y seco con sábanas bañadas por un pequeño arroyo al que denominan "Tiantón" y se le dio el nombre de "Hatillo de la Cruz".

Y la tercera fundación, resultado del abandono del Hatillo de la Cruz estableciéndose en sitio más bajo correspondió al sitio donde se encuentra actualmente el poblado; el aumento de la población debido a nuevos emigrantes, transcurren varios años en organizarse, cada familia se agrupa en parcelas donde siembran árboles frutales y cultivos de consumo doméstico, erigiéndose un amplio caserío abasteciéndose de agua de los arroyos "La Mulita". Luego surgió la idea de crear calles y unir viviendas.

4.1.1.2. Ubicación geográfica:

El corregimiento de Rinconhondo, municipio de Chiriguaná, departamento del Cesar, está ubicado en el valle del río La Mula; su nombre deriva de su posición geográfica (valle entre las estribaciones de la Serranía de los Motilones y la Loma de Sabaneta).

Geográficamente está a los 9°22' de latitud Norte y 73° 37' de longitud Este de Greenwich, tiene 52 metros de altura sobre el nivel del mar, y una temperatura promedio de 30°.

4.1.1.3. Aspectos socio-económicos

La población, en su gran mayoría, está constituida por personas de recursos económicos bajos que tienen sus pequeñas parcelas, en las que producen para el sustento familiar.

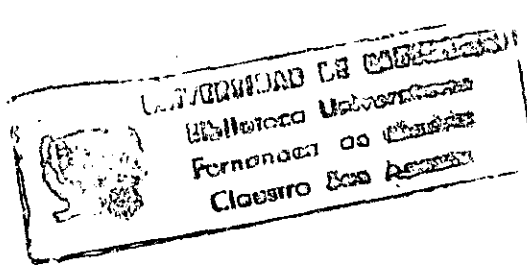
La agricultura es la principal fuente económica de la población, los cultivos predominantes y de mayor índice de siembra son: maíz, arroz, sorgo, patilla, algodón, ajonjolí; y en menor escala se encuentran: plátano, yuca y frutales como papaya, mango, naranja, guayaba, chirimoya, coco y una gran variedad de frutas silvestres.

También se da la explotación de árboles maderables como: piñón, caracolí, ceiba, bonga, roble, higuerón, jobo ,etc.

Es necesario resaltar en este aspecto el papel de la mujer, indispensable en la agricultura de esta población pues en gran parte se encarga de la siembra, mantenimiento y recolección de las cosechas. Hay una dedicación fundamental no sólo al hogar sino en la búsqueda del sustento de la familia a través del mantenimiento de la economía del hogar.

En un segundo nivel se encuentra la ganadería, siendo el ganado vacuno el de mayor importancia, le sigue el ganado porcino y asnal. También se encuentran crias domésticas, de aves de corral, carneros y ganado caballar.

En el aspecto social es importante resaltar el valor de la familia en la vida de la población de Rinconhondo; predomina la familia extensa de vital importancia en la población, pues además de los padres e hijos viven en el mismo techo nietos, abuelos, primos, sobrinos, y otros parientes. Las líneas de autoridad de la familia están definidas jerárquicamente en el padre como jefe de hogar, luego la madre y posteriormente los hijos, teniendo los hijos de sexo masculino mayor libertad frente a las decisiones del hogar.



62

Cabe resaltar el papel primordial de la mujer en la transmisión de las costumbres, comportamientos y valores morales, sociales y culturales; sin que esto demerite al hombre que es visto más como el proporcionador de seguridad y estabilidad económica y en menos escala de lo moral y lo social.

4.1.1.4. Características culturales

El nativo de Rinconhondo es de temperamento efusivo y muy cooperador, se distingue por ser innovador y creativo.

Luis Guillermo Ramos en el Documento de Trabajo para el taller infantil de tradición oral dice:

*"Nuestro pueblo presenta una sociedad que ha sido, es y seguirá siendo netamente agrícola. Nuestros ancestros constituyeron un pueblo iletrado, pero de una gran creatividad folklórica; el hecho de no tener escuelas permitió desarrollar al máximo su imaginación".*²⁵

Lo anterior, se puede apreciar en la diversidad de leyendas, cuentos, narraciones, dichos, refranes y proverbios. Los pobladores de Rinconhondo son

25

RAMOS, Luis Guillermo. Op. cit. pág. 2

muy dados a ser anedócticos, rasgos de una cultura tradicional muy acentuada.

El pueblo de Rinconhondo vive entre mitos, creencias en brujerías y espantos; al respecto Edilia Acosta de Vera dice:

"Los brujos se disputaron entre si su sabiduría, se probaban unos a otros y se asustaban causándose perjuicios, bromas y suscitando muertes. Ignorando el motivo, estos ocurrían en forma casi fantasmal... En la población se habla de los mitos que se oyen y no se ven, que son aquellos espantos que se oyen con sumo terror y no se ven".²⁶

Este legendario pueblo combina mágicamente lo sagrado y lo profano, situación que se denota en las diferentes actividades cotidianas y expresiones populares que van más allá de leyendas relacionadas con santos como el Ecce Homo, sino también a la facultad que tienen sus pobladores de curar males de ojo, mordeduras de culebra y lombriz, gusanera en animales y cultivos, maleficios y picaduras de animales ponzoñosos, por medio de rezos y remedios, situación que lo ha llevado a conseguir fama y respeto extraordinario.

26

ACOSTA DE VERA, Edilia. Op.cit. Pág. 27

Las actividades de los Rinconhonderos permitan reconocerlos como amables; desde pequeños se van creando un ambiente de respeto hacia los adultos y mayores, a los abuelos que comparten espacios con toda la familia y foráneos.

Es notable reseñar que en este pueblo tienen gran significancia los mitos y creencias populares de influencia mágica africana pues en el pueblo aun viven de numerosos agüeros y conjuros, guardan especial respeto a los muertos y a sus antepasados; aunque parezca poco creíble en esta época muchas personas viven de supersticiones, espantos y maleficios.

Al hablar de las características culturales de Rinconhondo es importante tratar la brujería, como acto cotidiano de la vida cultural de la población. Este aspecto es muy popular en la región, situación que lo envuelve en misterioso y mágico ,permitiendo su fama; por ejemplo: En Rinconhondo a la gente se le quedan los asientos pegados, brujas que se convierten en marinaras con lechoncitos, pájaros grandes y negros que hablaban encima de los techos, etc.

Al respecto Edilia Acosta de Vera reseña en "Literatura popular y tradicional oral en el pueblo de Rinconhondo Cesar":

"En Rinconhondo la brujas y brujerías se hicieron tan comunes que se manifiestan en todas partes, especialmente en callejones solitarios, árboles frondosos, la calle del

cementerio; en fin cualquier casa deshabitada, etc. Como también en formas diferentes tanto de animales como de personas fantasmales. También se habla mucho sobre las contras para ahuyentarlas, como son : voltear dos machetes en forma de cruz hasta echar candela, colocar ramas de ruda sobre repisas y tinajeros, colocar en alares de la casa cruces de palma bendita en domingo de ramos, etc".²⁷

Actualmente este aspecto se da a través de transformaciones simbólicas a través de cuentos, dichos y leyendas donde relatan este ludicamente

Lo religioso de la población se demuestra en gran parte en la devoción al Ecce Homo, San Isidro Labrador y Santa Ana (Santos patronos), la fiestas patronales son un evento muy importante en la vida cultural de la población, celebradas en honor de Santa Ana, el 26 de Julio, y San Isidro Labrador, patrono de los agricultores, el 15 de mayo; estas permiten la organización de la fiestas uniendo a los jóvenes con los adultos donde además de efectuarse actos religiosos se realizan actos festivos como las alboradas y en algún tiempo la demostración de danza y juegos propios de la región.

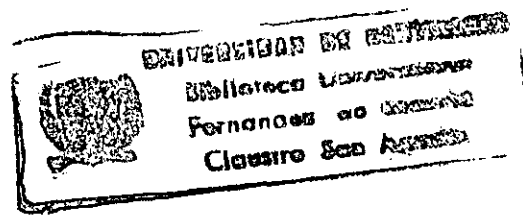
27

4.1.2. La Boquilla.

4.1.2.1. Reseña histórica:

Los orígenes de esta población se remonta al 24 de diciembre de 1885, cuando un grupo de familias emigraron de otros sectores rurales del departamento de Bolívar tales como Villanueva, Mahates, Santa Catalina, Rocha, Bayunca, Santa Rosa y Punta Canoa huyendo de los estragos de las guerras civiles internas que se desarrollaban en el país, buscando un sitio tranquilo para vivir y no ser reclutados para la filas del ejército, fundando el caserío de Juan Angola.

En 1929 cuando habían quinientos pobladores el señor Nicolás Paz afirmado que esas tierras eran extensión de su hacienda les impuso impuestos en especies y trabajo iniciándose una lucha entre pobladores y los terratenientes apoyados por escuadrones policiales. Luego, en 1947, La Boquilla se ve nuevamente abocada en enfrentamientos por la tierra, siendo el terrateniente en ese momento la Iglesia, que en defensa de su propiedad y con la intención de no hacer publica su sentencia, estratégicamente lego a un ciudadano apodado el "Mono Río" para que se apersonara de la situación y por todos los medios buscara desalojar los terrenos que se le encomendaron.



07

56

Su temperatura promedio es de 29° C y su clima es cálido refrescado por los vientos alisios del Norte.

La topografía del Boquilla se presenta en forma plana. La consistencia del terreno es arenosa en su parte que bordea el mar en la parte próxima a la ciénaga es fangosa.

A este corregimiento corresponden los caseríos Manzanillo del Mar, Tierra Baja, Puerto Rey, Palenquillos Barlovento (Los Morros) y Zapatero.

4.1.2.3. Aspectos socio económicos:

La base económica del corregimiento en términos de generación de empleos ha sido y es primordialmente la pesca, En su actividad productiva existen algunas micro-empresas con baja producción y escasa tecnología entre ellas hay : una panadería, un taller de cerámica (comunitario), en la actividad comercial existen varios restaurantes pequeños cerca a la playa. Las conocidas enramadas (bohíos de Palma al orilla de la playa los cuales son frecuentados por los turistas).

Practican otras labores como la comercialización del pescado en Cartagena, en los restaurantes pero siempre y cuando sea una buena época hacen esto. También se dedican al paseo de turistas que llegan a la comunidad.

La comunidad de la Boquilla es un grupo social organizado básicamente en grupos primarios como la familia, grupos por parentescos, grupos de amistad y grupos secundarios como organizaciones sociales de base, entre esas la junta de acción comunal.

La familia es una institución primordial en la comunidad de la Boquilla ella funciona como unidad en la vida económica del grupo, proporciona una base para el estado social de sus miembros. En esta población es en la familia donde se da la división del trabajo, esta división es tajantemente marcada, el hombre colabora muy poco en los quehaceres domésticos y le impide a la mujer la participación en actividades económicas pues considerada como actividad exclusiva para el hombre.

La familia es de tipo extenso donde los hijos a pesar de hacer parte de otra familia siguen dependiendo de los padres social y mucha veces económicamente; los lazos de parentesco son muy fuertes y es respetada la autoridad de los mayores. En cuanto a las líneas de autoridad, se considera al padre como jefe de la familia, luego sigue la madre, después los hijos varones y por último las hijas, elemento de la familia que se margina ampliamente.

4.1.2.4. Características Culturales

La familia en la Boquilla es el principal vehículo para transmitir los valores culturales de la comunidad de generación en generación y agente principal en la formación de la personalidad.

Los nativos del boquilla tienen actitudes de respeto frente a los mayores, abuelos y muchísimo más al mar no solo como fuente de ingreso sino frente a la representación simbólica de lo inmenso, de temor. Como espacio histórico social permite la realización de juegos infantiles y también la inicialización hacia los deportes como el boxeo.

Son amantes de la música afrocaribe, la cantan y la bailan debido a que son diestros para el movimiento rítmico relacionados con el tambor en su mayoría son de raza negra, la típica representación del sabor negro en la sangre a través de la champeta, variante de la música afrocaribe.

Las fiestas patronales son las fiestas del pescador que se celebran en honor de San Juan Bautista el 24 de junio donde se realizan actos religiosos competencias como carreras de saco, salto en bara y la premiación al pescador más viejo y más nuevo en el oficio, también se escoge la reina de los pescadores y la realización de bailes populares amenizados por los pick-up de mayor fama y potencia en la región.

4.2. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA.

En este aspecto del trabajo se referirá a la realización del proyecto de investigación y sus principales aspectos.

4.2.1. Metodología.

El método de investigación seguido en este proyecto es IAP (**Investigación-Acción-Participativa**) adaptado a las necesidades del mismo, pretendiendo responder a elementos que permitieron formular una estrategia desde lo pedagógico, utilizando la lúdica, específicamente juegos y rondas infantiles tradicionales cuyo fin es incorporarlo al desarrollo socio cultural de niños de ámbito rural como la Boquilla y Rinconhondo en primera instancia.

Este método de investigación posibilitó la participación de sujetos sociales en el proceso de sistematizar uno de los aspectos culturales de una región como es la lúdica infantil tradicional (juegos y rondas) tratando de incorporarlos a un espacio mas amplio.

4.2.1.1. Reconocimiento de las áreas de referencia y acercamiento a la comunidad

Para el desarrollo de este aspecto fue necesario la ambientación a cerca de los referentes sociales de investigación (La Boquilla y Rinconhondo) a través de

- La obtención de información preliminar decisiva para iniciar la acción, más allá del conocimiento bibliográfico fue importante detectar personas claves, pues permitirían el contacto con los posibles participantes de la experiencia.

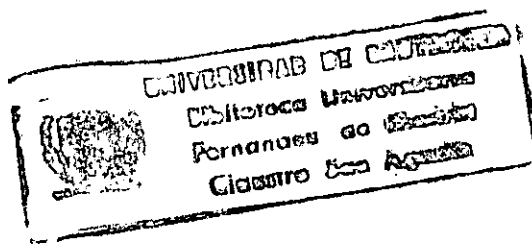
- La observación de los referentes sociales de investigación cuyo fin es :**"la primera intuición sintética"**²⁸, facilitando el análisis del paisaje humano y material.

Percibiendo de esta manera una realidad total , es ante todo un conocimiento sensitivo, es gozarse las poblaciones: su gente, sus costumbres, en fin compartir el quehacer cotidiano de estos referentes.

A partir de este momento los personajes o personas claves fuerón

28

ANDER EGG.Ezequiel. Metodología y práctica del desarrollo de la comunidad. Buenos Aires: Humanitas 1980. Pág. 60



indispensables, para la identificación de grupos de base (Madres comunitarias, Pequeña Comunidad de la Iglesia Católica, Acción comunal, Maestros) para la conformación del grupo de apoyo, se realizó en dos instancias :

- Uno de los personajes claves citó a reunión a personas representativas de los grupos de base y comunidad en general para la presentación y participación en el proyecto de investigación (Caso Rinconhondo).

- Otro personaje clave presento al investigador a través de visitas domiciliarias a personas representativas de la comunidad cuyo fin era la motivación hacia el conocimiento y participación en el proyecto de investigación (caso la Boquilla).

4.2.1.2. Identificación de los sujetos sociales:

La gestión de los personajes claves abonó el terreno para un primer acercamiento con los participantes del proyecto, facilitando la identificación de los sujetos sociales:

a) Adultos, representativos de los referentes sociales de investigación, entre ellos habían maestros, madres comunitarias, representantes de la pequeña comunidad, de la acción comunal y personas de mayor tradición. Este primer encuentro con los adultos, gestionó momentos de discusión, análisis y reflexión sobre la intencionalidad del proyecto y la forma de participación, la

especificidad de la acción.

Lo particular de este primer acercamiento fué la disposición de la gente y sus familiares (niños :nietos, sobrinos, hermanos) para el desarrollo de la experiencia, contar los juegos de su niñez, etc.

b) Los niños cuyas edades oscilaban entre 7 y 14 años de edad, sujetos importantes del proyecto de investigación pues son el espacio central de esta experiencia, para confrontar y generar lo transmitido por los adultos con el entorno y/o realidad circundante a través de su capacidad creadora.

La participación de los niños y sus apreciaciones fueron decisivas para el desarrollo del proyecto como trabajo educativo y reflexivo hacia un enfoque específico sobre lúdica tradicional infantil.

c) Es importante resaltar los referentes sociales de investigación, La Boquilla y Rinconhondo, como el espacio histórico, social y cultural posibilitador y abonador de procesos culturales; respecto a esto, es la posibilidad de un intercambio entre adultos y niños compartiendo los mismos espacios, donde cada uno tiene acceso a las comprensiones que el otro puede tener del mundo.

4.2.1.3. Realización de talleres:

El punto de partida de los talleres fueron las reuniones con la gente para la presentación del proyecto de investigación, sus intencionalidades y la conformación del grupo de apoyo, con la participación de 20 adultos 40 niños, estos últimos de mayor significación debido a la especificidad de su acción, el niño posee un potencial creador, de trabajo, de fe, de amor; en el proyecto hay espacios importantes y mayoritarios en los talleres.

Los momentos que se dieron en los talleres fueron los siguientes:

4.2.1.3.1. Encuentro Intergeneracional

Se puede decir que es una experiencia colectiva en donde los abuelos (adultos) han tenido la oportunidad no solo de contar sus historias de juego sino de revivir momentos de infancia gracias a los niños que escuchan y preguntaban.

"Una especie de comunicación entre una época y otra, entre un momento cultural y otro" ²⁹.

Este taller se dio en los ambientes propios de las comunidades como la plaza y la escuela (Rinconhondo) y la playa y el jardín comunitario (La Boquilla).

El fin del taller, mas que tratar y lograr, fué unir al abuelo que transmite y la del

29

CASADIEGO, Benjamin. La historia que nos contaron los abuelos. Taller de literatura "Raíces Mágicas". Ocaña: Instituto de Cultura y Bellas Artes 1993. Pág. 5

niño que recibe y transmite.

Los abuelos relataron oralmente sus juegos de niñez, era como un desenterrar a Emiliano, Zimin Duñe, las cintas, Mosquito Mira, La sortijita brinca o la maluca el zaino esta en la roza y gran variedad de juegos propios de la cultura regional, del modo de vivir de la gente que hicieron deleitar no solo a los niños sino que permitieron su capacidad para el asombro.

4.2.1.3.2. Recuperación de la experiencia:

Es un taller vivencial donde los niños a través de medios de expresión creativa como la pintura y el relato seleccionaron juegos y rondas de mayor impacto.

Este taller vivencial permitió a los niños confrontar los juegos contados por los abuelos con su entorno y realidad inmediata.

Este taller tuvo unas especificaciones como:

- La motivación a los niños, recordar los momentos más importantes del encuentro intergeneracional para que ellos puedan expresar en el dibujo lo más atractivo de la experiencia.
- Proporcionar los materiales necesarios para la realización del dibujo o la pintura para estimular la expresión artística o creadora como los lápices de colores, crayolas y cartulinas con el fin de posibilitar al niño encontrar otros elementos y materiales que el medio ofrece: flores, arena, piedras, semillas,

etc. Los dibujos de los niños representan una confrontación con su propio yo, con su experiencia personal; cosas importantes para ellos y con las cuales han logrado establecer una relación sensible. Una especie de **"Relaciones emocionales con su propio mundo y con el mundo que lo rodea"**.³⁰

Las pinturas de los niños expresaron su pueblo, plasma los árboles representativos, el monte, el cerro; utilizaron elementos que proporciona la naturaleza como se dio en Rinconhondo. En la Boquilla la expresión se da en relación que el niño ha establecido con las cosas que ha representado, comprender la intimidad del tipo de relaciones respecto a las cosas y su interés emocional. Víctor Lowenfeld al respecto dice:

*"En la pintura el niño combina dos factores muy importantes: su conocimiento de las cosas y su propia e individual relación con ellos."*³¹

En la recuperación de la experiencia fué importante que los niños jugaran los juegos y rondas dibujadas por ellos. Este momento del proceso se realiza al día siguiente de la actividad creadora (expresión por medio del dibujo), gestionando la selección de los materiales lúdicos

30

LOWENFELD, Víctor. El niño y su arte. Buenos Aires: Kapelusz 1973. Pág. 4

31

Ibid. Pág. 4

4.2.1.4. Selección y análisis de los materiales lúdicos

Este punto se implementa a través de fichas. A partir de este momento la gestión de la estrategia se empieza a dar cuando se sistematiza las experiencias a través de la recopilación de la información, la interpretación o análisis para hacer una devolución pedagógica de los materiales lúdicos recolectados.

Un aspecto fundamental para la selección es la recopilación de la información a través de la ficha de Observación y Acopio (ver anexos).

Los ítem abordados en esta ficha son:

- Nombre, se refiere al juego o ronda.
- Descripción, el como y forma de jugar.
- Espacio de realización, carácter del juego (abierto y cerrado) en el ambiente donde se desarrolla.
- Códigos de expresión, como sistema de convenciones del lenguaje, teniendo en cuenta el tipo (oral, escrito o gráfico), la traducción y la significación del código.

El punto partida para el análisis está dado por la ficha de interpretación, cuyos ítems son:

- Nombre del juego.
- Vigencia actual, referente a si en la actualidad se práctica el juego.
- Significación socio-económica en el contexto histórico de la comunidad, este ítems tiene dos grandes aspectos:

En primera instancia, estructura y organización social:

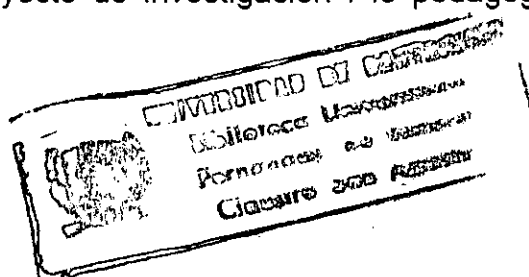
Respecto a si en el juego se encuentran rasgos de normatividad, roles de género, formas de participación social e instituciones sociales. Es importante tener en cuenta en este aspecto la función social del juego.

En segunda instancia, estructura y organización económica, respecto a rasgos de relaciones cooperativas y modos de producción existentes en el juego.

- Significación cultural del juego en el contexto de la comunidad, reseñando cosmovisiones, significado simbólico e implicaciones afectivas/ emocionales en el juego. Este ítems denota la función cultural del juego.

La ficha de interpretación abonará un análisis más profundo a cerca de los materiales lúdicos seleccionados en el marco de las dos experiencias para hacer la respectiva devolución pedagógica de estos materiales.

Además las fichas de información facilitan un análisis y/o confrontación con los dos grandes aspectos del proyecto de investigación : lo pedagógico y lo cultural.



4.2.1.5. Devolución pedagógica de los materiales lúdicos

Se refiere a la devolución del análisis interpretativo de los materiales a través de los lineamientos de estrategia pedagógica.

La devolución es la entrega del trabajo de grado a cada referente social de investigación y un taller explicativo de la misma. La cual se hará entrega de la cartilla "Dia y Luna" como réplica de la propuesta y los talleres se realizarán en enero de 1996 en las poblaciones de Rinconhondo y la Boquilla a través de la Red Departamental de Bibliotecas del Instituto de Cultura y Turismo del Cesar y el Jardín Comunitario "El Pescador" del ICBF respectivamente; por medio de esta se legitima la propuesta (ver anexos).

4.3. DESARROLLO PRACTICO DE LA EXPERIENCIA

"Nadie 'es' si prohíbe que los otros 'sean' "

Paulo Freire

Lo que se va a relatar a continuación no sólo es una práctica para realizar un trabajo de grado sino la experiencia, la de aprender para luego enseñar en el sentido de Freire, para seguir aprendiendo de ellos, de todos los participantes en el proceso, más de ser una experiencia que se transplanta es una

experiencia, proceso de **reinención y construcción de un espacio lúdico donde se le da la posibilidad a la cultura de las sonrisas**, el permitir decirle al otro quien soy y que hago.

Esta experiencia dadora y por tanto gestionadora no sólo de obtener el título de **Trabajadores Sociales** sino del planteamiento de el papel de **Educadores** frente a la sociedad regional y colombiana, de ser inventores y reinventores constantes de *"todos aquellos caminos que faciliten más y más de la problemática del objeto que ha de ser descubierto"* ³²

Muchos momentos en la experiencia de trabajo con los juegos infantiles tradicionales en Rinconhondo y la Boquilla constituyeron puntos de entrada, obstáculos, reflexiones y oportunidades que influyeron en el esquema de análisis en las fichas de información y en el equipo de trabajo (Participantes, Asesor e Investigadores) frente al entendimiento, amor y respeto hacia el desarrollo de la estrategia pedagógica para niños en el ámbito rural.

El proceso de la experiencia fué el mismo tanto en la Boquilla como en Rinconhondo pero los momentos variaron en algunas instancia como el

32

FREIRE, Paulo. Cartas a Guinea-Bissau. Apuntes de una experiencia pedagógica en proceso. Mexico: Siglo XXI, 1979. Pág. 18

acercamiento a la comunidad al igual que en el desarrollo y el resultado de los talleres.

4.3.1. Rinconhondo

Las siguientes experiencias en éste referente de investigación son reseñadas en torno a los juegos de mayor impacto en los niños no queriendo demeritar a los otros juegos, también son importantes para el desarrollo socio-cultural de los sujetos importantes en el proyecto.

El momento de acercamiento a la comunidad se dió a través de un personaje clave que reunió a representantes de grupos base y de mayor tradición en la comunidad. Es necesario resaltar la acogida que se le dió al proyecto de investigación tanto como a los realizadores. Las personas dispusieron a sus nietos, como los maestros a sus alumnos y las madres comunitarias a sus usuarios (niños).

En el desarrollo de los talleres es importante señalar la motivación de los maestros para la participación de los niños, un apunte importante a cerca de la ambientación hacia los sujetos más importantes del proyecto se dió a través de anécdotas, en su mayoría jocosas sobre actividades diárias: hacer mandados,

en el camino a la escuela, ir al monte; también la familiaridad con las personas mayores compartiendo el mismo espacio tanto en la escuela como en la comunidad, es resaltable la nobleza de ésta gente, amable y comprensiva, donde la participación se da casi en forma espontánea.

En la recuperación de la experiencia con la actividad creadora impactó la participación de una niña sordomuda donde su pintura representaba la conexión entre ella y el entorno que le rodea; en ésta actividad los niños utilizaron elementos de su naturaleza inmediata. Un punto observable es la posibilidad de creación de un ambiente de socialización, cooperación y solidaridad en cada uno de los talleres.

4.3.1.1. Experiencia A

Es el análisis interpretativo del juego "**Mosquito Mira**":

- *Mosquito Mira.*
- *Si mi vida.*
- *Mosquito chupa la palma*
- *Si mi vida.*
- *Mosquito chupa la flor.*
- *Si mi amor.*

- *Adiós, adiós. Me voy, me voy.*
- *¿Por qué te vas?*
- *Porque la abuelita que me daba, ya no me da*

Aquí el juego tiene una variante de abuelita, por árbol.

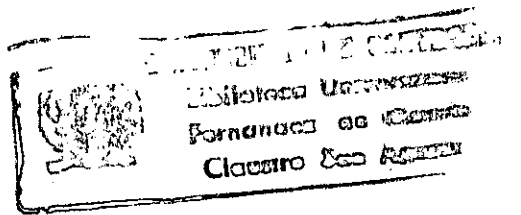
- *Yo te doy pués.*
- *¿Qué me das?*

El que inicia el diálogo le da a cuatro personas. Para ejemplificar se puede decir:

- *Te doy a Carlos,*
te doy a Jaime,
te doy a Simón,
te doy a Tomás.
- *Requemo, requemo a Tomás.*
regalo, regalo a Simón.
Adoro adoro a Carlos.
Viva la rosa, vive el botón,
viva Jaime de mi corazón.

Se juega entre varias personas, estableciendo un diálogo; se regalan cuatro personas en su mayoría personajes típicos de la comunidad relacionados con la vejes, la locura, la fealdad o un defecto físico; la otra selecciona de acuerdo

S C I B
00031858



84

73

a su gusto y familiaridad despreciando por medio de quemar, regalar y adorar.

Este juego tiene un espacio de realización amplio, pues se puede realizar tanto en espacios cerrados como abiertos, aunque en su práctica se da en espacios amplios como la plaza, el patio o la calle en forma de ronda, sentados.

Entre los códigos de expresión se aprecian abuelita y quemar de tipo oral cuya traducción respectivamente son minita de oro y deshacer y una función despreciativa en su orden.

Los sitios y horarios de reunión son el parque, la calle, el patio o el solar, practicado en las tardes y noche después de los quehaceres escolares y/o domésticos.

En la actualidad tiene vigencia dentro de la comunidad, recordado por adultos y practicados por niños. En éste se pueden destacar algunos rasgos de estructura y organización social:

- Expresa un orden, la participación es para cualquier sexo. La selección de las personas para regalar se hacen de acuerdo al género, si es de sexo masculino, se le dan personas de sexo femenino y viceversa.
- Posibilita el dialogo y la elección de los pueden constituir o hacer parte de su propio mundo.

Se denotan instituciones sociales como la familia extensa y la comunidad como

organizaciones sociales presentes en la toma de decisiones de sus miembros.

En cuanto a la estructura y organización económica se reseñan:

- Relaciones cooperativas, en el intercambio de dar y recibir .

En el juego se encuentra significación cultural en el contexto de la comunidad, la visión de lo bello y lo feo, destacándose esta estructura binaria, esta sujeta a la belleza interior con las buenas acciones, el desempeño y la nobleza más que en la concepción de lo físico para determinar lo bello y lo feo con la raza blanca o negra.

- Posibilita al niño ubicarse dentro del gusto estético relacionado con la familiaridad, la vivencia, la vecindad y la amistad constituyendo marcas de pertenencia a un grupo .

4.3.1.2. Experiencia B

En esta experiencia se refiere al análisis interpretativo del juego "Compae Quemao" :

- *Oh Compae Quemao!*
- *Que dice Compae Bijao.*
- *¿ Cuantos perritos hay en el agua ?*

- *Veintiun y uno quemao.*

- *¿Quién los quemó ?*

- *La perrita o el perrito sarnoso de María.*

En esta parte del diálogo , el perrito que se quema , casi siempre esta al lado de Compae Quemao, para el juego los niños se organizan en forma de cadeneta y en los extremos de la misma se encuentran los personajes (Compae Quemao y Bijao).

El resto de la cadeneta se van metiendo debajo del brazo del perrito que se va a quemar, cuando termina de pasar toda la cadeneta el niño queda con el frente de su cuerpo hacia atrás del resto del grupo. En este recorrido todo los participantes cantan:

- *¡ Que se quemé María y se vuelva chicharrón!*

o

- *¡Requemo, requemo, requemo, requemo!*

Cuando todos están quemados, los personajes que se encuentran en los extremos halan hacia ellos con fuerza para partir la cadeneta ganando así el que más perritos quemados tenga o queden después de partida la cadeneta.

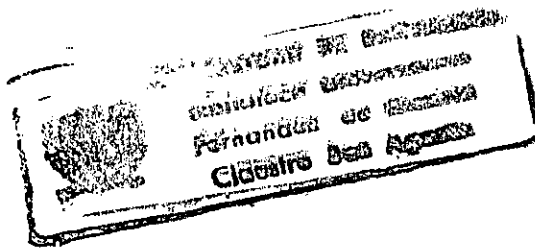
El juego tiene vigencia en la región, es muy popular entre los habitantes de Rinconhondo. Se dice que este juego es el producto del enriquecimiento o

recreacion del juego español "**Juan de las Cadenetas ¡Ahao!**" :

- *¡Ay, Fray Juan de las Cadenetas!*
- *¿Que mandais, Señor?*
- *¿Cuantos panes hay en el arca?*
- *Veinte y uno quemado.*
- *¿Quién los quemo?*
- *Ese ladron que esta cabe vos.*
- *Pues pase las penas que nunca paso.*

El juego tiene un espacio de realizacion abierto, como la plaza, el patio o la calle. Se encuentran codigos como: **¡Oh!**, equivalente a la voz campesina, propia para comunicarse en el monte, con el perro, amigo del hombre y compañero de la faena de caceria; relacionado con la procura del sustento-comida. También tiene una significación relacionado con el saludo, esa expresion es igual a "**¿ Como estas ?**", muy tradicional en toda la región.

Las horas para jugar Compae Quemao son las de prima noche, más que en las tardes, es necesario destacar que los niños juegan después que han terminado los quehaceres no solo escolares sino domésticos, como también el sitio para la práctica de los mismos es la calle.



88

77

Permite la participación tanto a niños como a niñas, al igual pueden participar los adultos. En cuanto a la significación de tipo social tiene:

- En los participantes genera la tolerancia, pues en el juego en el momento de quemarlos se refieren como perritos sarnosos de la madre o del padre del participante y la convivencia entre vecinos porque deben saberse los nombres de las madres, en la mayoría de los casos debido a que es más ofensivo.
- La familia, en primer lugar se encuentra presente en el juego como institución social y la comunidad como ente de convivencia y tolerancia.

En cuanto a la significación cultural del juego en el contexto de la comunidad se denota:

- El juego está relacionado con el campo y en relación con lo serio y lo no serio con uno de los miembros más importantes de ésta, como es la figura materna o en una pequeña minoría la figura paterna.
- El juego tiene implicaciones afectivas o emocionales dadas por el conocimiento de la familia de las personas que van a entrar en la realización del juego, denota un gran sentido de pertenencia hacia la familia y la comunidad, se dan procesos de competencia y cooperación.

Compae Quemao es un juego de gran popularidad porque transmite entusiasmo y llama a la participación de niños y adultos, proporciona el compartir de un mismo espacio y en cantidad de todos los que desean jugar .

4.3.2. La Boquilla

Como se había mencionado anteriormente los momentos en los dos referentes en algunas instancias varían. Las experiencias fueron generadoras de aprendizajes.

Es necesario resaltar el momento de acercamiento a la comunidad como factor fundamental en el desarrollo de la práctica en este referente social de investigación; surge de una persona clave que presenta al investigador a los personajes representativos de la comunidad a través de visitas domiciliarias para brindar información sobre la experiencia y a la vez encaminadas hacia la participación, por un decir comprometiendo a las personas y entregando tarjetas de invitación para la gran reunión de presentación del proyecto de investigación con sus intencionalidades.

En el desarrollo de los talleres, la participación de los abuelos pertenecientes al grupo de la tercera edad del hogar comunitario primordial en esta instancia donde la mayoría dispuso a sus nietos para la realización del encuentro intergeneracional. Los talleres se caracterizaron por tener un nombre: **"Juguemos Abuelo", "Juguemos lo que ayer" y "Nuestro juegos tradicionales"**; también es importante resaltar la ambientación dada a través de dinámicas y la evaluación realizada a través de un títere y el fomento de las actividades en grupo fortaleciendo las relaciones interpersonales.

4.3.2.1 Experiencia A

En éste punto nos referiremos al juego "Emiliano":

- *¿A emiliano qué le dan?*
- *La cebolla con el pan.*
- *¿A Emiliano qué le dieron?*
- *La cebolla con el huevo.*

Se encuentra una variante en el juego, cantada así:

- *Emiliano le dió un doló con tre panelas*
que se comió.
- *¿Margarita de atrás?*
- *señora Mamá*

- *Vaya a ver si Emilino está vivo o está muerto?*

La persona que representa a margarita la de atrás irá y tocará a Emiliano en la cabeza, el pecho, etc.

El personaje de margarita regresa a la fila donde se encuentra la señora Mamá, diciéndole:

- *Señora Mamá, Emiliano todavía resucita.*

El juego transcurre en los momentos finales entre la vida y la muerte de Emiliano, hasta cuando se muere y Margarita dice:

- *El señor Emiliano está muerto, ya no resucita.*

Ante la expresión el resto de los jugadores salen corriendo con el fin de no dejarse alcanzar por el muerto Emiliano; la persona que se deje alcanzar al repetirse el juego tiene que hacer el papel de Emiliano.

La forma de realizar el juego es por medio de una fila sostenida por los brazos de los niños agarrados de la cintura de los otros. Encabeza la fila el personaje que representa la señora Mamá y la finaliza el personaje que representa a Margarita, la de atrás. En otro lugar del mismo espacio donde se realiza el juego se ubican el personaje que representa el señor Emiliano y la persona que lo atiende.

El juego se practica en espacios abiertos como el patio, la plaza, la playa o la

calle y las horas para la práctica del mismo con mayor frecuencia en la noche y en vacaciones escolares en la tarde y al comenzar la noche.

Se denotan algunos códigos de expresión como: cebolla con pan y cebolla con huevo, de tipo oral traduciendo como elementos importantes para el caldo, popularmente llamado "**Levanta Muerto**" y Emiliano como código dentro del juego representa la transición entre la vida y la muerte.

Emiliano es un juego que en la actualidad tiene vigencia, se práctica tanto en la calle como en la escuela popular, no sólo en la población sino en toda la región costeña.

Es un juego que tiene una gran significación social y cultural como:

- Expresa normatividad, enseña el saludo, respeto; en fin, comportamiento en la comunidad.- El juego se observa claramente roles de género, son de carácter femenino la Señora Mamá, Margarita la de atrás y de carácter masculino Emiliano; la persona que cuida a Emiliano puede estar representado ya sea por hombre o mujer.

Es muy importante dentro del juego la figura materna representada en la señora Mamá como transmisora de las normas de comportamiento social.

- El juego posibilita sentimientos de solidaridad y cooperación; la aceptación de la muerte a través del juego.

- Contiene la estructura binaria **vida-muerte** la creencia de que los muertos recogen los pasos y la resurrección de los mismos.
- Las implicaciones afectivas van relacionadas con la unión y solidaridad de la comunidad frente al enfermo (Emiliano) y su familia.

4.3.2.2. Experiencia B:

Esta referida al juego "**La sortija Tía, Tía**": El juego se inicia escogiendo las personas que van a representar el papel de la Llave (Adivinador) y el Guardián (Persona que va a entregar la prenda o sortija), los cofres o baúles serán el resto de los participantes.

El que hará el papel de Llave se retira a una distancia considerable donde no pueda ver lo que hace el guardián, los demás jugadores estarán colocados en hileras cada uno de ellos estiran los brazos al frente con las manos abiertas mientras el guardián entrega una sortija (con mayor frecuencia se entrega algo que lo sustituya, ya sea una piedra o una caracucha), el guardián va pasando de mano en mano el tesoro y al a vez va diciendo:

- Ni a tí, ni a tí, ni a tí... a tí (le dice a quien decide entregársela)

¡ Cierren baúles que viene la llave !

Todos cierran las manos, llega la llave y empieza a mirar a cada uno de los cofres, tendrá que estar muy atento a los gestos de cada uno de los participantes porque esto le puede dar señal que le hará descubrir quién la tiene; cuando está seguro va diciendo a medida que va señalando a los participantes que puedan tener la sortija:

- ¡ *Tu cagalita !*

¡ *Tu cagalá !*

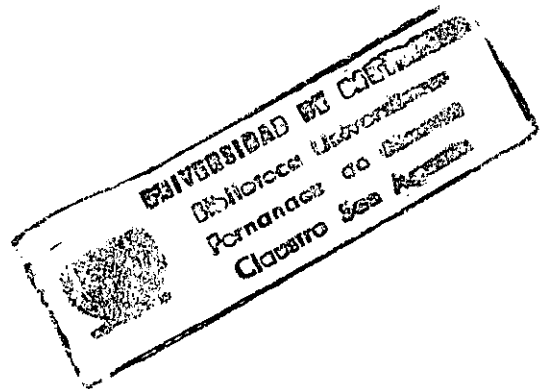
¡ *Tu que la tienes, dámela acá !*

Hay una variante como:

- ¡ *Tu tripa'e pollo !*

¡ *Tu cagalá !*

La expresión final es la misma.



La sortija, tía se puede jugar en espacios abiertos en un salón como en el patio o en la calle; es más común jugarla en la calle ya sea de pié o sentados. Es común en ésta población, característica importante en la sociedad rural, la práctica de los juegos cayendo la tarde y en la noche.

Los códigos de expresión como cagalita o cagalá son de tipo oral de significación despectiva frente a la función de brindar un servicio.

Tiene una gran significación en el contexto de la comunidad, a nivel social expresa:

- Respeto frente a las normas establecidas, en las personas que representan las llaves y los cofres.

- Representa la unión del guardián con los cofres frente a la amenaza que es la llave, hay signos de cooperación, respeto y solidaridad.

La connotación cultural del juego está dada por la capacidad de asombro, a través de los gestos se debe descubrir quién tiene el tesoro. Representa la búsqueda del tesoro, del oro robado por los españoles.

4.3.3 Análisis en el marco de las experiencias

Anteriormente se anotó sobre el proceso de la experiencia, a pesar de ser el mismo, los momentos variaron debido a los marcos locales de referencia, las características socio-culturales deferentes como las actividades económicas.

Al confrontar los resultados de las experiencias salen a relucir variantes en los juegos existentes, para ejemplificar reseñaremos dos juegos:

a) Emiliano, en las dos sociedades rurales difieren en las actividades del personaje; en Rinconhondo tiene que ver con la enfermedad, en el sentido total de la expresión **¿Cómo amaneció el señor Emiliano?** y la rutina del mismo durante el día (desayuno, baño, decaimiento del enfermo) hasta llegar a la muerte. En la Boquilla el hecho está centrado en que la vida de Emiliano significa resucitar, reseñando las actividades rutinarias de un moribundo. En las dos sociedades es común la creencia de que los muertos recogen los pasos, por lo tanto Emiliano sale después de morir y en algunos sectores de Rinconhondo pide las velas y el cajón.

b) La sortija tía, tía se encuentra presente en Rinconhondo con otro nombre, La Maluquita, donde se nos especifica como en la Boquilla los papeles del guardián y la llave, queriendo decir que no denotan nombre alguno como en la sortija tía, tía.

En la confrontación de las dos experiencias resulta otra variación, los juegos de la Boquilla dados en el encuentro generacional tienen una relación más profunda con los oficios mientras que los de Rinconhondo (dados en la talleres) tienen más relación con el entorno inmediato, animales y árboles.

Los juegos infantiles tradicionales de esas dos sociedades rurales contienen el elemento lúdico, la transformación simbólica de la realidad existentes en estos juegos como capacidad de crear y reencuentro con lo universal. Hacen parte de la iniciación del desarrollo socio-cultural de los niños, dados por el espacio niño-adulto y reafirmado en toda la experiencia **"el niño como el ahora y el anciano como la experiencia"**.

Representan éstos juegos parte importante de la cosmovisión de esas poblaciones; la autenticidad relacionada con lo propio expresado por la forma y manera en que se juega, en la apreciación y pertenencia hacia ellos.

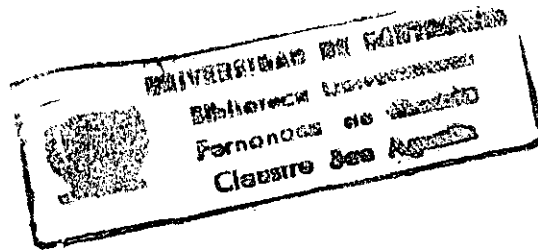
Los juegos, recordados en los talleres, permiten el desarrollo de las funciones pedagógicas y culturales, hacen parte de la dinámica cultural local porque:

- Fortalece la participación hacia actos cooperativos, al asumir roles y reglas en la convivencia comunitaria, grupal y familiar.

Establece interacciones del niño con el mismo, con los demás y con la naturaleza.

- Desarrolla el conocimiento, la inventiva y la imaginación.

El niño vive intensamente lo que juega y experimenta sentimientos de placer y de dolor.



98

87

- Posibilita la adaptación a un sistema de reglas, condiciones de enfrentamiento a la realidad, a descubrir deseos y satisfacciones.

Tienen ritmo y armonía que permiten la expresibilidad, encontrándose estructuras binarias, bello-feo, finito-infinito, traba-liberación; mostrando su carácter antitético, el reencuentro con lo universal, su connotación cultural.

4.4. CONCLUSIONES PRELIMINARES

Este trabajo de tesis, especialmente este segmento mismo, no pretende ser una teoría del juego o una "mera aproximadamente lateral del objeto lúdico y su valor".³³ El fin es tratar de dar una visión integrada del juego, desarrollando las respectivas pedagógica y cultural.

Se intenta dar lineamientos para trabajar con el juego, el juego que se encuentra allí en la comunidad o sociedad donde Trabajadores Sociales

33

REYES - NAVIA, Rosa Mercedes. El juego. Procesos de Desarrollo y Socialización. Contribución de la Universidad Nacional Centro de Investigación - Colciencias. Bogotá, 1993. pág. 211

desarrollan junto con su referente de intervención procesos educativos; la intencionalidad es también ampliar la intervención con menores más allá de que se encuentren en situación irregular, es preferible llamarlos niños, donde este instrumento, estrategia o propuesta como se le quiera llamar sea práctico para el maestro, la madre comunitaria, el trabajador cultural u otro profesional presentes en sociedades rurales como la Boquilla y Rinconhondo; para el Trabajador Social un terreno explotatorio en el campo infantil y por tanto un proyecto para poner en práctica y enriquecer.

Es necesario enfatizar que se ha tomado el juego tradicional que denota estructuras primarias de la sociedad humana sin demeritar al juego desde la perspectiva psicológica muy esencial para entender la formación de la inteligencia, la moralidad, la personalidad, etc. Aunque el estudio del juego como componente del acto cultural ofrezca sus complicaciones, se ha hecho el intento de encontrar significaciones a nivel socio cultural a través de la traducción y significación de códigos de expresión, en su mayoría de carácter subjetivo que posibilitaron trabajar el juego desde actividades creadoras y encontrar temas generadores como valores, participación, lo bello-lo feo, la solidaridad, el repeto, la tolerancia; en suma, el desarrollo socio cultural del niño de las zonas rurales a través del reencuentro crítico con la tradición y su

confrontación con su realidad pues no se pretende que los niños no practiquen los juegos modernos sino la posibilidad de descubrir **¿quién soy?**, **¿de dónde vengo?** y **¿para donde voy?**, el reencuentro de dos momentos culturales y el espacio intergeneracional.

El segmento siguiente del trabajo es el resultado práctico de la experiencia con algunas aplicaciones técnicas y aportes de nuestro quehacer que sustentan la propuesta de estrategias pedagógicas.

5. ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA INCORPORAR LÚDICA TRADICIONAL AL DESARROLLO SOCIO-CULTURAL DEL NIÑO EN EL ÁMBITO RURAL.

Es latente y crucial, aunque no reciente la preocupación que a nivel de las disciplinas sociales se perfila en torno a la cuestión de cómo llevar a la "praxis" un modelo de intervención crítico y transformador basado en principios como identidad, autodeterminación, creatividad y libertad.

A través de ésta propuesta se pretende dar respuesta a la situación antes mencionada, especificando en el fomento de procesos participativos y de desarrollo autógeno que permitan el fortalecimiento del espacio "**niño-adulto**", al reencuentro con la tradición y la preservación del patrimonio lúdico.

Es clara la participación del Trabajador Social en el desarrollo de procesos con una sociedad de adultos, con quien tendencialmente se construye el progreso de las comunidades; a través de este proyecto de investigación se propone

orientar también la acción de este profesional hacia la investigación desarrollando procesos sociales con la población infantil en general, en este caso referido a la que se encuentra en las zonas rurales de la región.

5.1. JUSTIFICACIÓN

El Trabajador Social es creación social, "está obligado a superar la adaptación teórica enajenadora que la ha impedido ser genuino y autónomo en el campo del saber y la acción, a consecuencia del parasitismo colonizador dominante de su formación".³⁴

Esto invita a participar en la elaboración de unas nuevas modalidades de intervención profesional ligadas a un concepto donde se pueda conjugar el hacer y rehacer de la experiencia humana y científica.

Se debe entender que la cultura debe visualizarse como la diversidad de las fuentes de las cuáles aprender a conocer, transformar completamente la prospectividad con la cual se esta habituado a leer y dar respuestas.

La anterior situación implica entonces que el Trabajador Social y la comunidad

34

TORRES DIAS, Jorge. Historia del Trabajo Social. Barranquilla: Grafitalia, 1985. pág. 321

se mire a si mismo a partir del encuentro con lo diferente en la medida que sobrepase su ámbito de realización, proporcionando elementos de vida cotidiana al Trabajador Social para dar respuestas a la necesidad del hombre moderno y planea procesos para satisfacer las necesidades básicas que determinan sus oportunidades de vida.

Es esencial pues, abrir campos para el Trabajador Social en donde se promueva la función educativa, la cual pretende que el hombre conozca la realidad cotidiana, la interprete y participe efectivamente en los procesos de transformación social; correspondiente a este profesional de las ciencias sociales introyectar y desarrollar procesos que fortalezcan y recreen valores colectivos de la cooperación, la solidaridad, el respeto mutuo, la autodeterminación, la expresión creativa y la participación social.

Como profesionales de Trabajo Social los autores creen necesario abordar la lúdica infantil tradicional, tratando de encontrar elementos que permitan la acción profesional en primera instancia con niños en situación normal en las zonas rurales, fortaleciendo potencialidades y recursos presentes en las comunidades presentados a través de las manifestaciones de la cultura tradicional. La acción profesional a través de su acción es preservar el espacio adulto-niño todavía presentes en las zonas rurales, observado este aspecto en los referentes sociales de esta investigación.

En tal sentido esta propuesta ha sido diseñada con un enfoque educativo utilizando la lúdica infantil tradicional (juegos y rondas), presentes en las comunidades, contextualizada a las características del desarrollo socio cultural de los niños en las zonas rurales. Es necesario anotar que éste no es un modelo pedagógico único para toda la población infantil (urbana y rural), pues intenta reflejar las características del niño en relación con el entorno en el cual vive y desarrolla procesos vitales, sociales y culturales.

No se pretende mostrar en esta investigación un enfoque perfecto, ni siquiera el mejor, pero si un gran intento hacia otra perspectiva, pues la gran virtud del conocimiento científico es demostrar que siempre las cosas pueden ser mejores y todos los inventos son susceptibles de enriquecer y perfeccionar.

Este proyecto es un aporte, con sus ventajas y limitaciones, que seguramente será útil para generar nuevas ideas y fortalecer la labor del profesional del Trabajo Social.

Con éste proyecto no se pretende acelerar el desarrollo intelectual de los niños en el ámbito rural, el fin es presentarle enriquecidas experiencias y oportunidades en relación con su entorno inmediato, en interacción social con adultos y otros miembros de su comunidad.

5.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

Qué elementos y aspectos debe contemplar una estrategia pedagógica que posibilite incorporar la lúdica tradicional al desarrollo socio-cultural del niño en el ámbito rural ?

Al inicio del proyecto se plantea trabajar específicamente hacia la búsqueda de nuevos espacios para el Trabajador Social, a medida que la ejecución del mismo se fue especificando en relación con la función que este profesional asume frente a una población infantil, más allá de que se encuentre en situación irregular.

Un primer acercamiento hacia la realidad donde se sustenta una estrategia encaminada hacia el desarrollo socio-cultural del niño en el ámbito rural, permitió visualizar la situación que ha tomado los rumbos de la sociedad colombiana y latinoamericana en general, asociado a grandes cambios en todos los niveles, donde se dan las crisis de valores, la degradación e incomunicación del individuo en relación con su entorno y consigo mismo; por otra parte la ruptura intergeneracional, la poca capacidad del recurso humano preparado para propiciar condiciones participativas de construcción de

conocimiento.

Especificando más hacia el objeto del proyecto de investigación otras situaciones como la pérdida de los espacios naturales de interacción, la negación de la expresión genuína de los sentimientos y valores en los espacios socializantes locales, así como los requerimientos que tienen los niños y jóvenes de oportunidades de acción que les permiten crear y recrear su cotidianidad.

Al anterior panorama se suma la carente posibilidad del niño y el anciano de confrontar espacios de la vida cotidiana, donde se encuentran manifestaciones de tipo cultural como es la lúdica tradicional infantil (juegos y rondas); que le permiten desarrollar al niño su propia expresión creativa a través del reencuentro crítico con la historia de su pueblo, pero que confronte con su realidad y valore la real dimensión de la cultura tradicional y la búsqueda de la propia identidad.

Trabajar ante esta serie de fenómenos implica posibilitar y articular procesos alternos de participación social en la dinámica socio-cultural de las comunidades.

A partir de la experiencia se intenta dar respuestas a éstos fenómenos a través

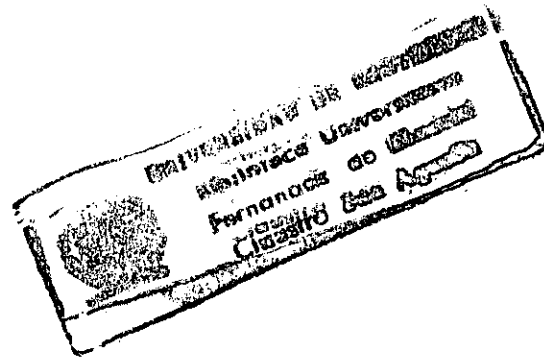
de una estrategia pedagógica realizada con y para niños, teniendo en cuenta principios básicos que generen valores colectivos como la solidaridad, la cooperación, la participación; elementos que se encuentran presentes en la lúdica infantil tradicional.

La posibilidad de realización con la infancia se debe por la capacidad perspectiva - asociativa y la sensibilidad de la imaginación creadora del niño en relación con el funcionamiento de la realidad observable por los sentidos aunado a la zona rural, por ser ésta de menor influencia de la modernidad, encontrándose en ella aún el espacio niño-adulto y por ser reservorio de cultural tradicional.

5.3. OBJETIVOS

5.3.1. GENERAL

Propiciar un proceso de desarrollo socio-cultural del niño en zonas rurales, Rinconhondo y la Boquilla a través de estrategias pedagógicas que proporcionen la incorporación de la lúdica tradicional infantil contextualizada en la características propias de su entorno para el reencuentro crítico con la tradición y confrontación con su realidad.



5.3.2. ESPECÍFICOS

- Favorecer el reencuentro intergeneracional niño-adulto de las poblaciones de la Boquilla y Rinconhondo y así fortalecer la preservación de la lúdica tradicional infantil en el ámbito rural.

- Proporcionar un espacio al trabajador social en el campo infantil profiláctico para orientar la profesión a otros espacios que le permitan posibilitar procesos que fortalezcan y recreen valores colectivos y de participación social.

5.4. CRITERIOS METODOLÓGICOS:

Dentro de la concepción del proyecto es imprescindible proponer unos fundamentos que permitan aclarar el desarrollo de la estrategia.

Los criterios metodológicos están encaminados a la descripción de la estrategia con los principales momentos para el desarrollo de ésta; lo que se propone a continuación es el resultado de situaciones dadas en la experiencia y sistematización para la consecución del proyecto de investigación.

5.4.1. Fundamentos Pedagógicos

- Las actividades educativas de los niños deben ser entendidas como un proceso social en el cual participen todas las personas involucradas (maestros, padres, familiares y comunidad en general), creando las condiciones para liberar las potencialidades del mismo habitante de la comunidad y contribuir al desarrollo del niño y su entorno.

La atención integral del niño no funciona si no se conocen de antemano los valores y pautas de su cultura, por esto la labor educativa debe partir del respeto a los valores culturales del grupo sin implantar programas establecidos aunque en otros contextos hayan funcionado; cada sistema de valores tiene un entorno cultural donde funcionan, y el cambio debe hacerse de acuerdo con las condiciones de ese contexto.

- El trabajo educativo debe apoyarse siempre en la familia y la comunidad para buscar una amplia participación e integración.

- El proceso debe basarse en la acción del niño teniendo en cuenta su capacitación y estimulando un ambiente de cooperación y compañerismo.

- Para el niño es muy importante en su experiencia de aprendizaje la interacción con adultos y con los compañeros para un adecuado ajuste emocional y contribuir a la formación de un pensamiento más coherente menos egocéntrico.

- El niño no es una máquina que responda a estímulos, ni una rata a la que hay que amaestrar; es un ser lleno de potencialidades que puede desarrollarse en un ambiente adecuado.

- Hay un verdadero conocimiento cuando se tiene una experiencia total con el fenómeno, objeto o situación que se pretenda conocer.

- La actividad es lo esencial para el desarrollo intelectual, por esto, la pedagogía debe ser un impulso hacia la acción y no transmisión de información; el niño aprende haciendo, al confrontar la experiencia con su realidad, por eso cuando empieza a tener conocimientos matemáticos primero grafica y cuenta con los dedos de las manos y después aprende el concepto:
"El método ensayo-error puede llevarle a un descubrimiento intuitivo de las relaciones concretas"³⁵

5.4.2. Estrategia Pedagógica

De manera exploratoria se presentan los momentos que se han considerado importantes como parte del proceso del desarrollo de la estrategia; momentos que determinan elementos de preservación del juego y por tanto de la lúdica infantil tradicional, de fortalecimiento del espacio niño-adulto, de desarrollo de actividades creadoras a través del juego para el niño. Éstos momentos son:

- Acercamiento al referente de intervención. Esta sería un herramienta para el profesional de Trabajo Social. El personal que trabaja en la comunidades rurales no necesita tanto de esta herramienta debido a que están relacionados más íntimamente con los ambientes y personajes de la comunidad; para el profesional de Trabajo Social esta herramienta le permitirá la ambientación acerca de la instituciones y personajes claves que le posibiliten la participación de los sujetos sociales en la experiencia, adultos y niños representativos de la comunidad.

- Realización de Talleres. Éstos, dados a partir de reuniones de concertación y conformación de grupos de apoyo para realizar experiencias como:

- Encuentro intergeneracional, cuyo fin es fortalecer el espacio de los dos polos de la vida humana, los abuelos y los niños; experiencia colectiva donde los abuelos enseñan o cuentan a los niños los juegos de

su niñez.

- Recuperación de la experiencia, taller vivencial donde participan los niños a través de expresiones creativas como la pintura, la dramatización y el relato, selecciona el juego o ronda de mayor impacto.

- Devolución pedagógica. Consiste en seguir un proceso en el cual con los niños, a través del análisis de los talleres se van encontrando elementos que permitan hacer un programa con ellos, el cual debe contener:

Seleccionar un juego y determinar el número de participantes, la posible duración, los papeles a representar por los niños dentro del juego, determinar el espacio de realización como la calle, el parque, el patio de la escuela o el jardín comunitario.

A través del juego se pueden dar temas generadores, de éstos se encuentran presentes en los juegos, desde valores colectivos, definiciones estéticas (ejemplo: bello-feo), éticas (ejemplo: bueno-malo), la identidad, el sentido de pertenencia. En éste ítem el profesional debe descubrir creativamente estructuras binarias que tienen como productos la solidaridad, seguridad, respeto, etc.; estas se trabajan con los niños en un proceso de internalización.

- Actividad Instrumental. Se refiere a los medios de expresión creadora como dibujo, teatro, modelado en arcilla o barro, el relato y la anécdota para canalizar

positivamente el juego; medios que el niño puede utilizar para confrontar la realidad con su experiencia personal.

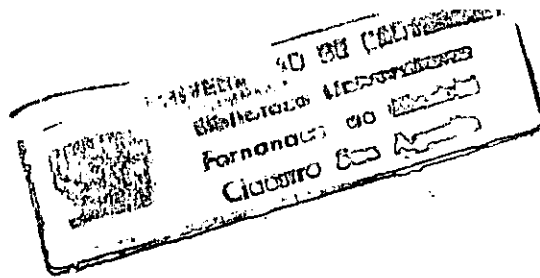
- **Objetivos pedagógicos.** Proponerse metas a través de un proceso de aprendizaje para lograr la reflexión y acción hacia la realidad o el entorno.

Son necesarias para determinar las metas que se pretenden alcanzar a través de un proceso desde la motivación, la preservación del patrimonio lúdico, la estimulación y la contribución hacia habilidades artísticas y actitudes reflexivas.

- **Resultados Esperados.** Que se pretenden lograr antes, durante y después de las actividades y procesos realizados.

- **Recursos.** La capacidad necesaria para determinar los recursos necesarios, humanos, físicos e institucionales; teniendo en cuenta en primera instancia lo que el medio pueda proveer y la contribución de la comunidad hacia la obtención de los recursos faltantes en la misma.

- **Herramientas de decodificación y/o recodificación.** En los juegos se encuentran códigos (sistema de convenciones explícitas y socializadas), que los podríamos denominar iniciales y se describen a través de lenguajes de expresión verbal, gestual, corporal, escrito (por ejemplo la raya que se hace en el juego de boliche, bolita de uña -o canicas-; los papeles que representan en la paloma o el gavián, en la ronda la paloma y el gavián) tienen un significado dentro del juego aunque su entendimiento parezca que no fuera perteneciente



al idioma (ejemplos: vocablos como zimin duñe, sortija tía, tía).

El niño puede inventar o crear nuevos códigos en el juego que se acerquen más a su realidad (ejemplo: dado en la experiencia de Rinconhondo y la Boquilla, en el juego el gato y el ratón, se da el caso donde el niño cambia la expresión gato ladrón por gato hambriento y en Emiliano cambia la expresión esta vivo o muerto por todavía resucita), por tanto adquiere nuevos significados aunque los lenguajes de expresión sean los mismos.

- Identificar facilitadores y/o animadores en las actividades, presentes en el equipo de trabajo que permitan el desarrollo positivo del proceso.

- Resultados Obtenidos. Es necesario hacer una confrontación éntre lo esperado y lo obtenido durante y después del proceso e ir haciendo los ajustes necesarios para el desarrollo óptimo del mismo.

- Recomendaciones. Sería interesante sistematizar la descripción de las versiones recreadas del juego a través de fotografías, diagramas, textos y grabaciones; al igual que sería importante obtener reflexiones aportadas por los sujetos sociales participantes del taller.

Se ha considerado que estos momentos están sujetos a las reflexiones y aportes que puedan hacer profesionales y personas relacionadas con el campo de la lúdica tradicional infantil; es un intento de abrir un camino o un espacio que no es relativamente nuevo, sino que ya ha sido abordado o trabajado en otras esferas y se desea implementar desde el Trabajo Social, de manera más técnica y más integradora; se considera una temática compleja, pero se pretende a través de la estrategia su viabilidad en la utilización y el provecho que se pueda obtener de la misma.

5.5. RECURSOS

5.5.1. Humanos

- Niños y Ancianos de las poblaciones en estudio
- Madres comunitarias
- Mestros
- Personas representativas de la comunidad escolar y cultural
- Profesionales de Trabajo Social

5.5.2. Materiales

- Locativos: Escuelas, CAIP, plazas, calles y espacios abiertos
- Utilería: Cartulinas, lápices de colores, crayolas, arcilla, lo que el medio provee.

5.5.3. Institucionales.

- Casa de la Cultura
- Inspección
- Asociación de Madres Comunitarias
- Junta de acción comunal
- La pequeña Comunidad (Iglesia Católica)
- Alcaldía

5.5.4. Financieros

El profesional de Trabajo Social debe hacer un presupuesto de acuerdo a las necesidades encontrados donde se va a desarrollar la propuesta de estrategia pedagógica (ver anexo presupuesto del proyecto de investigación).

5.6. IDEAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA.

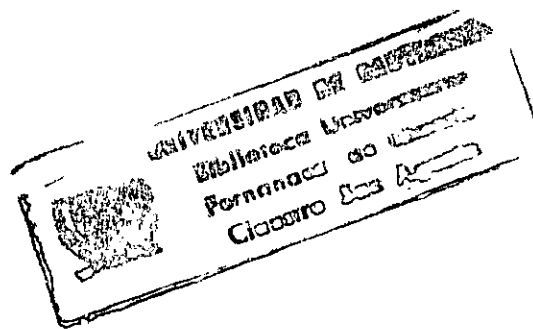
La escuela más que un centro de información, es un ente de reflexión socialización y aprendizaje continuo dados a través de la confrontación de la experiencia con la realidad.

En las sociedades rurales de la Boquilla y Rinconhondo la escuela es uno de los principales generadores de lúdica tradicional, donde los maestros son un importante facilitador de los juegos y rondas infantiles.

La propuesta de estrategia pedagógica se puede implementar en la escuela enriqueciendo y aportando a la misma ideas creativas que fortalezcan las relaciones de la familia educativa (maestros, niños y padres).

El papel de la escuela en la implementación de la propuesta esta dado en el elemento de promoción y preservación de las tradiciones culturales como los juegos infantiles.

En los anexos se encontrara la guia "**Ideas Maestras para Maestros**", es un instrumento donde se dan algunas ideas importantes para la escuela.



CONCLUSIONES GENERALES

Este documento pretende ser más que una recopilación etnográfica de juegos y rondas tradicionales infantiles, aunque el fin de esta es importante para la conservación de la historia local y regional; la intención del trabajo consiste en primera instancia en articular una "estrategia pedagógica" que posibilite al profesional de trabajo social nuevos espacios con una población infantil, donde se ha desarrollado procesos enfatizados con "menores en situación irregular". En segunda instancia abordar una visión integrada de lúdica tradicional, el juego infantil involucrando los tópicos pedagógicos y culturales.

En el desarrollo del proyecto, al articular la sistematización de la experiencia realizada en Rinconhondo y la Boquilla cada vez más se fortaleció la necesidad de que este profesional intervenga en este campo, pues este puede potencializar procesos de participación social alternos donde se fortalezcan los valores colectivos; esta temática da la posibilidad de que el profesional lo aborde allí mismo, en la comunidad donde promueve y orienta la disciplina, lo que conlleva al fortalecimiento de los espacios intergeneracionales y preservación del patrimonio cultural con nuevas perspectivas de acción

basados en las capacidades creadoras y el enriquecimiento de la cotidianidad para sentar las bases de nuestra propia historia y redescubrir el futuro por imaginar.

Fue fundamental la participación de los referentes sociales de investigación por sus actividades y reflexiones, permitió la contextualización de la estrategia según la esencia que le da la cultura regional y por lo tanto su sistema de valores; este aspecto enriqueció el trabajo de campo haciendo más amena la comprensión y el amor hacia la temática.

El recurso más importante del proyecto fueron los niños, por su capacidad creadora y la forma de brindar amor y diversión, sus reflexiones hechas a través del juego mostraban un nuevo reencuentro con la realidad y permitían recobrar la capacidad de asombro, los colores, los diseños y la magia del movimiento.

La experiencia a nivel personal y profesional proporcionó situaciones de aprendizajes y generadora de cuestionamientos críticos y creadores hacia una nueva concepción de los espacios del trabajador social y de una fuerza movilizadora de ideas, sueños y deseos.

BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA DE VERA, Edilia. Literatura popular y tradicional oral en el pueblo de Riconhondo (Cesar). Tesis de grado de la universidad de la Sabana, lingüística y literatura. Bogotá 1989.
- ALCALÁ, Farides. Proyecto de Práctica, desarrollo productivo, juventud y uso creativo del tiempo libre como una estrategia de prevención en la población de la Boquilla. Universidad de Cartagena. Facultad de Trabajo Social, Noviembre 24 de 1989.
- ALDANA DE CONDE, Graciela y ARISTIZABAL Hoyos, Arnoldo. Introducción a la Psicología Educativa. Elaborado por la Universidad Javeriana, modulo I, 1989.
- ANDER-EGG, Ezequiel. Metodología y Práctica del Desarrollo de la Comunidad. Buenos Aires: Humanitas 1980.
- ARIZA HEREDIA, Daniel. Plan de desarrollo del corregimiento de la Boquilla. Tesis de grado de la Universidad de Cartagena, Facultad de Ciencias Económicas, programa de Economía, 1989
- BARAJAS, Josefina y MARTÍNEZ, Diana. Juguetes para hacer en casa.
- BERNAL ZAPATA, Rebeca. Juego, Ocio y Recreación. Universidad

Pedagógica Nacional; Centro de Investigaciones CIUP Colciencia, Bogotá 1994.

- Biblioteca de la recreación y tiempo libre. 4 tomos. 1 ed. Bogotá Eurolibros 1993.

- BOMPIAN, Emmanuela. Yo juego, Tú juegas, Todos juegan. Editorial Voluntad.

- BOULANGER, Jamine. Juegos en familia. Editorial Vilamaca Valencia, 1973.

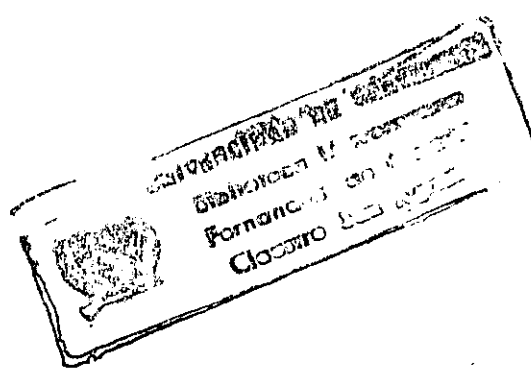
- BUENAVENTURA, Nicolás. El Dios Uik o la cultura popular en Colombia, ministerio de educación de adultos, sección desarrollo cultural comunitario y alfabetización.

- CANTERA, (Centro de Educación y Comunicación Popular) ¿Cuál es la nota de los cipotes?. Una experiencia de Educación Popular entre los niños y la comunidad. Managua Nicaragua 1990.

- CASADIEGO CABRALES, Benjamín. La Historia que nos contaron los abuelos. Instituto de Cultura y Artes de Ocaña. Ocaña 1993.

- COLCULTURA, Colombia. El Camino de la Paz, el Desarrollo y la Cultura hacia el siglo XXI. Plan nacional de cultura 1992-1994.

- DÍAZ PÉREZ, Manuel. Adecuación de los juegos y rondas populares al proceso de enseñanza-aprendizaje en el grado cuarto de educación básica en



la escuela Nuestra Señora de Fátima Polinal. Universidad San Buenaventura, Universidad Popular del Cesar, Valledupar 1990.

- DYSON, Jhon y Kate. A divertirse con Cometas. Bogotá: Norma 3 ed 1988.
- FALS BORDA, Orlando y RODRÍGUEZ BRANDAO, Carlos. Investigación Participativa. Comentarios de Ricardo Cetrulo. Montevideo: Instituto del Hombre. Ediciones de la Banda Oriental.
- FREIRE, Paulo. Cartas a Guinea-Bissau. Apuntes a una experiencia pedagógica en proceso. Mexico: Siglo XXI, 1979.
- La educación como práctica de la libertad. Mexico: Siglo XXI, 1978.
- GONZÁLEZ PANTOJA, María Mercedes. Importancia de la Animación Sociocultural en la educación concientizadora de las comunidades marginales de Barranquilla. Tesis de grado Corporación Educativa Mayor del Desarrollo Simon Bolivar, facultad de Trabajo Social, 1988.
- GUIRAUD, Pierre. La Semiología. Editorial Exito, traducción de María Teresa, Poy Razian.
- GIRON, Emma. Juegos y Más Juegos. Editores Indo-American Press Service. Beol. Bogotá, Octubre 1987.
- HOFFMAN, Peter y MARTÍNEZ, Lilia. La otra clase alegre. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá 1977.

- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid: Alianza editorial, 1972.
- IBAÑEZ, Fernando. Aminoración cultural. Pasantías para promotores culturales de los programas de bibliotecas móviles. Biblioteca Luis Ángel Arango. Colcultura. Bogotá 1988.
- JARAMILLO ARANGO, Euclides. Talleres de la infancia. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) 3 ed. Bogotá 1985.
- KUHNERMAN, Ursula. 150 trabajos manuales y juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz. 1970.
- LÓPEZ, José. Estudio socio-económico de la Boquilla. Universidad de Cartagena. Facultad de Ciencias Económicas. programa de Economía, 1972.
- Los derechos de los niños del mundo, carpeta de educación para el desarrollo. Unicef 1989.
- LOWENFELD, Víctor. El niño y su arte. Buenos Aires: Kapeluz 1981.
- MANOTAS, Alvaro Gonzalo. Dinámica social y juegos en Colombia. 1º ed. ediciones tercer mundo. Bogotá 1972.
- MARULANDA MORALES, Octavio. Las rondas y los juegos infantiles. Folclor y educación. Bogotá: SECAB 1988
- MARTINEZ URBANEZ, Simon. Conversación en torno a la identidad. Valledupar 1995.
- Memorias del Octavo congreso Nacional de Trabajo Social. Visión y

prospectiva del desarrollo social, Barranquilla 1994.

- Nueva Revista Colombiana del Folclor. Patronato Colombiano de Arte y Ciencias. Bogotá, 1992.

- O'CONNOR, J y SHAEFER, E. Manual de terapia de juego. Editorial el manual moderno S.A de C.V 1986.

- OPPENHEIM, Johanne F. Los Juegos Infantiles. Bogotá: Pinter Latinoamericana Ltda, Círculo de Lectores.

- PEÑA, Sandra. Problemática de Salud de los pescadores del área rural de Cartagena de Índias. Fundación Etnollano. Cartagena Octubre de 1993.

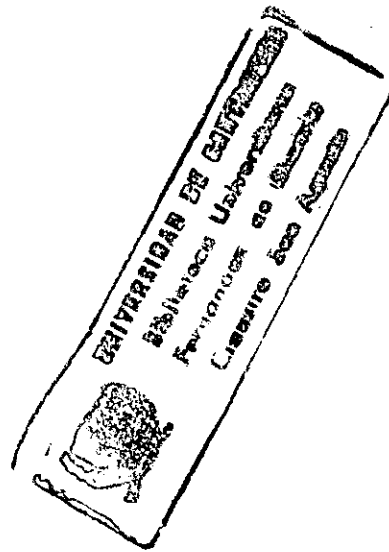
- PIÑERES DE LA OSSA, Dora. La recreación popular como estrategia para la integración de la familia y el fortalecimiento de la participación comunitaria en áreas rurales del departamento de Bolivar, Malagana y Sincerin. Su historia, juegos, cuentos y leyendas: Experiencia piloto 1989, 1990. Tesis Trabajo Social-U.deC.

- Presidencia de la República, Despacho de la Primera Dama Funlibre. Promover lineamientos generales del programa Vacaciones Creativas. Neiva Huila 1993.

- PULASKY, Mary Ann. El desarrollo de la mente infantil según Piaget. Barcelona: Paidós Educador 1989.

- RAMOS, Luis Guillermo. Investigación sobre la leyenda del Eccehomo en Rinconhondo. Documento de trabajo para taller infantil de tradición oral "Leyenda del Eccehomo".
- RAPOLINO, Francisco. Tesis de grado Turismo Social interno alternativa de desarrollo socio-económico para la población del corregimiento de la Boquilla, 1986.
- Revista Alegria de Enseñar N°19 editorial voluntad, julio 1994.
- Revista Nuestras Tradiciones Culturales infantiles de la academia de historia de Córdoba, Agosto de 1991.
- RINCÓN ROMERO. Tesis de grado. Factores cultural-socio-económico y político que inciden en la escasa participación del pescador artesanal de la Boquilla en organizaciones sociales de base. Universidad de Cartagena. Programa de economía 1989.
- REYES NAVIA, Rosa Mercedes. Juegos y juguetes, psicoterapéuticos. Universidad Pedagógica Nacional, Centro de Investigaciones. CIUP-Colciencias 1993 Santa Fe de Bogotá.
- El juego proceso de desarrollo y socialización. Contribución de la psicología, Universidad Pedagógica Nacional. Centro de Investigaciones-Colciencias 1993 Santa Fe de Bogotá.

- RODRÍGUEZ GÓMEZ, Juan Camilo. Tiempo y ocio. Universidad de Externado de Colombia 1992.
- SANCHES MEJIA, Hugues. Historia y tradición oral en el departamento del Cesar. Tesis Universidad Industrial de Santander. Facultad de Historia, 1994.
- Teoría y actividades de recreación, Fundación Colombiana de tiempo libre y recreación Cerlibre-Bogotá.
- TORRES DIAZ, Jorge. Historia de Trabajo Social. Editores Grafitalia, Barranquilla, julio 1985.
- VANEGAS, María Clemencia y otros. Promoción de la lectura a través de la literatura infantil en la biblioteca y en el aula.
- VIDART, Daniel. Filosofía Ambiental. Bogotá: Editorial Nueva America 1986.
- WOLFF, Sula. Transtornos psíquicos del niño, causas y tratamientos. siglo XXI de España editores S.A 1970.
- ZAPATA OLIVELLA, Manuel. Tradición oral en Córdoba, 1982.



ANEXOS



INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO DEL CESAR

LA SUSCRITA COORDINADORA DE LA RED DEPARTAMENTAL DE
BIBLIOTECAS PUBLICAS DEL CESAR

HACE CONSTAR :

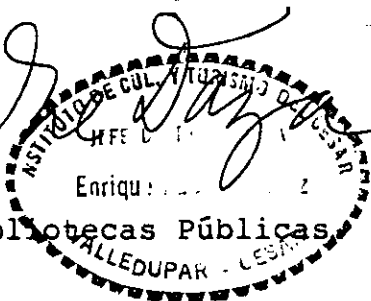
Que **DORIS CRISTINA GUEVARA ARMENTA**. C.C. 49'764.312., voluntariamente adquirió el compromiso de participar en los programas de Extensión Cultural que esta organización ha diseñado para el año de 1996. La participación de la joven Guevara Armenta consiste en dictar tres (3) Talleres de Lúdica Tradicional a las Familias Educativas de Escuelas de Educación Básica Primaria del Corregimiento de Rincohondo, Municipio de Chiriguana Cesar. Las mencionadas actividades están insertadas en el Programa de Bibliotecas Móviles Convenio I C T C- COLCULTURA. que se desarrolla conjuntamente con las Casas Municipales de Cultura y Nucleos Educativos.

Se expide en Valledupar, a los 28 días del mes de
Noviembre de 1995.

Teresita Pujo de Daza

TERESITA PUJO DE DAZA.

Coord. Red Dptal de Bibliotecas Públicas



PARTICIPAMOS, PROGRESAMOS Y PACIFICAMOS

CALLE 16A No.6-03 - TELEFAX 73 02 71 - 73 22 72 A.A. 387 VALLEDUPAR .

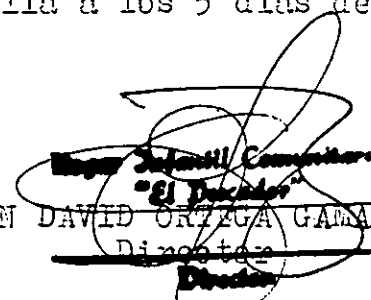
HOGAR INFANTIL COMUNITARIO EL PESCADOR
NIT: 800.045.095.5

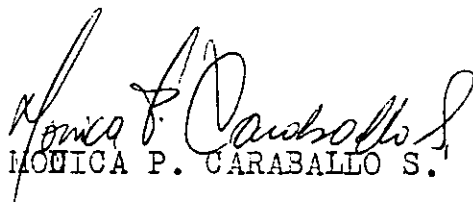
EL SUSCRITO DIRECTOR DEL HOGAR INFANTIL COMUNITARIO EL PESCADOR.

HACE CONSTAR

Que MONICA PATRICIA CARABALLO SIERRA , identificada con cédula de Ciudadanía número 45.503.264 Expedida en Cartagena. Adquirió voluntariamente el compromiso de participar en los programas de Extención Cultural que esta Institución ha programado para el año de I.996. La participación de la joven, la participación Mónica Caraballo consistió en dictar tres Talleres de Lúdica Tradicional a las Madres Comunitarias y Jardineras del Hogar Infantil del Corregimiento de la Boquilla Municipio de Cartagena.

Para constancia de lo anterior se Firma y Sella en la Boquilla a los 5 días del mes de Diciembre de I.995


~~Hogar Infantil Comunitario~~
~~"El Pescador"~~
JUAN DAVID ORTEGA GAMARRA
Director


MONICA P. CARABALLO S.

PRESUPUESTO DE DESARROLLO DEL PROYECTO
DE INVESTIGACION

DESCRIPCION	CANTIDAD	V. UNITARIO	V.TOTAL
1. Papelería y utensilios de oficina.			
- Cartulina	20	455	9.100
- Resma de papel fotocopia 75 gr carta formatec.	2	8.685	17.370
- Sobre manila carta	10	42	420
- Sobre manila oficio	10	46	460
- Sobre manila radiografía	10	86	860
- Papel iris (pliego)	20	400	8.000
- Libreta de apuntes	2	800	1.600
- Cinta Cass Brother AX-10	2	2.964	5.928
- Marcador	10	645	6.450
- Marcador delgado X-12	2	2.111	4.222
- Creyolines X-10	5	806	4.030
- Bolígrafo	10	285	2.850
- Lápiz Negro	10	171	1.710
- Taja lápiz	5	371	1.855
- Lápiz color X-12	10	2.492	24.920
- Borrador Nata	5	140	700
- Líquido Corrector	4	2.710	10.840
- Regla (50 cm)	2	300	600
- Goma colbón	2	1.578	3.156
- Tijeras	4	1.710	6.840
- Papel periódico	20	50	1.000
- Folder	3	2.700	8.100
2. Material de recolección de información.			
- Grabadora	2	30.000	60.000
- Cassettes	8	2.000	16.000

- Rollos fotográficos	4	2.000	8.000
- Revelado fotografía	4	5.900	23.600

3. Textos

- Fotocopias	500	50	25.000
- Reducciones	16	150	2.400
- Heliografías	6	300	1.800
- Fotocopias a color	3	1.900	5.700
- Transcripción anteproyec to tesis	20 hojas	400	8.000
- Copias anteproyecto (4)	80	40	3.200
- Transcripción proyecto de investigación	150	400	60.000
- Copias proyecto de investigación (6)	600	50	30.000
- Empaste	6	10.000	60.000

4. Transporte

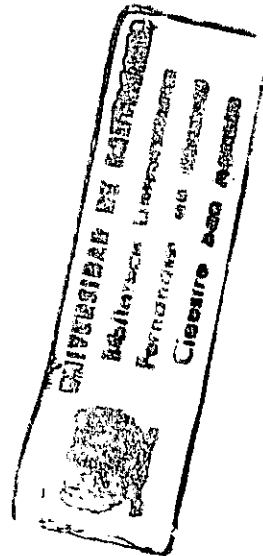
- Interdepartamental:			
Cartagena - Valledupar	6	14.100	84.600
Valledupar - Cartagena	6	14.100	84.600
- Intermunicipal			
Valledupar - Rinconhondo	3	4.000	12.000
Rinconhondo - Valledupar	3	4.000	12.000
Cartagena - La Boquilla	15	200	3.000
La Boquilla - Cartagena	15	200	3.000
Urbano			
- Buses	50	200	10.000
- Taxis	18	2.000	36.000

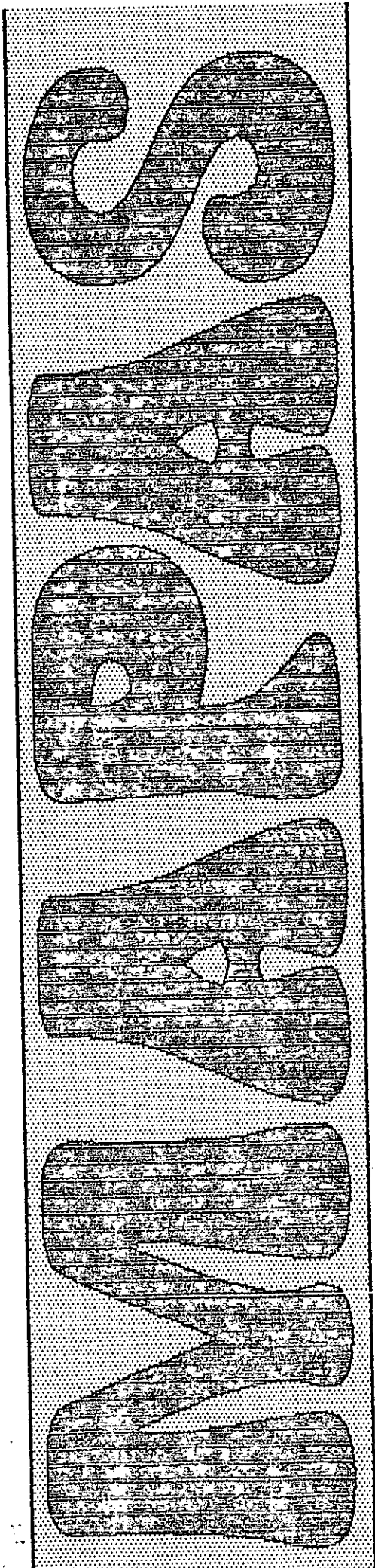
5. Viáticos

- Alimentación	15	4.500	67.500
Estadía			
Rinconhondo			
- Refrigerio - Taller	4	5.000	20.000
- Viáticos Investigador	20	2.000	40.000

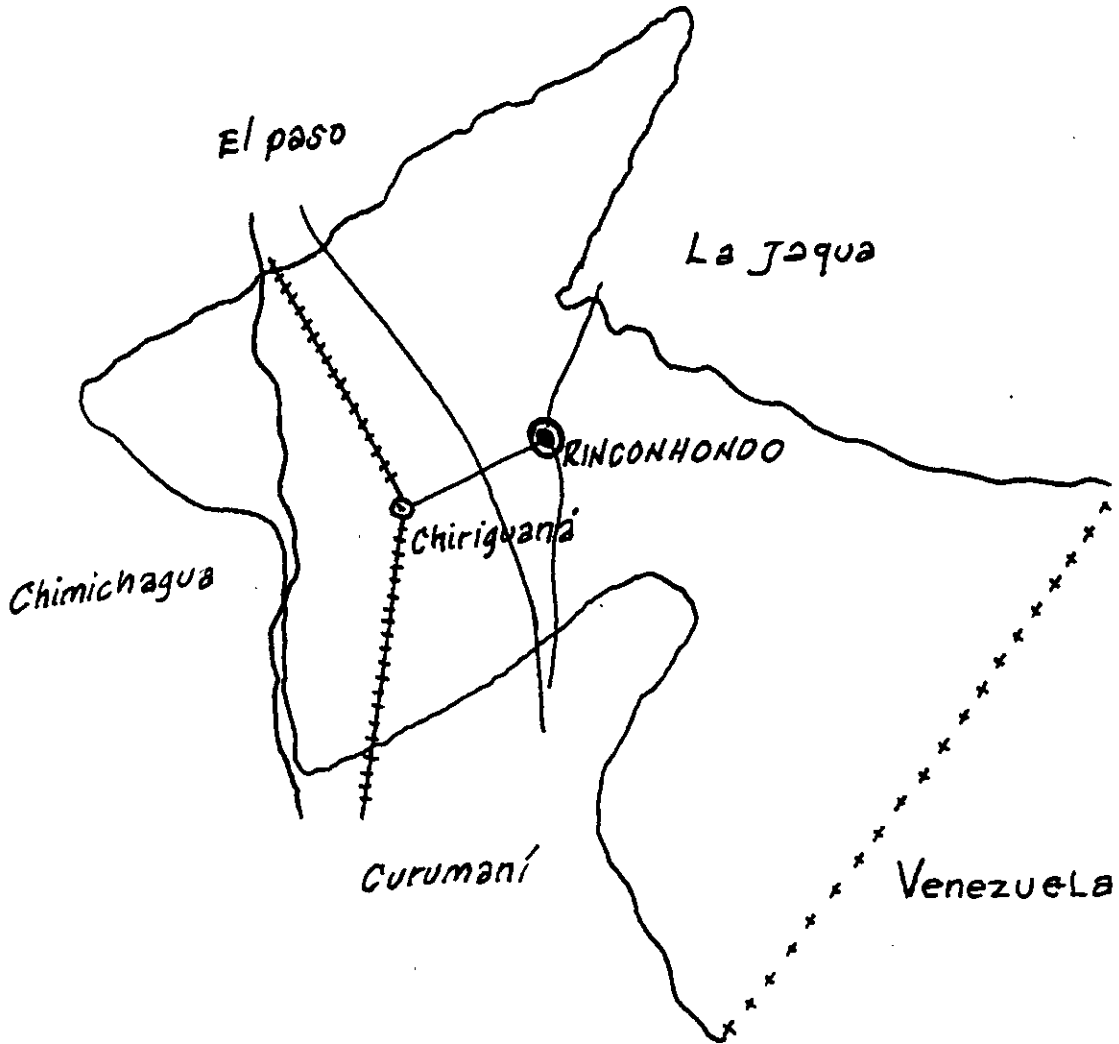
6. Mensajería

- Correspondencia	10	2.000	20.000
- Llamadas telefónicas			
Valledupar - Cartagena	15	2.000	30.000
Cartagena - Valledupar	15	2.000	30.000
7. Imprevistos			43.078
TOTAL			904.641

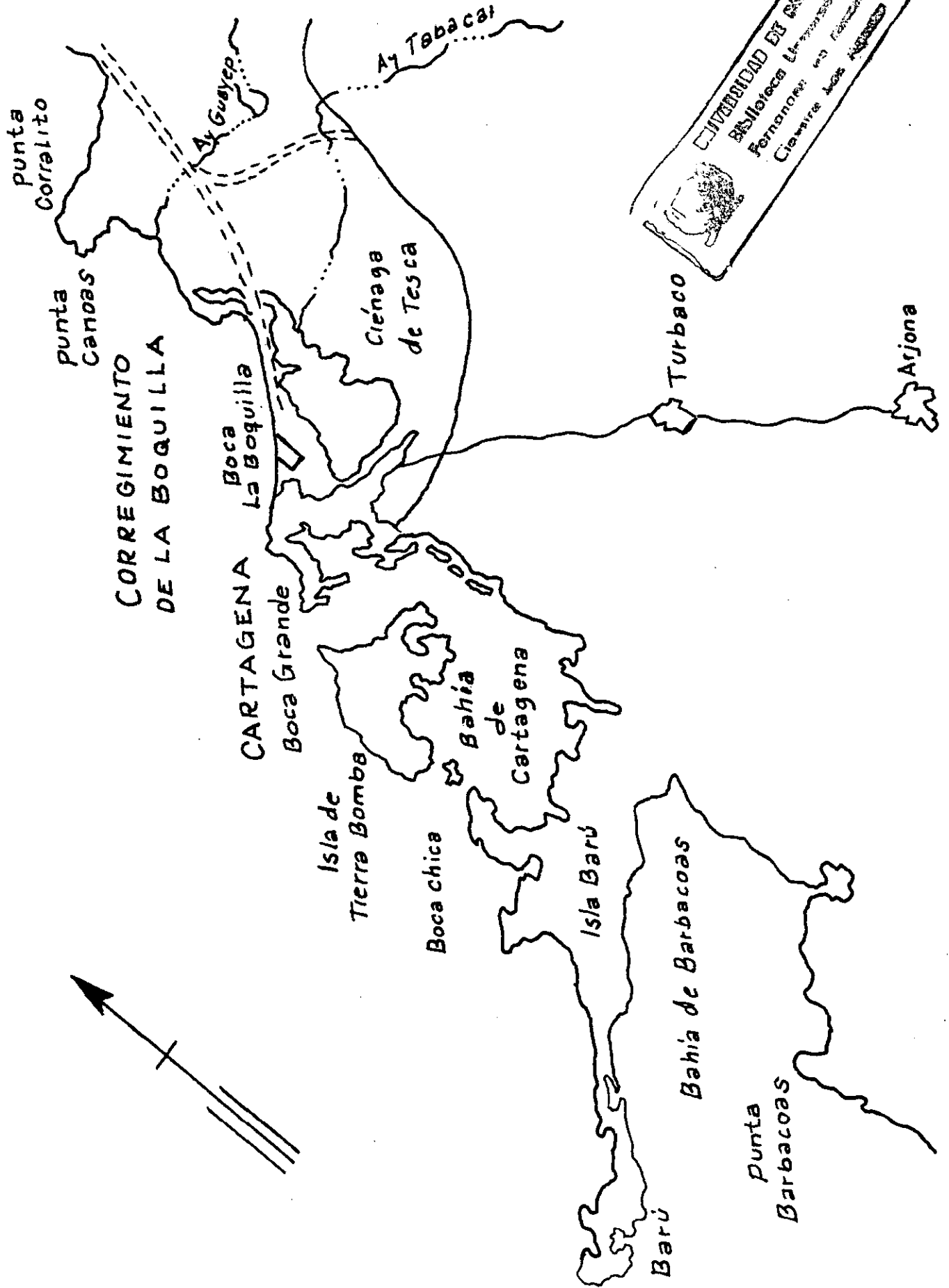




UBILACION DE RINCONHONDO EN EL MUNICIPIO DE CHIRIGUANA.



- Ferrocarril. ++++++
- Carreteras. —————
- Rios ~~~~~
- Limite Internacional +++++

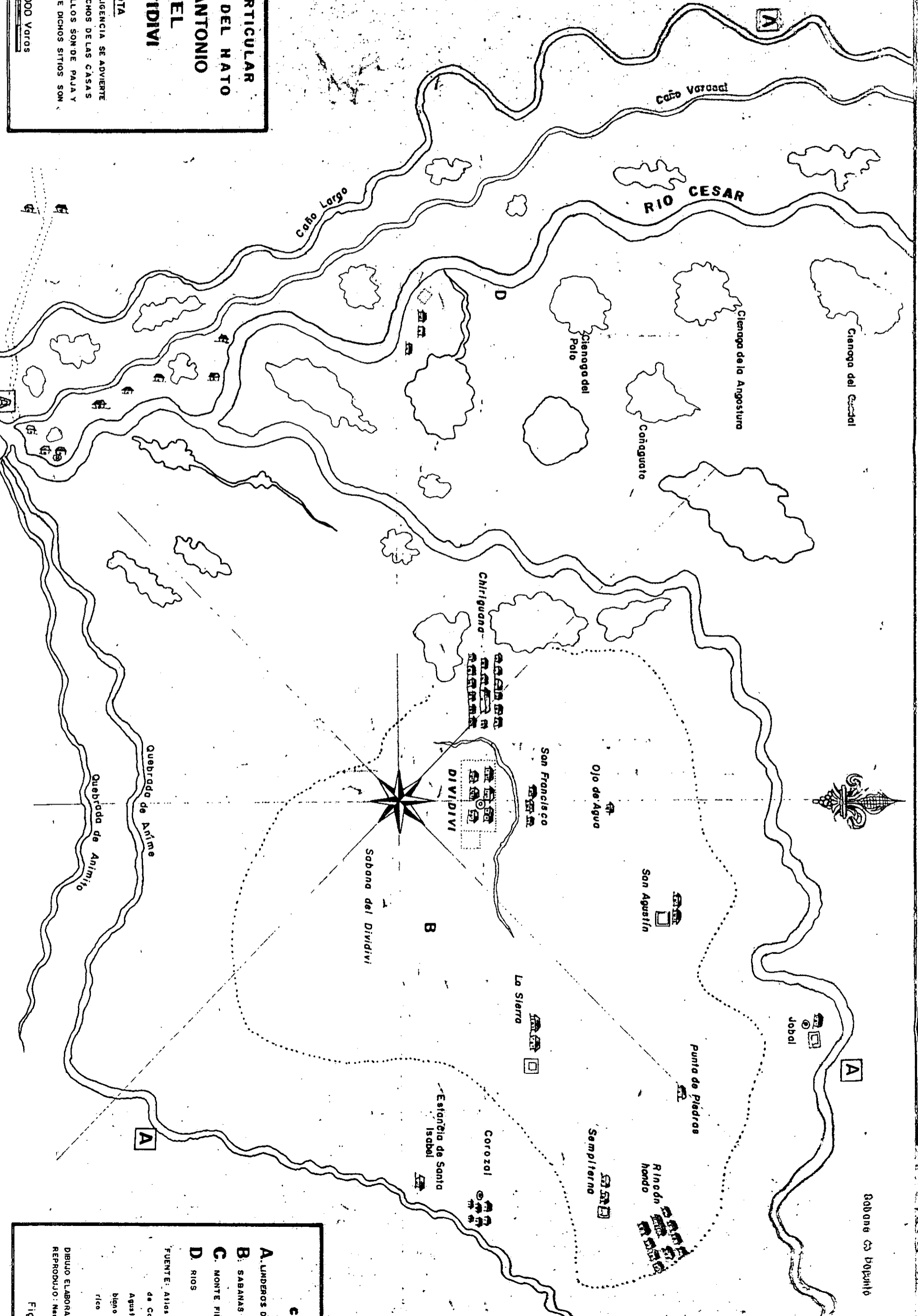


**PLANO PARTICULAR
DE LA TIERRA DEL HATO
SAN ANTONIO
DEL
DIVIDIVI**

NOTA

PARA LA MEJOR INTELIGENCIA SE ADVIERTE
QUE AUNQUE LOS TECHOS DE LAS CASAS
FIGURAN EN TEJA; ELLOS SON DE PAJAY
AUN LAS IGLESIAS DE DICHSOS SITIOS SON
LO MISMO.

Esc. de 5 000 Varas



A. LINDEROS DE
B. SABANAS
C. MONTE FIR
D. RIOS

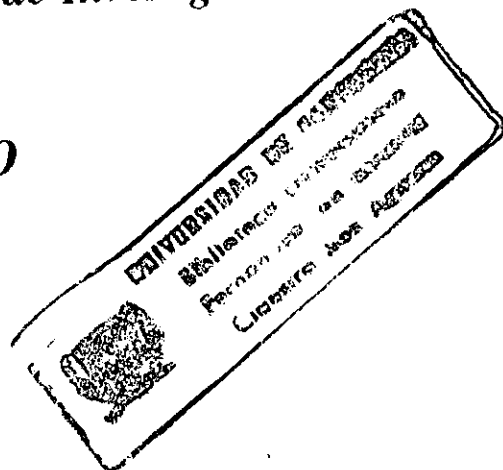
FUENTE: Altas
de Col
Aguaf
blano
ríos

DIBUJO ELABORAD
REPRODUJO: Mas

Fig

Metodología: Referentes Sociales de Investigación

RINCONHONDO



- . *Intuición sintética: Paisaje Humano y Material.*
- Fase de Conocimiento →** . *Reconocimiento del referente social de investigación.*
- Fase de Acercamiento →** . *Personaje clave → Reunion → Personas representativas*
- . *Grupo de Apoyo { ancianos - niños }*
- Fase Operativa →** Talleres
 1. *Encuentro Intergeneracional.*
 2. *Recuperación de la experiencia.*
 - 2.1 *Actividad Creadora.*
 - 2.2 *Practica de juegos seleccionados.*

Fase de análisis de Interpretación



- .Recopilación a través de fichas de observación.*
- . Interpretación de fichas de acopio.*
- . Sistematización de la experiencia.*

Devolución Pedagógica



- . Entrega del documento como estrategia para la devolución .*
- . Entrega del documento a la población referente de investigación.*

Metodología: Referentes Sociales de Investigación

LA BOQUILLA

- Fase de Conocimiento* →
- . *Intuición sintética: Paisaje Humano y Material.*
 - . *Reconocimiento del referente social de investigación.*
- Fase de Acercamiento* →
- . *Personaje clave → Reunion → Personas representativas*
 - . *Grupo de Apoyo { ancianos - niños }*
- Fase Operativa* →
- Talleres*
1. *Juguemos abuelo*
 2. *Juguemos lo de ayer*
 3. *Nuestros juegos tradicionales*
 - 3.1 *Practica de juegos seleccionados*

Fase de análisis de Interpretación

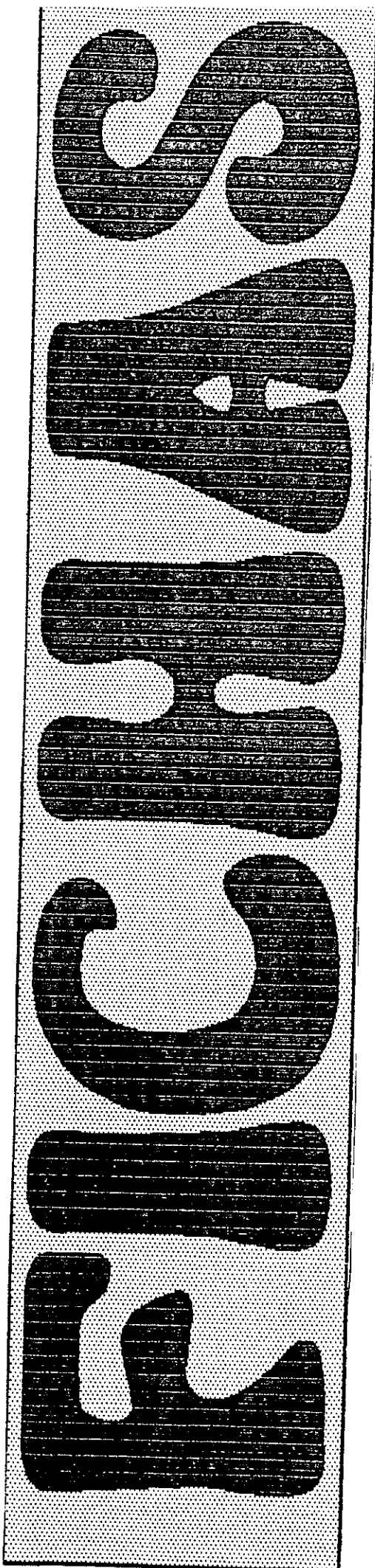


- .Recopilación a través de fichas de observación.*
- . Interpretación de fichas de acopio.*
- . Sistematización de la experiencia.*

Devolución Pedagógica



- . Entrega del documento como estrategia para la devolución a la población referente de investigación.*



FICHA DE OBSERVACIÓN Y ACOPIO

1. Nombre del Juego

2. Descripción:

3. Espacio de realización

- Abierto
- Cerrado
- Otro



4. Códigos de expresión:

CÓDIGO	TIPO	TRADUCCIÓN	SIGNIFICACIÓN
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

5. Sitio y Horario de Reunión:

FICHA DE INTERPRETACIÓN

1. Nombre

2. Vigencia Actual

3. Significación socio-económica en el contexto histórico de la comunidad

3.1. Estructura y organización social:

- Normatividad:

- Roles de género

- Formas de participación social:

- Institucionales sociales:

3.2. Estructura y organización económica:

- Relaciones cooperativas:

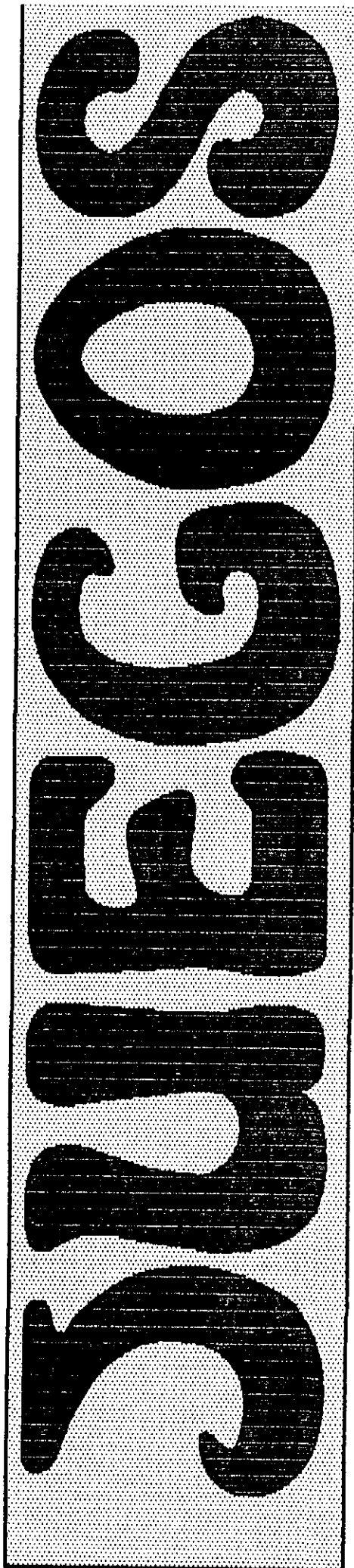
- Modos de producción

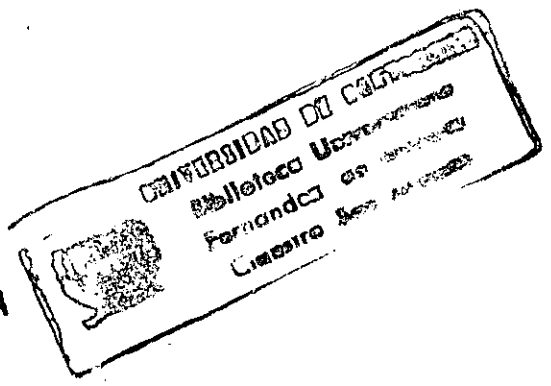
4. Significación cultural del juego con el contexto de la comunidad:

- Cosmovisión

- Significados simbólicos

- Implicaciones afectivas/emocionales





LA PATILLA

Se escogen dos personas, ya sean voluntarias o sorteadas para que hagan una el papel de vendedor y la otra el papel de comprador, el resto de los jugadores estarán colocados en hileras acostados en el suelo, cada uno de ellos tendrán que contraer la barriga para que se les infle.

El comprador llega, saluda al vendedor y éste les propone las patillas y les da los precios; el comprador les toca las barrigas a los otros jugadores y la que esté más grande se la lleva sin pagar, y le dice al vendedor que después le paga; así se lleva todas las patillas sin pagar.

Luego el comprador pasa y el vendedor le pregunta:

- Señor(a) ¿y la plata?
- Se me quedó en la cocina, mañana se la traigo.
- Bueno, pero tráigamela que la necesito.

Así transcurre el juego y el señor(a) seguirá respondiéndole al vendedor con una serie de excusas hasta que el vendedor le advierte...

- Si no me paga le suelto los perros.

Llega el momento en que el vendedor le suelta los perros, que son otros participantes, estos salen ladrando y corriendo hasta alcanzar al deudor.

LOS CHOCORITOS

Es un juego donde sólo las niñas participan. Ya que los niños expresan "que eso es sólo para mujercitas". Pero la razón se debe a que ellos no tienen que hacer mucho, son los que traen el dinero, que les sirvan la comida y se van para el trabajo. Esto aburre a los niños, por lo tanto prefieren no jugar; y sólo los niños pequeños son los que juegan, porque asumen el rol de los hijos.

Las niñas de la cuadra se reúnen con sus muñecas y juguetes (utensilios de cocina, calderadas, ollas, fogón de carbón, rayadores, platos, etc).

El juego consiste imitar las labores domésticas realizadas por las mujeres de la comunidad: lavar, cocinar, planchar, barrer, y cuidar a los hijos.

Conversan con la vecina, a quien tratan como comadre; se intercambian comidas; se prestan ollas, platos, u otros objetos, se regalan la sal, el azúcar,; hablan de las telenovelas, de los hijos, del marido, de las vecinas, etc.

CUCURUBA

Es una tabla de madera que tiene varias aberturas pequeñas y a una misma distancia, se colocan los diferentes valores con los que esta jugando.

Por ejemplo, 100 en el centro y de lado a lado se va disminuyendo, hasta llegar a 10.

Se trata de introducir unas bolitas de cristal o ballnes por las pequeñas aberturas y de acuerdo a los valores que logre sumar se gana lo que se ha apostado; se juega en época de Semana Santa.

GORRIÓN GORRIÓN

- ¿Gorrion, gorrion?
- Señor, señor
- ¿Fuiste al campo?
- Si fui
- ¿Qué viste?
- Un ave
- ¿Como qué ave?
- Como un chupaflor

Previamente cada participante se ha colocado el nombre de un ave, sale primeramente el gorrion, hay una persona que es la que pregunta y tiene una rama, los demás se encuentran formando un círculo.

Todos están atentos y al decir el nombre del animal, salen corriendo a no dejarse pegar por el que pregunta y al decir el nombre del otro animal, toma el puesto del que sale corriendo.

LA CANDELITA

- ¿Hay candelita?
- Si hay
- Que me regale una
- ¿Y la que le di ayer?
- Un gato se la comió
- ¡Mate a ese gato!
- Ya lo maté
- Bueno, cójala, pero con cuidado
- Cójala
- Y si me pican las avispas
- Picá se queda

Las personas están juntas con las manos extendidas, uno los coloca abajo y las demás arriba intercaladas y pellizcando la mano de abajo, formando así un avispero; la persona que está por fuera pide la candelita y al ir a cegarla las avispas salen a pellizcarlo.

LA MULA

- ¿Hay mula?
- Si hay
- ¿A como?
- A veinticinco y a veintiséis
- ¿Y si me cojo una?
- Cien patás te mamaréis

Los participantes están en un círculo agarrados fuertemente de las manos y un participante se encuentra por fuera, que es el que pregunta ; se trata de agarrar a uno de los de la ronda, mientras que éstos se defienden lanzando patadas sin soltarse; si el de afuera logra hacerle, pasa al círculo y el otro hace de comprador.

QUITIPÓN

- Comadre vamos a lavar
- No puedo
- ¿Porque?
- Porque vino mi marido
- ¿Qué le traje?
- Una toalla
- ¿De qué color?
- Verde limón
- ¿Donde esta el hacha?
- En el hachero
- ¿Donde esta la aguja?
- En el agujero
- Quitipón, verde limón
- Quitipón, verde limón



Se juega en parejas, teniendo cada una de las manos en la cintura, haciendo la mímica cuando hablan. Al decir quitipón verde limón se salta hacia adelante y atrás.

SIMINDUÑE

En época de Semana Santa; son unas pepitas de un árbol que lleva ese nombre, se lavan y están listas para jugar.

PARES Y NONES

Se esconde un número determinado de pepitas y se reparten en las manos y el que pedía decía:

- Siminduñe,
- Abre puñe
- Por cuantos
- Por pares o nones.

A LA CACHA O MACHETE

Se esconden en las manos, una se alarga y la otra se pone en el pecho (en forma de machete) y se pide a cualquier mano:

- Siminduñe
- A la cacha o al machete?
- A la cacha
- o
- al machete

A LA COPA DEL SOMBRERO

Se van tirando las pepitas de acuerdo a un orden previamente establecido sobre un sombrero y el que logre montar una pepa sobre otra, se lleva todo; si no había sombrero se utilizaba la falda de la mujer.

CASITAS

Se forman las casitas con cuatro pepas, tres de base y una encima, se colocan a una distancia determinada y de acuerdo a un ya establecido se tira una quinta pepa para ver quien logra tumbarla, si lo hace se lleva las pepas.

EL GATO Y EL RATÓN

- A que te cojo ratón
- A que no gato ladrón (hambriento)
- ¿Cuánto damos?
- La miserableza de un chicharrón

Los niños que hacen la ronda empiezan a cantar hasta que salen:

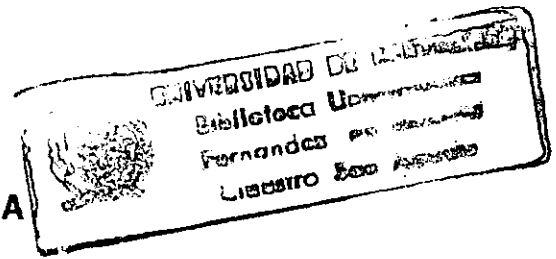
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,...

- Este gato si sirvió

o

este gato no sirvió, pelo los dientes y se asustó.

LA MALUCA



- Esconde, esconde la maluquita donde no te vean,
- Esconde, esconde la maluquita donde no te vean,
- Juro y juro,
- Tusa que tusa, tusa Galeano; dámelo acá

Este juego se practica como la sortija tía tía (en la boquilla) o esconde la piedra.

RECORRER EL MUNDO

- Qué prefferes recorrer el mundo o perder una hija?
- Recorrerlo pero no perderla

Se hace una rueda con las más grandes (mamás) y las más pequeñas (hijas), se colocan delante de ellas dándoles la espalda , una persona fuera del grupo es la que pregunta:

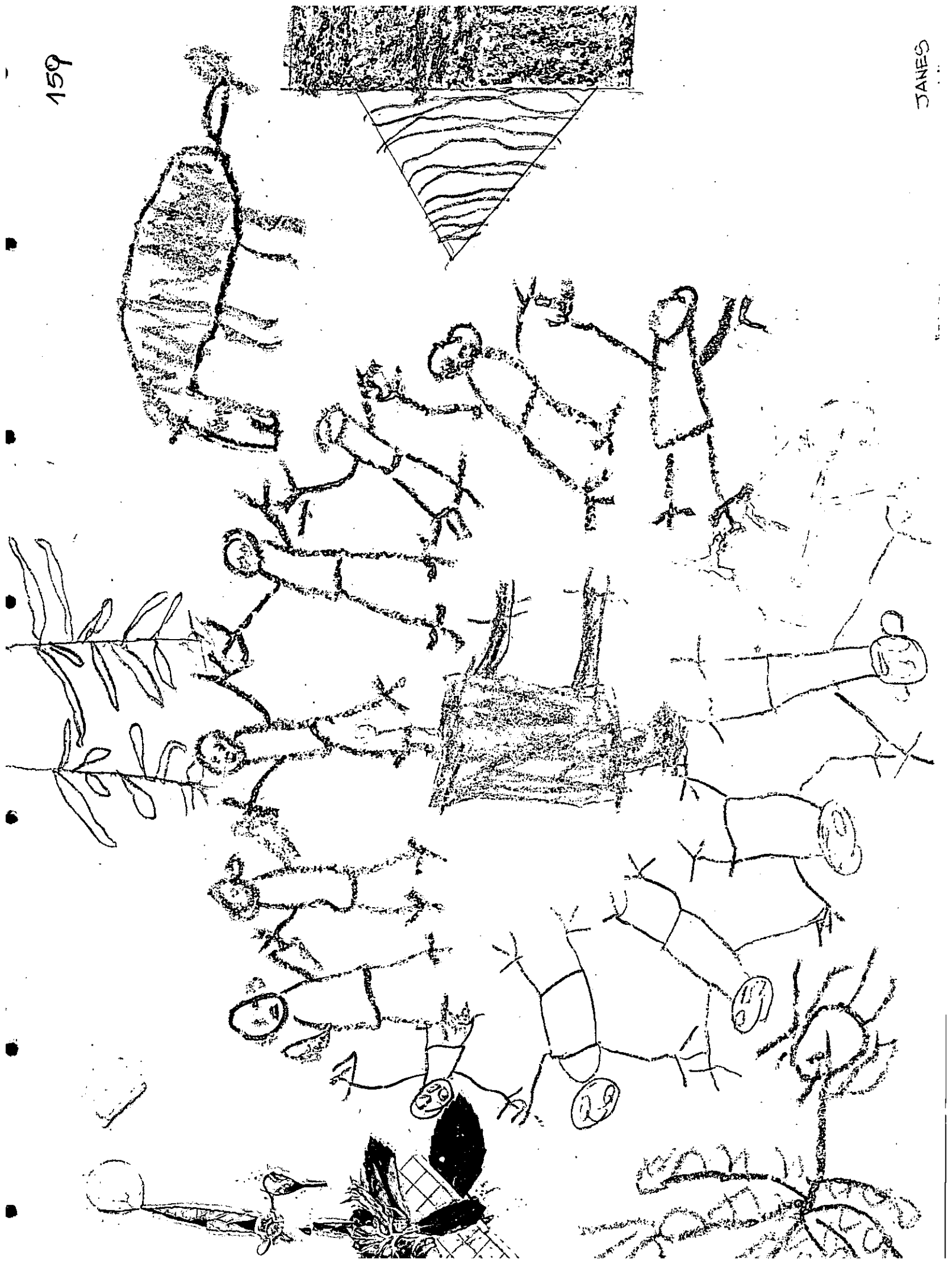
- Recorrer el mundo o perder a su hija(o)

y al contestar el otro

- Recorrerlo pero no perderlo(a)

el que llegue primero ese tomará el hijo(a) y el otro saldrá a buscar otro hijo(a)

SCORPION



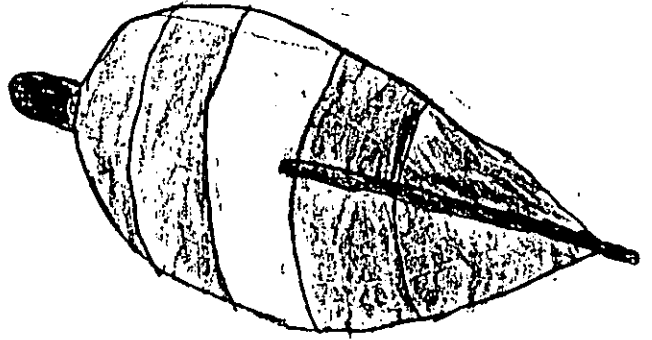
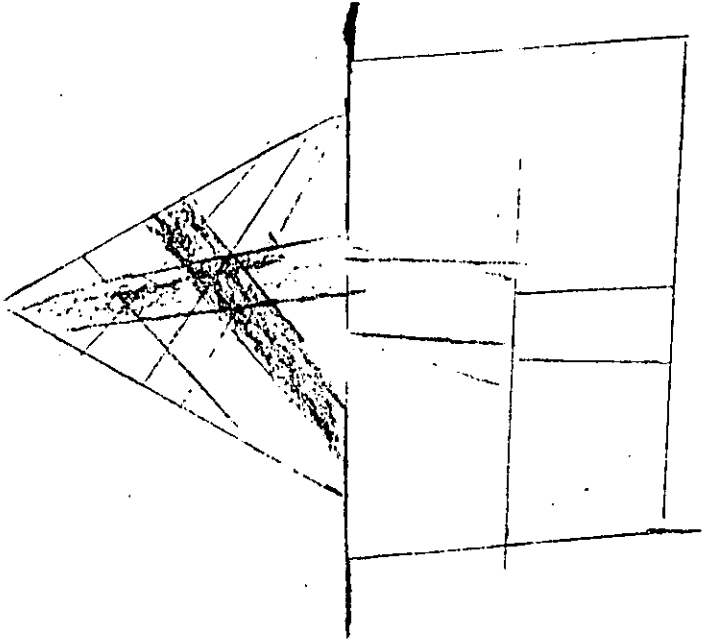


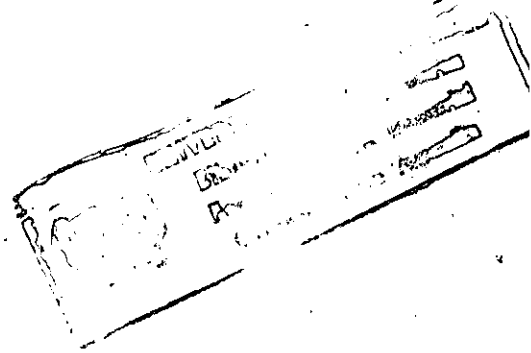
CARLOS MIGUEL
12 AÑOS

LA UNSTA

Nombre: Carlos Miguel
 Edad: 12 años

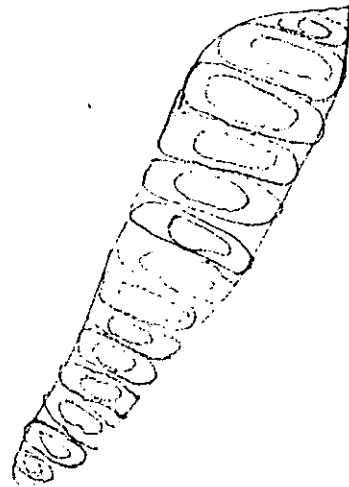
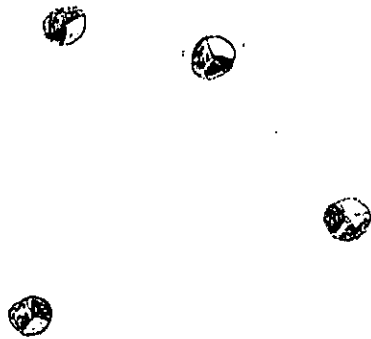
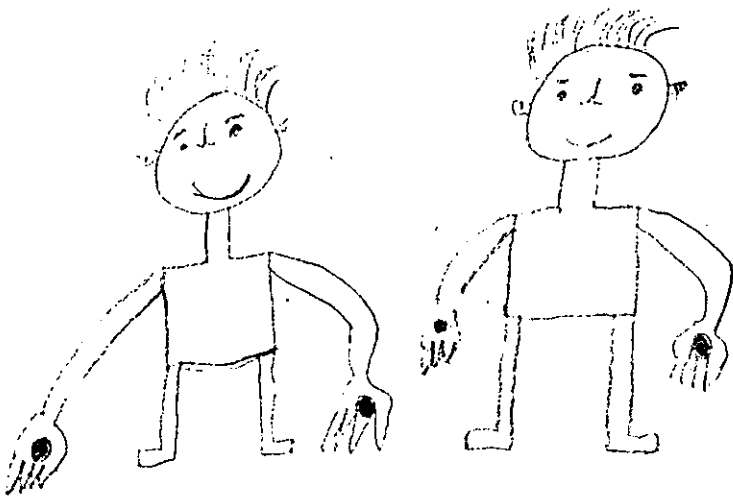
Nombre: Rafael
Edad: 14 años





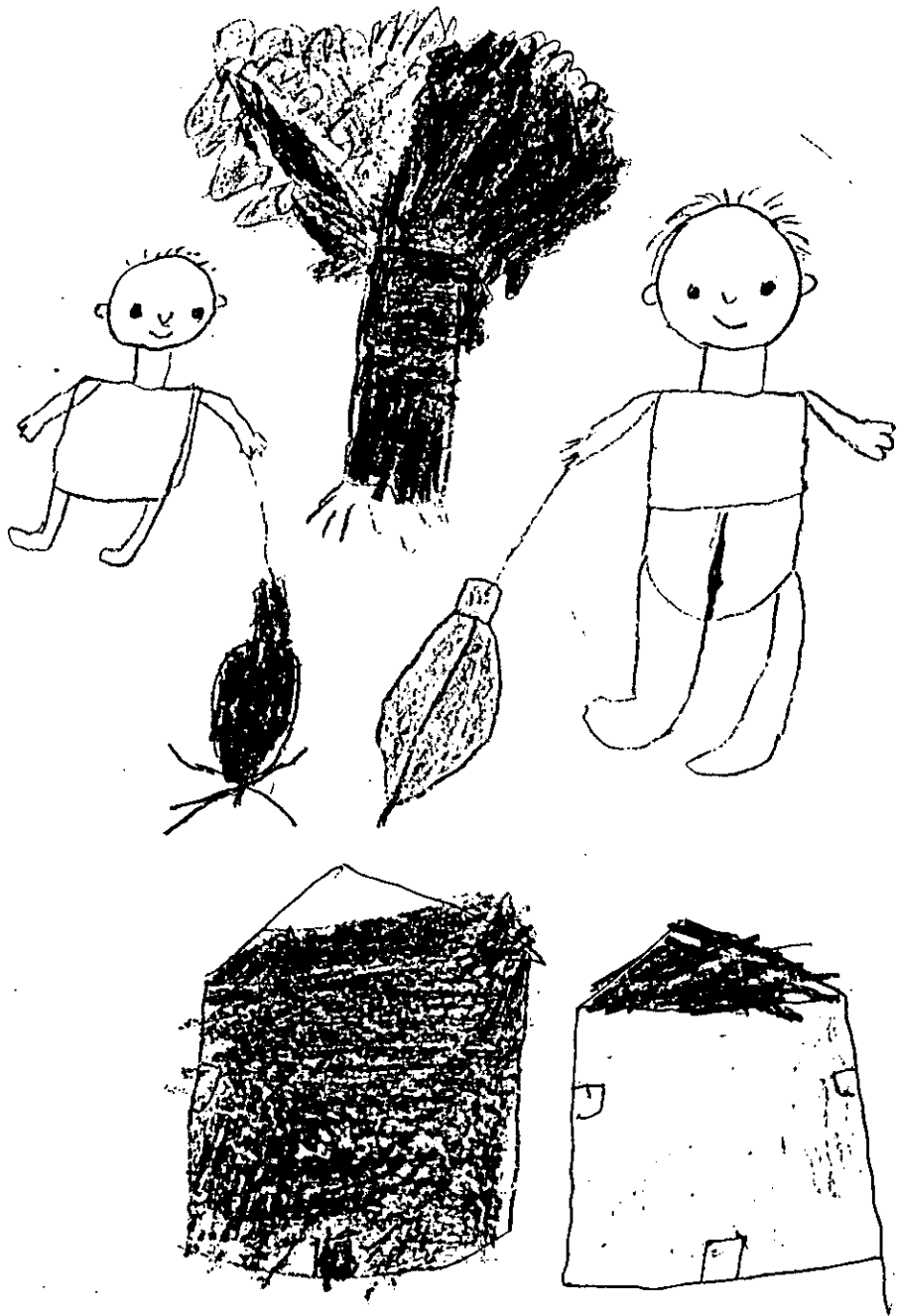
LUIS ALFREDO
7 AÑOS

Nombre: Luis Alfredo
Edad: 7 años



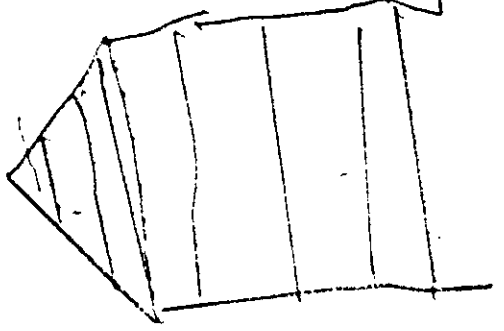
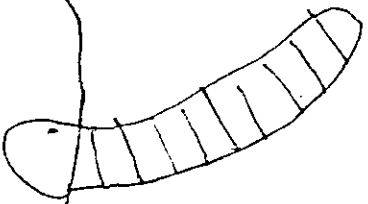
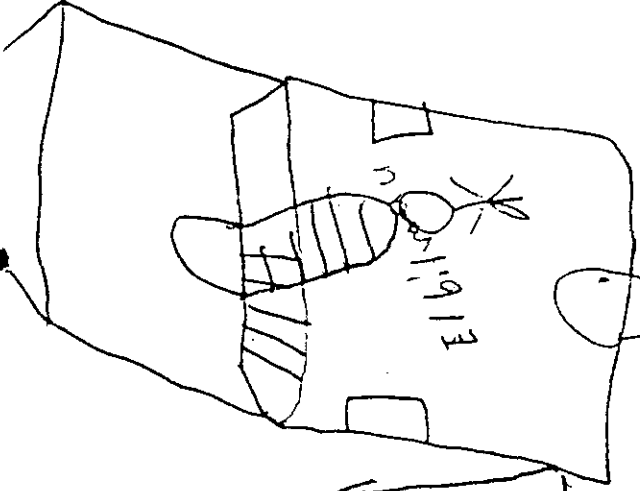
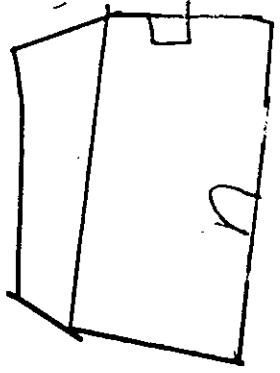
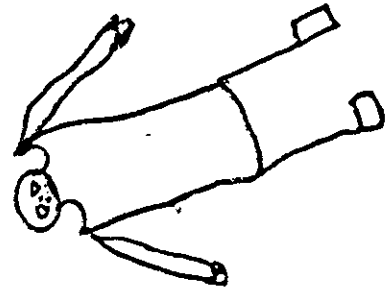
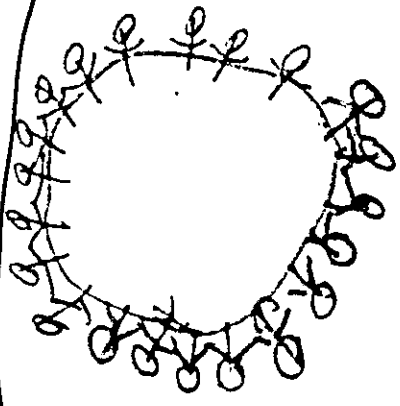
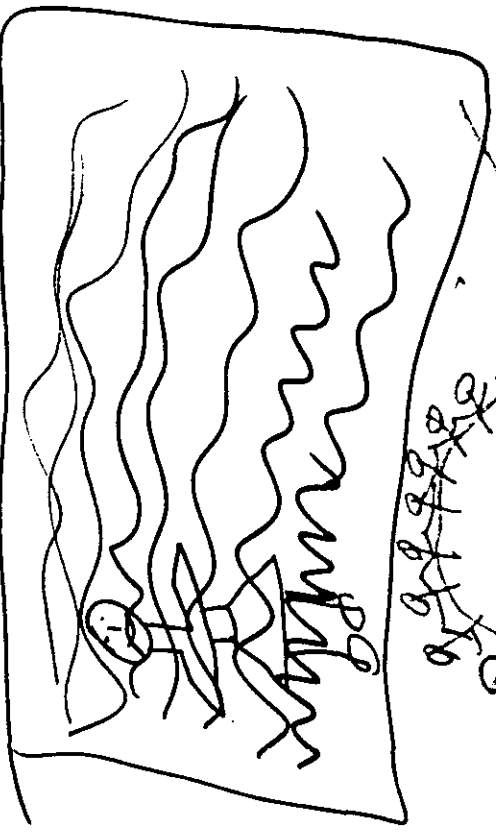
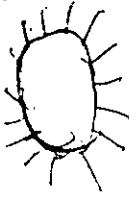
Osmel
12 años

Nombre: Osmel
Edad: 12 años

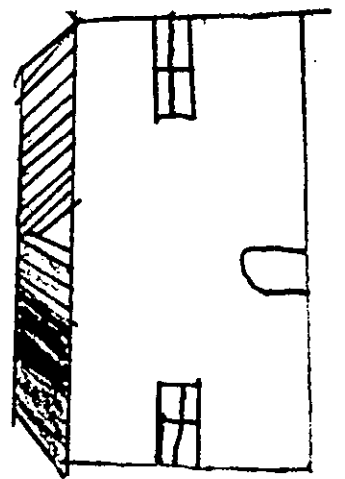


EDILSON
9 AÑOS

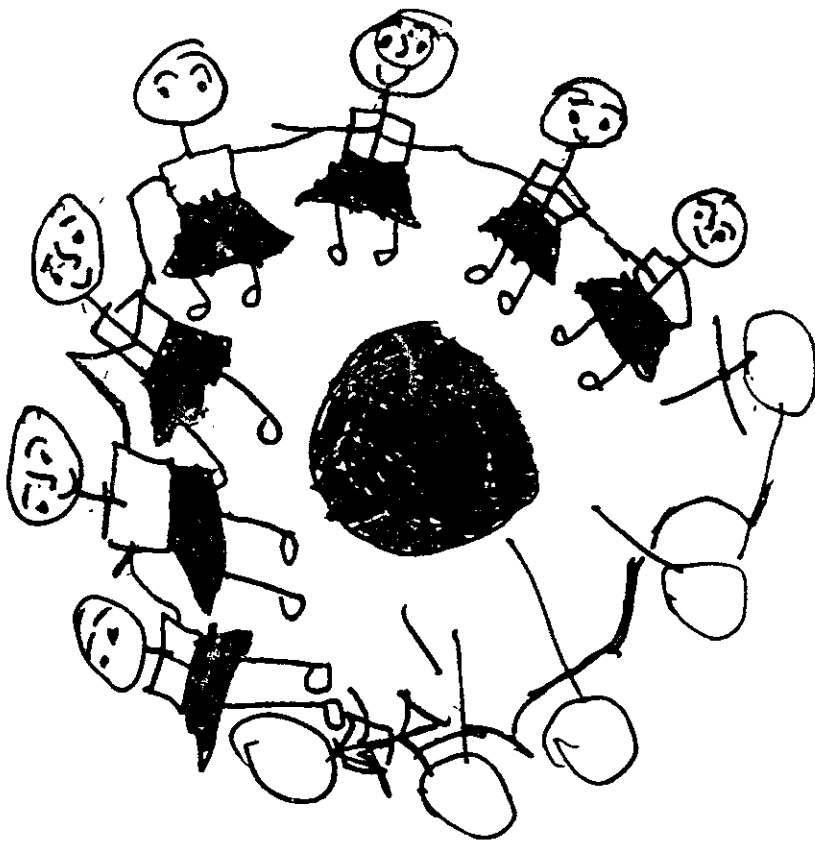
Nombre: Edimson
Edad: 9 años




6 Grupos de niños de la Boquilla



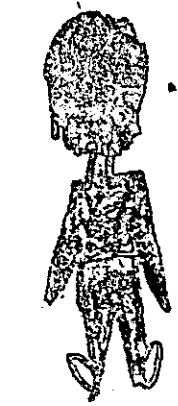
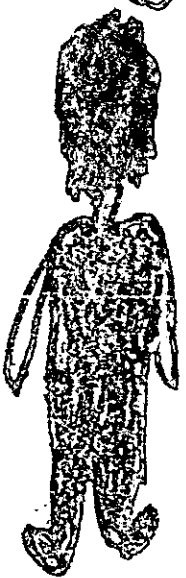
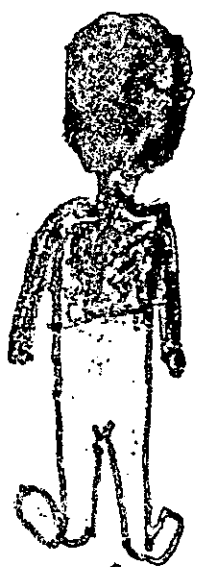
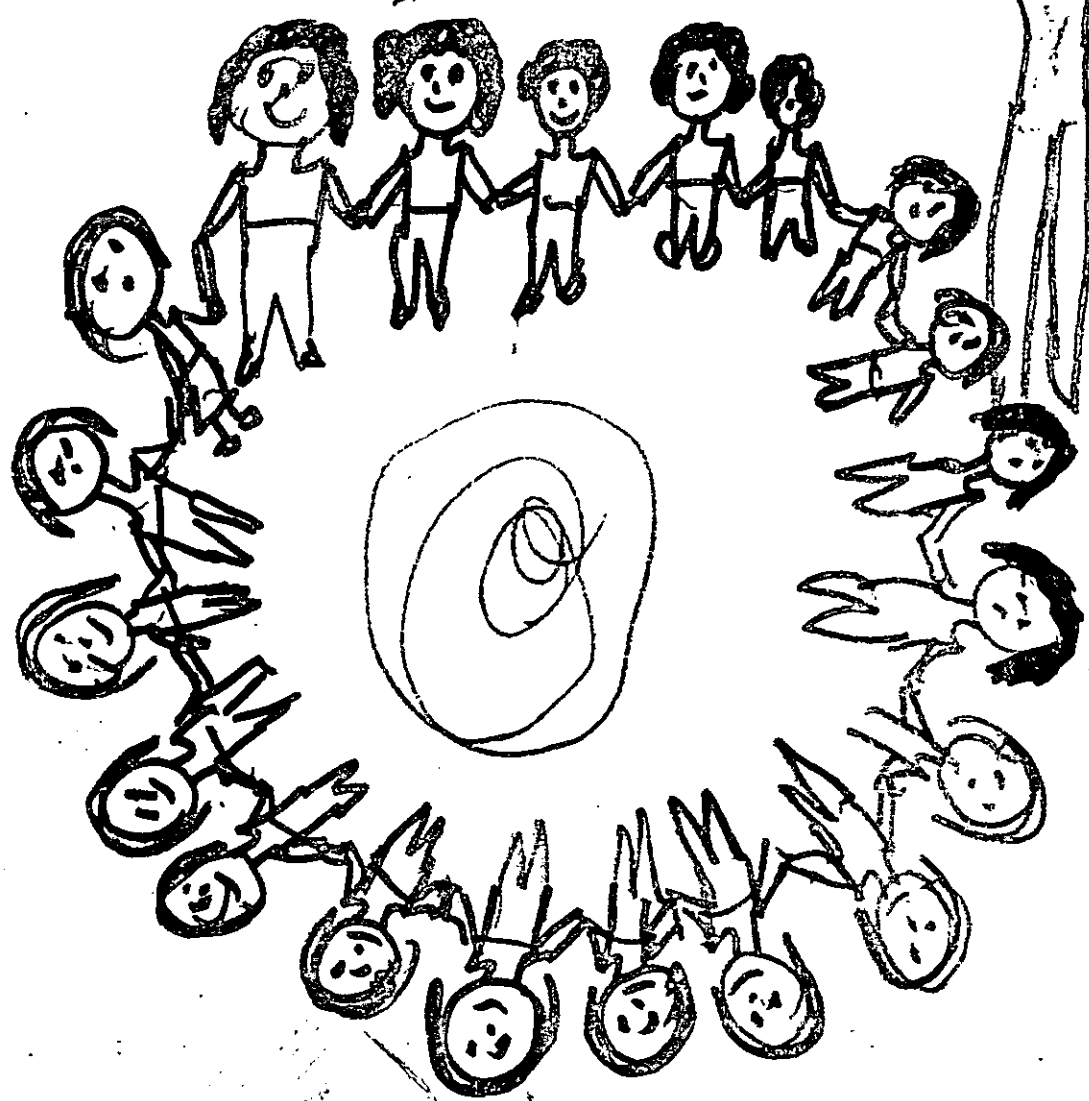
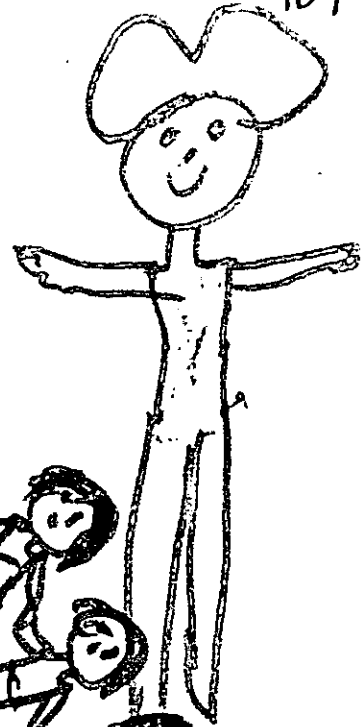
Heidis P. Gomez Guzman la Rueda Rueda de
pan y canela dame un sitio 166



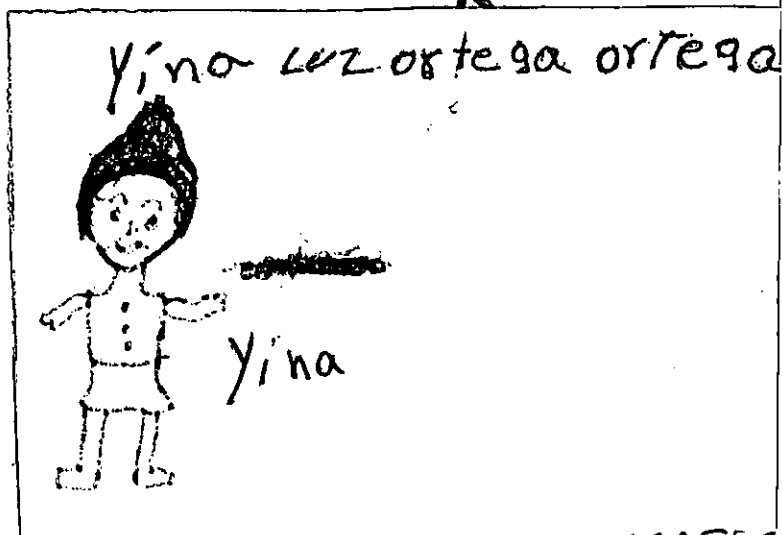
-e
Heidis
Patsisia
Gomez
Guzman



Yina uz ortega 21 Año



Escuela Primaria "Yina Luz Ortega"
Calle 10 No. 1000
C.A. 1000

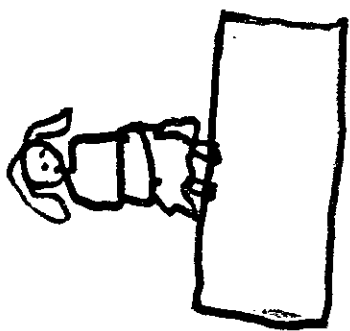
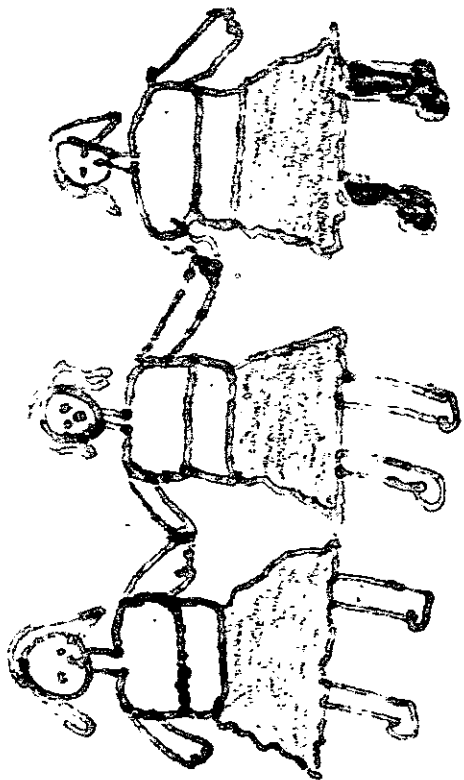
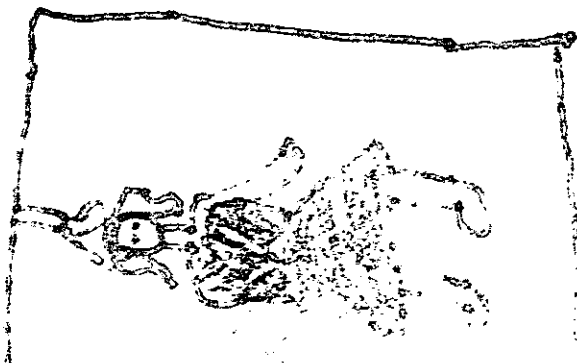


Yina Luz ortega ortega


Yina

Suany Gomez

villar

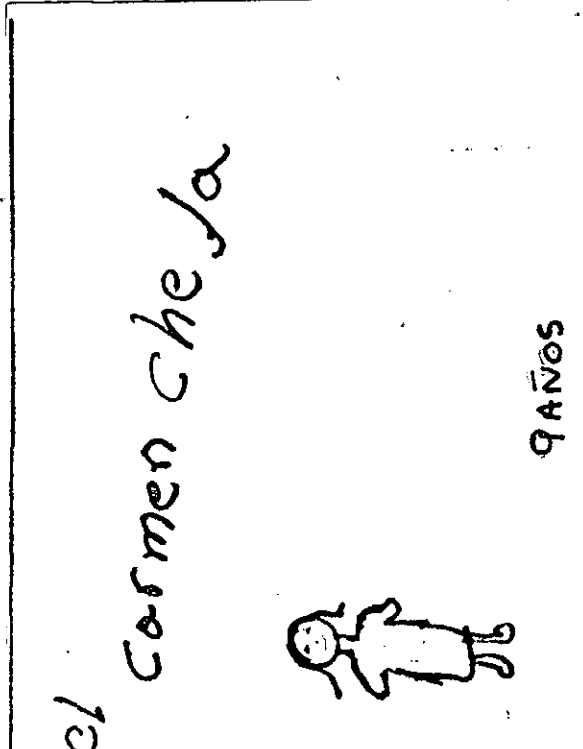
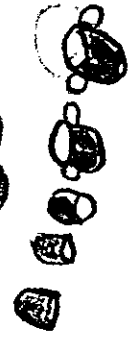
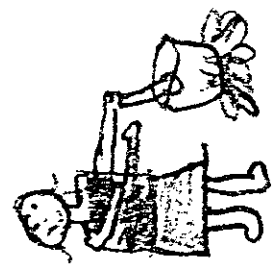


Suany Gomez
 Villar



9 años

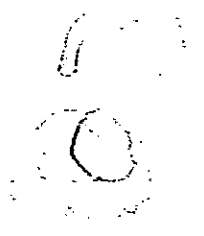
Carmen Por las martines
el de las muñeca



el Carmen cheja

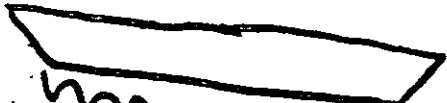
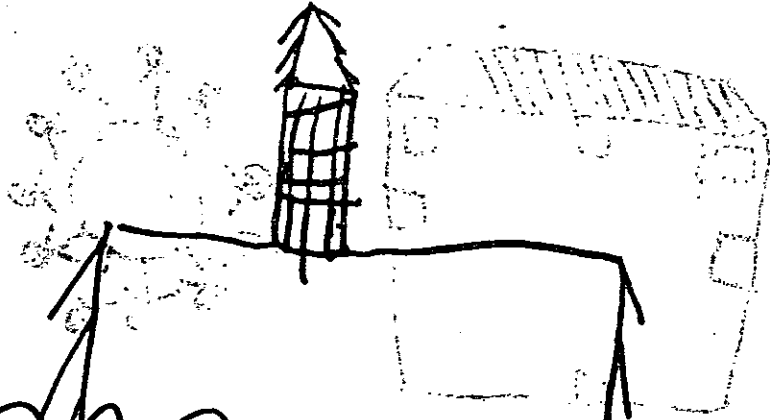
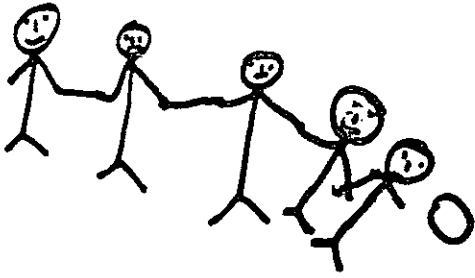


9 años



LuPe Jimenez masa

170



LuPe Jimenez masa





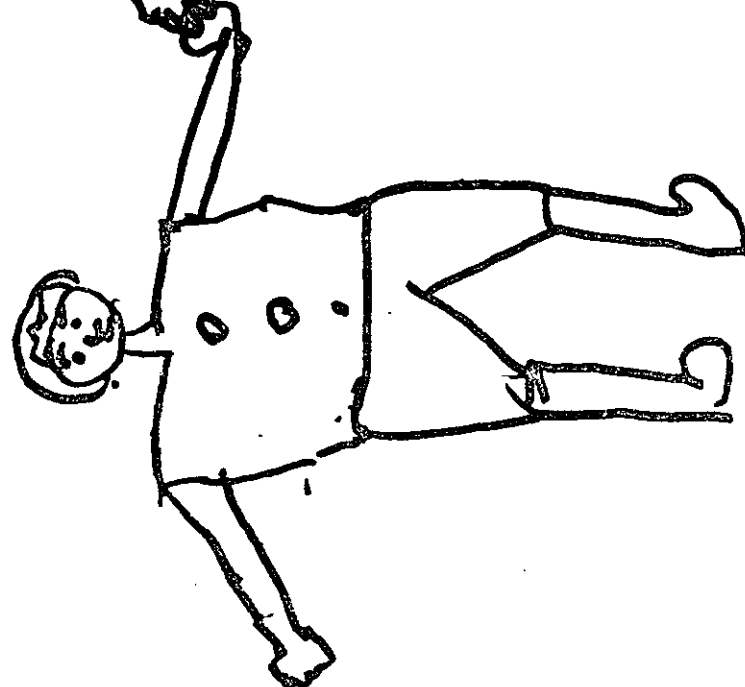
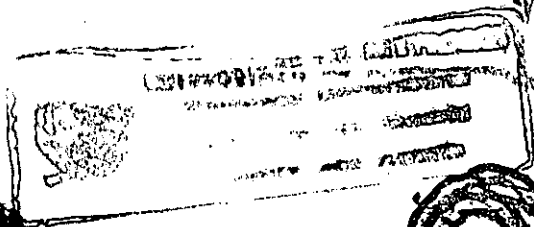
Yoisy
Ortega



10 años

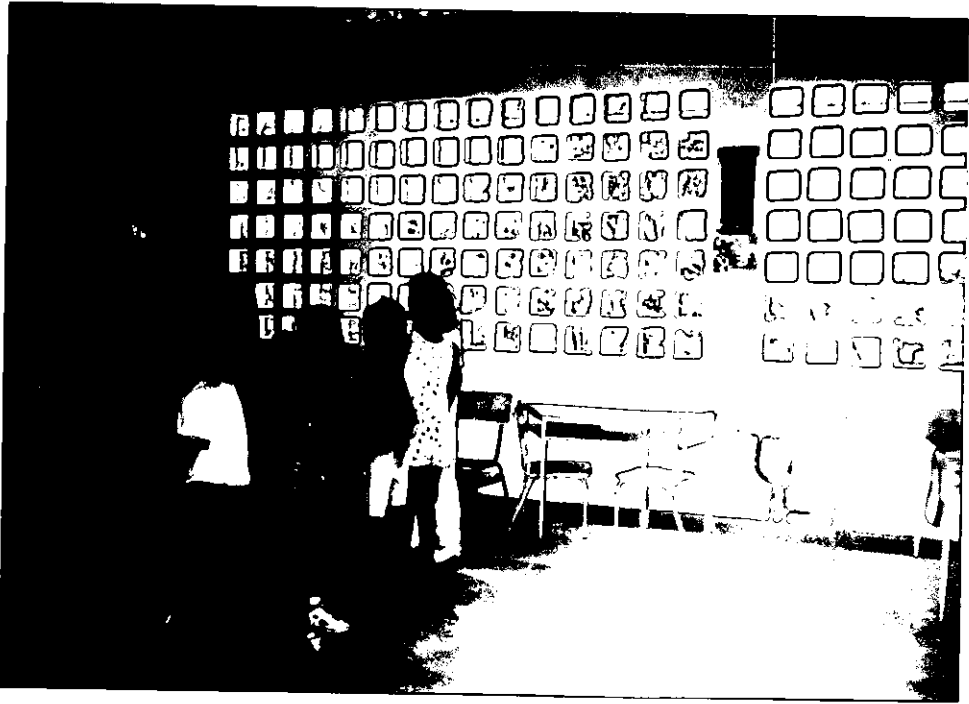
Melken

Pe Rrito 3B
~~Lu...~~

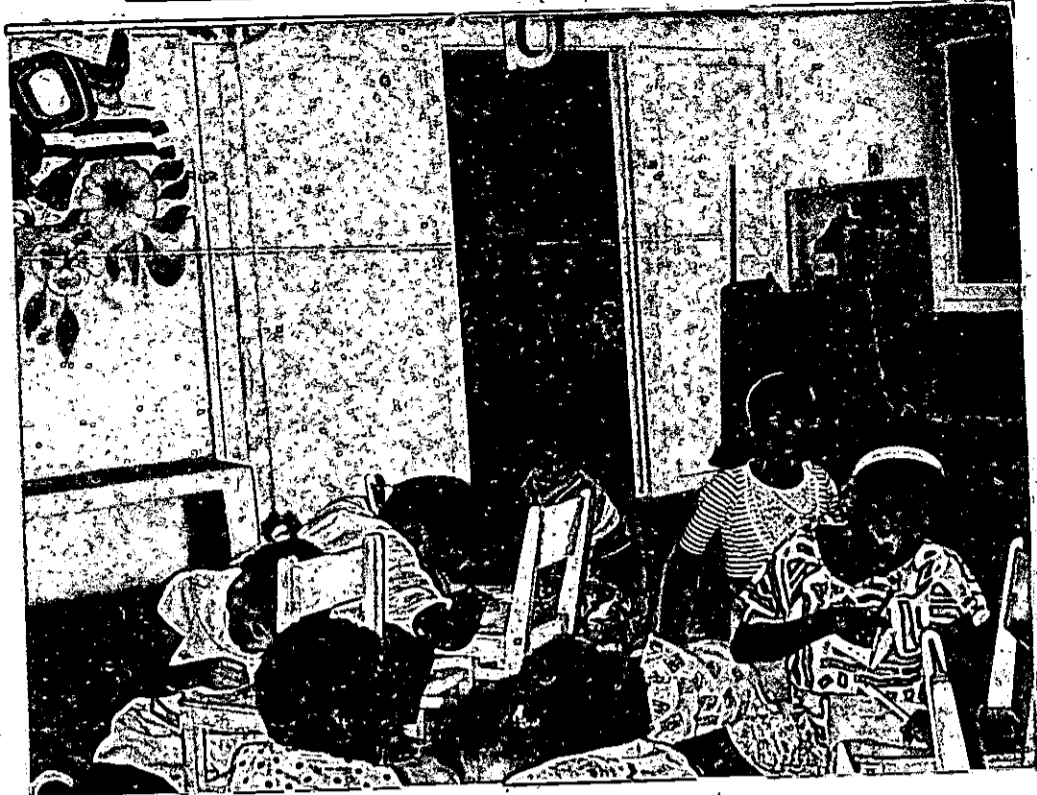


SCALFALORIO

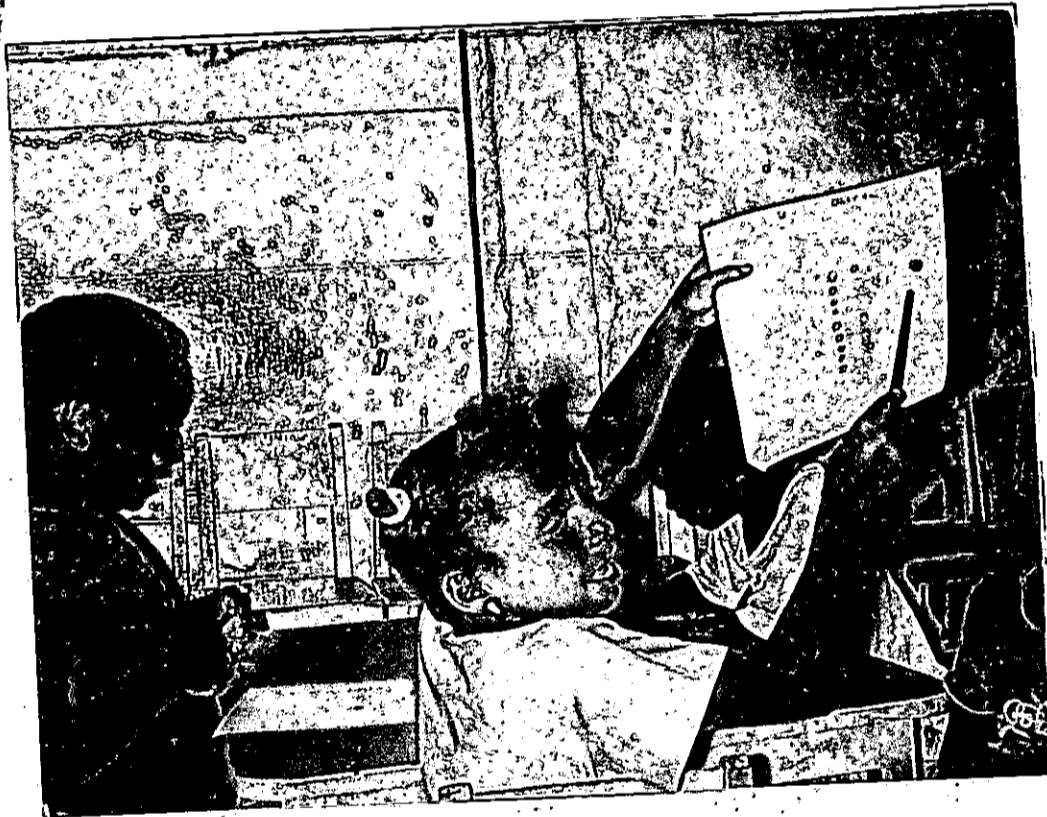
Encuentro Intergeneracional.

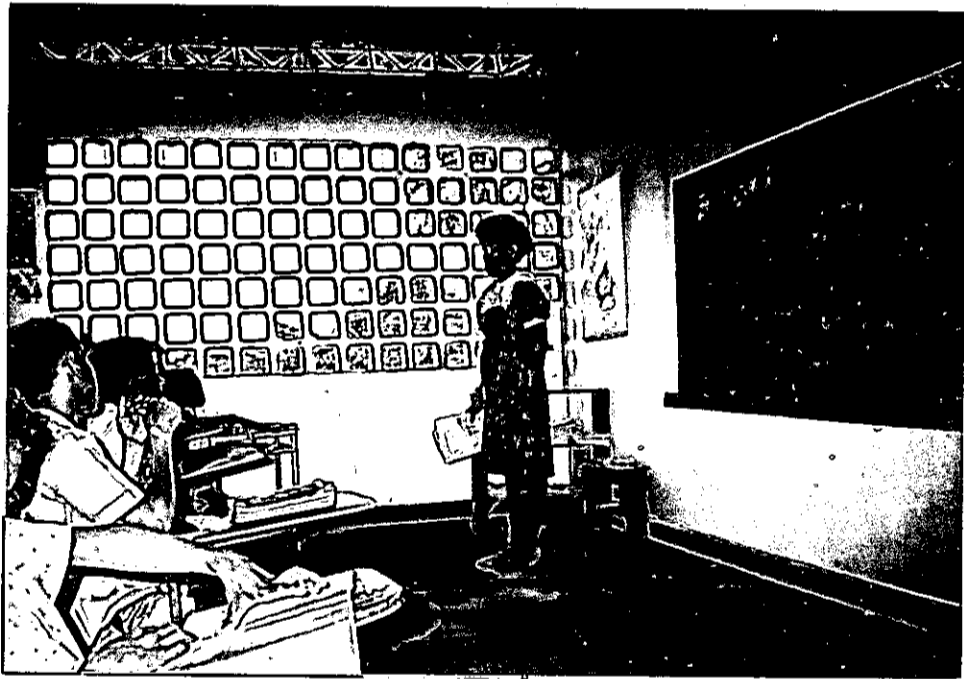
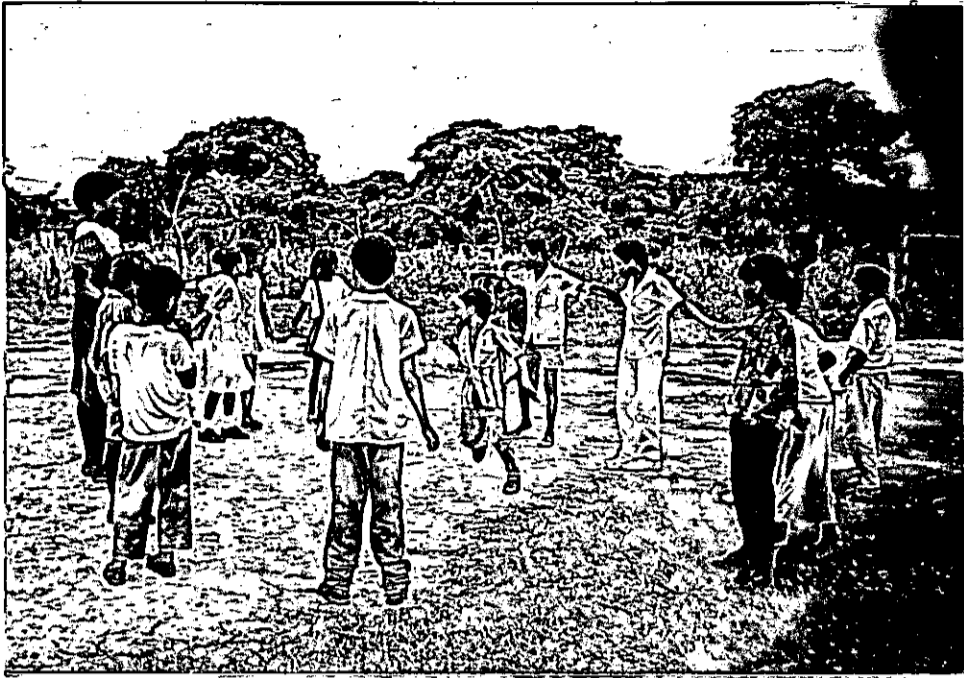


Recuperación de la experiencia.



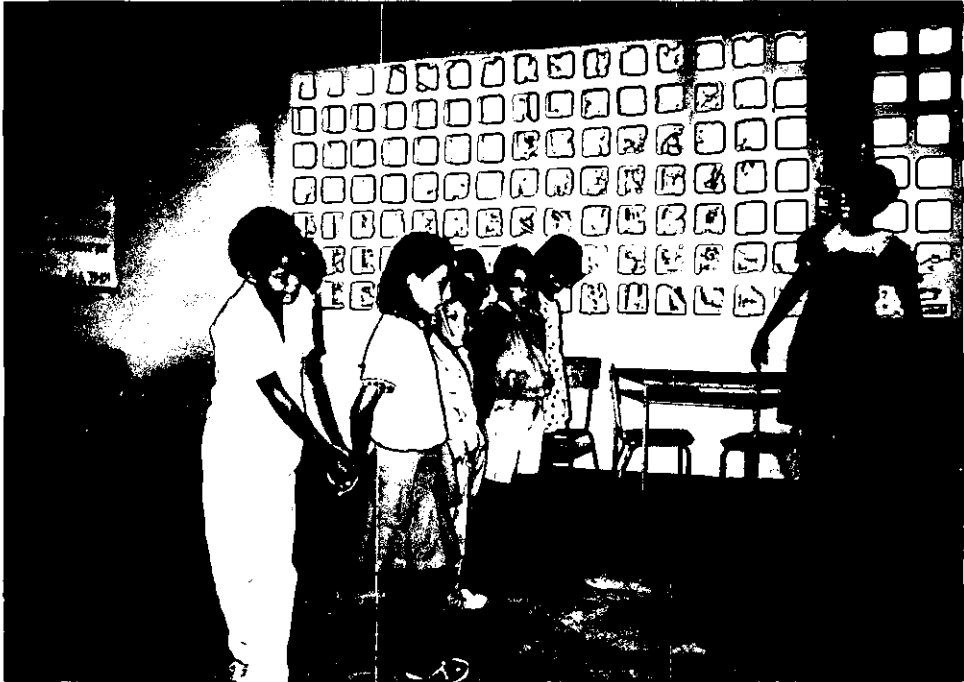
UNIVERSIDAD DE GUAYAMA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA
SECCION DE METODOS Y MATERIAS
ESPECIALES
SECCION DE AGENTES







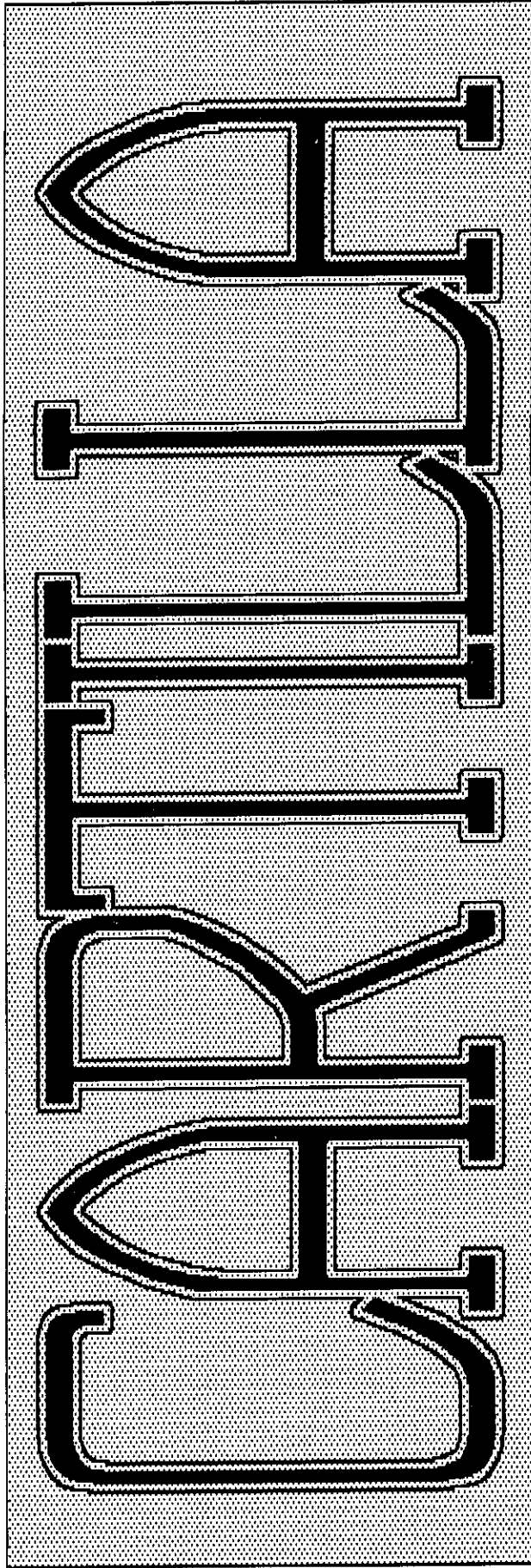
Practica de juegos seleccionados.





PROYECTO DE INVESTIGACION
Tecnología y Educación
Formación del Maestro
Clase 800 A





Día y Luna



Ilustraciones
Edgar Guzmán G.

QUIENES PUEDEN UTILIZAR
ESTA CARTILLA?

Los Maestros o
Profesores

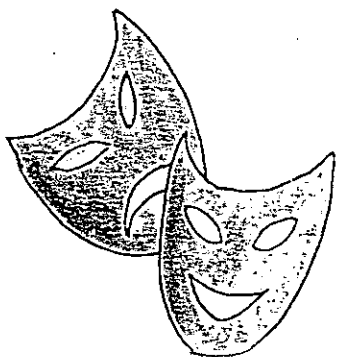
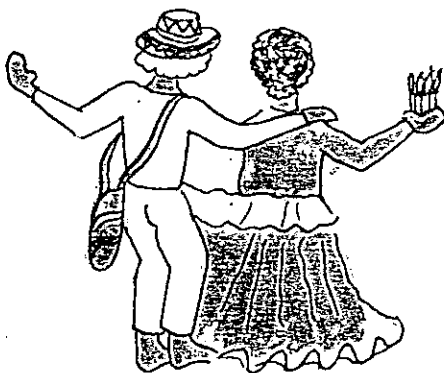
El trabajador
Cultural

La madre
Comunitaria

Todas las personas y profesiona
les que propicien el desarrollo
social y cultural del niño.

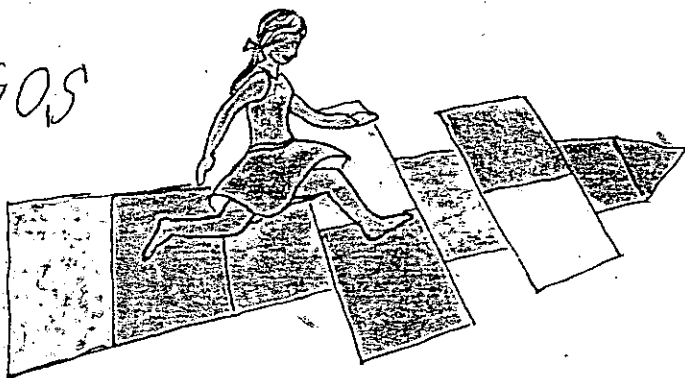
En Nuestra Comunidad podemos encontrar expresiones tradicionales de nuestra cultura .

DANZA



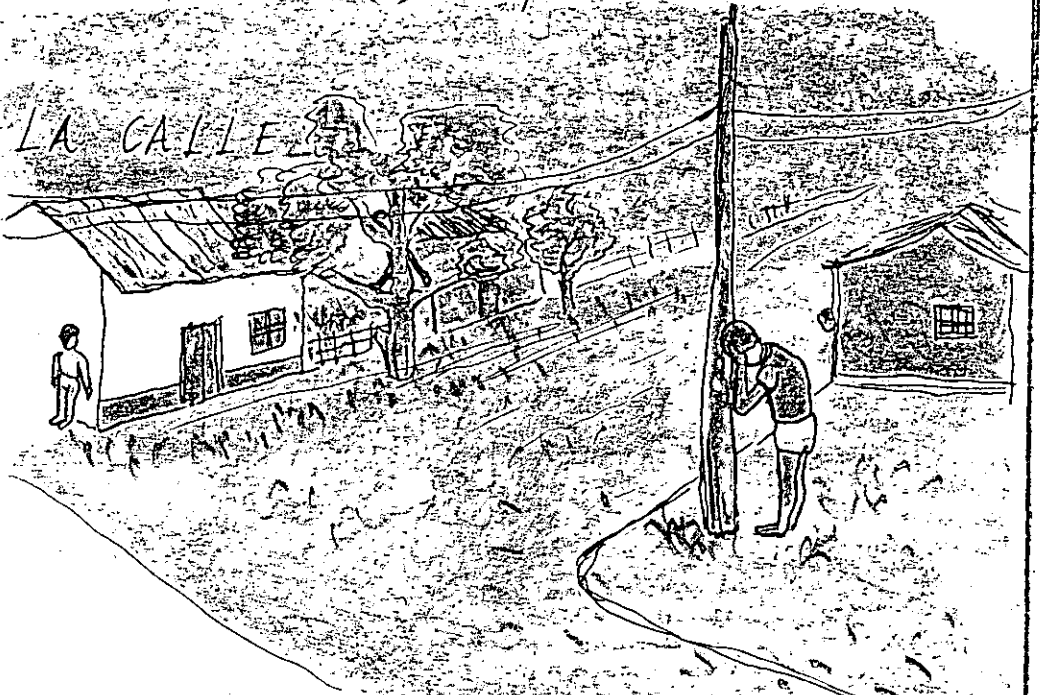
TEATRO

JUEGOS

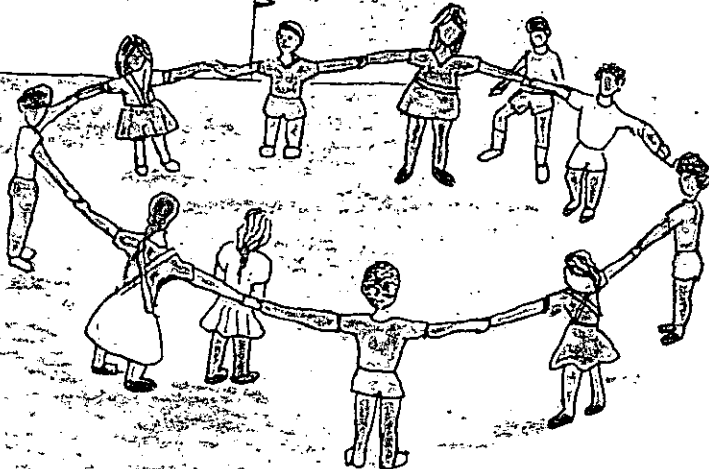
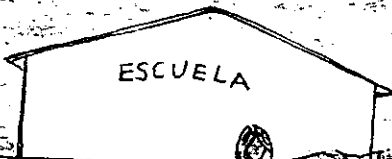


Hay muchos juegos que aprendimos en:

LA CALLE



LA ESCUELA



CUALES ?

Gavilan y paloma, Emiliano,
El gato y el ratón, La marisola,
Compae quemao

De qué nos sirven estos juegos ?

- Para acercarnos más a nuestros abuelos.
- Para ayudar al desarrollo social y cultural de nuestros niños (hijos, Alumnos, usuarios, parientes)

COMO ?

Haciendo talleres :

1 Reuniendo los abuelos

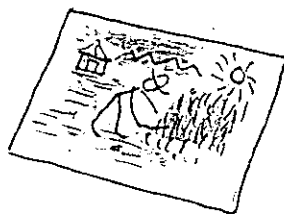


Quienes nos cuentan la historia de los juegos de su niñez , en los lugares de que hablamos antes. En la tarde o noche reunidos con los niños de la comunidad.

TRATANDO DE QUE SEA UNA
JORNADA AMENA, ENCUENTRO
ENTRE ADULTOS - NIÑOS

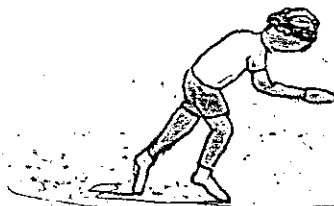
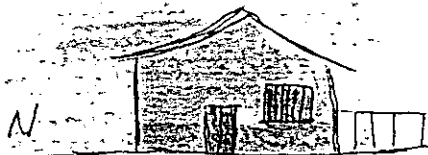
2. Recuperando la experiencia
con los niños a través de

a. DIBUJO



RELATO

DRAMATIZACION



Con el taller los niños escogen el juego que más le impacta y le gusta, hecho que lo hace interesante.

b. Haciendo una jornada donde los niños jueguen las interpretaciones hechas en el Dibujo, Dramatización, Relato.

Hasta aquí no llega este trabajo con los juegos, podemos desarrollar otras actividades como:

Proponernos las metas que queramos alcanzar con los talleres.

Recuperar la experiencia con actividades que motiven a los niños y

Sean creadoras, además de las mencionadas; otras pueden ser el modelado en arcilla, la anécdota y/o el relato

Aprovechar los recursos de la comunidad:

niños, abuelos, líderes, la escuela la plaza, la calle, etc.

Motivar a los participantes de este proceso a colocarle nombre a los talleres.

JUGUEMOS ABUELO QUE NOMBRE LE PONDREMOS.



Niños jugando a EMILIANO



QUE ENCONTRAMOS EN ELLOS

- Códigos, es decir signos que pueden ser:



Verbal



Gestual

Por ejemplo lo vemos en la paloma y el gavilán (paloma = bien, gavilán = mal), emiliano (vida = muerte), en la bolita de uña o boliche (líneas que se hacen = límite)

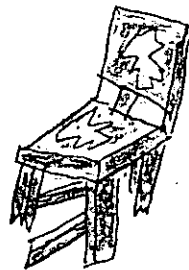
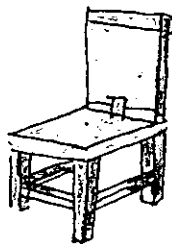
- Normas y Valores como el respeto, la solidaridad, cooperación, la participación para la convivencia
- Reflejan la familia, la comunidad y/o sociedad; la representación de los oficios.

QUE TEMATICAS SE PUEDEN
TRABAJAR A PARTIR DE
ELLOS ?

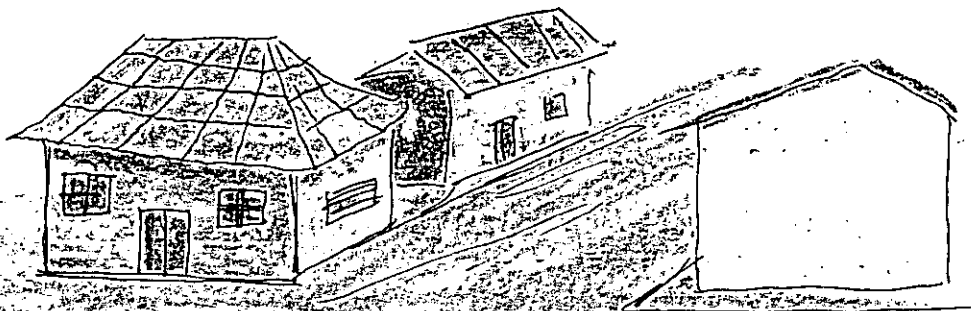


Valores
Compartir, Unión

Estéticos
bello - feo



Identidad y
Sentido de pertenencia



Etica
bondad - maldad



.....**IMPORTANTE!**

Identificar facilitador para el mejor desarrollo de la experiencia en los juegos.

Confrontar los resultados obtenidos con los esperados.

Evaluar por medio de los aportes y reflexiones de los participantes en la experiencia.

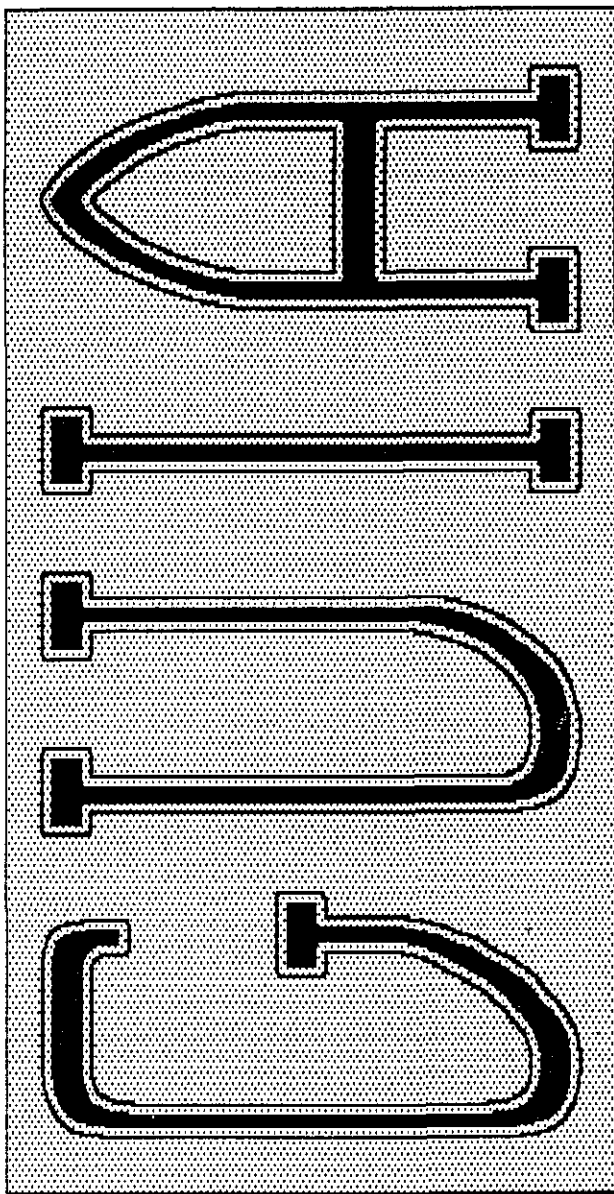
✓ Como se sintieron.

✓ lo bueno, lo malo y lo feo.

✓ que le agrego y que le quito.

Tener en cuenta que los niños crean códigos a través del juego, es decir nuevas interpretaciones del juego.

Descubrir otros temas generadores que se presentan en los juegos.
Ser Creativos!

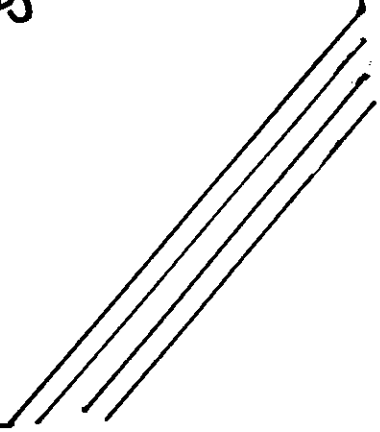
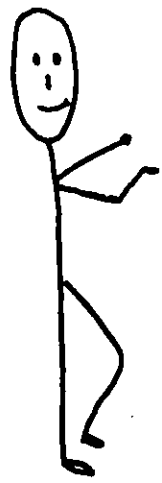


IDEAS
Maestras



PARA

Maestros

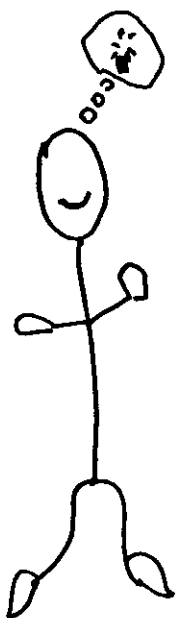


PRESENTACION

Existen diversos mecanismos para que la ESCUELA contribuyan a divulgar el folclor local y nacional. Asi como el MAESTRO debe tener un repertorio de cuentos y actividades; es indispensable que tenga muchas IDEAS de como analizar y organizar RONDAS y JUEGOS.

Esta GUIA Contiene algunas sugerencias de IMPLEMENTACION DE LUDICA TRADICIONAL EN LA COMUNIDAD ESCOLAR

SUGERENCIAS □ □ □



Promover la ESCUELA para que sea un CENTRO de reunión donde los niños, adultos y maestros dialoguen sobre la TRADICION ORAL.

Incorporar en las labores escolares TAREAS relacionadas con la JUDICA TRADICIONAL COMO?

- Entrevistando a personas de mayor tradición en la familia y la comunidad sobre los juegos de su niñez.

Incentivar y realizar jornadas culturales donde la TRADICION TOMA LA PALABRA a través de las manifestaciones artísticas:

- Danza
- Teatro
- Relato

Su espacio de realización puede ser a nivel interno y externo.


A través de los juegos que formen parte del universo comunitario y familiar incorporar temas generadores:

- Valores
- Costumbres
- \ Oficios
- \ Apreciaciones Estéticas y literarias.

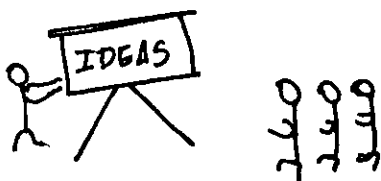
Involucrar a la familia
EDUCATIVA (Niños - Padres - Maestros)
en los eventos relacionados
con las JORNADAS CULTURALES

Proyectar la ESCUELA a
la COMUNIDAD a través de
la organización de CAMPEONATOS
de los juegos de antes y
EXHIBICION DEL MUSEO de
los VERDADEROS JUGUETES
VIEJOS, en ambientes propios
de la comunidad:

- La calle
- La plaza
- Casa de la cultura
- Jardín comunitario

Elaborar carteleras y exhibiciones dedicadas a los juegos tradicionales infantiles. Trabajando de SER CREATIVOS  para hacerlas mas interesantes.

Promover la participación de la familia EDUCATIVA en la organización y ejecución de los eventos, creando un comité



Elaborar con los alumnos

accesorios como:

• mascararas • maquillajes

• vestuarios

para interpretar los
PERSONAJES de una ronda
o un juego .

Incorporar expertos
al trabajo de la **ESCUELA**
a cerca de las **MANIFESTACIONES**
CULTURALES; anexando los
temas en las áreas que
sean más afines.

**PUEDA REALIZARSE FUERA
DE LA ESCUELA O D D**

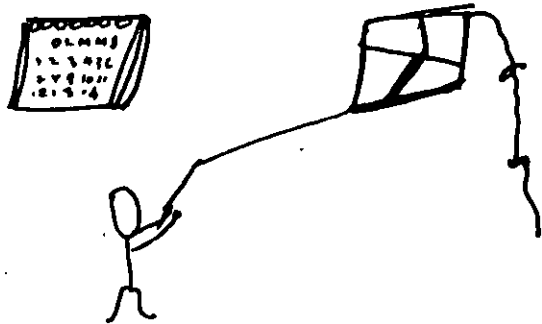
Una Clase

NOVEDOSA



* En las BIBLIOTECAS ESCOLARES
crear un espacio para las LUDOTECAS,
con los juegos y juguetes
característicos de la región,
donde se da el préstamo y
conservación de los mismos.

Organizar un calendario de
juegos con el fin de realizar
eventos de acuerdo al
juego de temporada

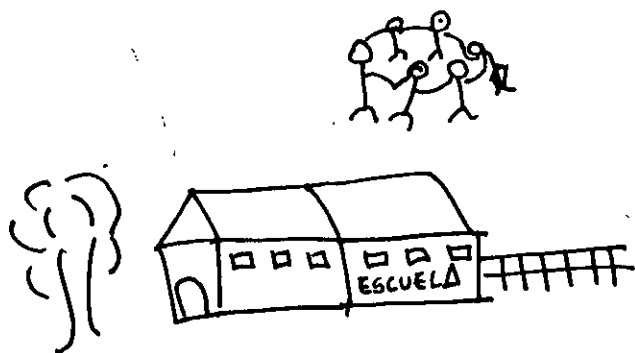


Hacer participe a
las ESCUELAS DE
PADRES como generadora
de la PRESERVACION
DE LAS TRADICIONES
CULTURALES, en especial
de los

JUEGOS

y

RONDRAS



La

ESCUELA

es más

Qué ENSEÑAR



Textos e
ILUSTRACIONES:
JORIS GUEVARA
MONICA CARABALLO