

CON LAS RONDAS Y LOS JUEGOS GRANDES NIÑOS FORMAREMOS

Gloria Estela Corrales Ortiz

Viviana Maryory Vélez Castaño



Resumen

La presente propuesta de intervención pedagógica “Con las rondas y los juegos grandes niños formaremos” es una estrategia didáctica que busca acercar a los niños y niñas a los juegos y rondas tradicionales en un marco institucional, ya que por situaciones de la vida cotidiana no han tenido la oportunidad de poner en práctica diferentes habilidades y destrezas que ayudan en el desarrollo de sus capacidades físicas y mentales. El presente trabajo, busca comprender la realidad de forma dinámica y expresiva fortaleciendo la relación que existe entre las rondas infantiles y el niño o la niña, con el fin de que cada uno pueda mejorar su forma de vida, percibir de manera positiva las experiencias, personas y ambientes que le rodean en su mundo natural.

Por consiguiente, es una idea planteada a partir de las necesidades observadas en los niños y niñas de la comunidad como tal, en la que se dan a conocer un conjunto de teorías por distintos autores sobre el juego y su influencia en el desarrollo de la personalidad. Además, brinda una serie de actividades de las cuales se puede aprender más fácilmente y por las que se trasmite a los niños y niñas confianza y seguridad para expresarse libremente; así mismo, encuentren una razón para compartir, expresar sentimientos y emociones de manera equitativa, alejada de conflictos y preocupaciones que perjudican paulatinamente la salud y bienestar de los involucrados. Mediante la propuesta se quieren instruir a muchas personas sobre la importancia del juego y las rondas tradicionales en la educación, principalmente a los docentes para que tengan en cuenta los aspectos necesarios que aquí se indican para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Palabras claves: desarrollo, enseñanza, lenguaje, recreación, cultura, experiencia

Summary

This proposal for intervention pedagogical work “With rounds and games, big kids will form” is a teaching didactical strategy that aims to bring children to traditional games and rounds in an institutional framework since situations of everyday life when they don't have the opportunity to implement different skills and abilities that help in the development of their physical and mental abilities. This research work seeks to understand the reality of dynamic and expressive way to strengthen the relationship between childhood rounds and the kids, so that everyone can improve their way of life, perceive positive experiences, people and environments around their natural world. Accordingly, this is an idea starting the needs observed in children of the community, which disclosed a set of theories by different authors about the game and the influence on personality development. It also provides a number of activities which you can learn more easily and which transmit confidence and security to children to express themselves freely, likewise, find a reason to share, express feelings and emotions in an equitable manner, away from conflicts and concerns that gradually damage the health and welfare of those involved. The main purpose is to educate many people about the importance of games and the traditional rounds in education. And specially teachers, who must take into account the necessary aspects outlined here to improve the teaching-learning process

Keywords: development, education, language, recreation, culture, experience

Con las rondas y los juegos grandes niños formaremos

Los juegos y las rondas tradicionales hacen parte importante en el desarrollo cognitivo y motriz del niño y de la niña sin importar cultura o sociedad, con ellos se fomentan espacios de recreación, crecimiento personal, competencia y esparcimiento.

El presente proyecto que lleva como nombre “ Con las rondas y los juegos grandes niños formaremos”, se exhibe con el fin de iniciar al niño y la niña en la elaboración, exploración, observación, comparación, comprensión y uso de los recursos relacionados con sus experiencias con los juegos y las rondas tradicionales, en este tiempo se han perdido mucho ya que la formación actual no es igual a la que existía anteriormente, nos hemos olvidado de la importancia que , tienen los juegos y las rondas tradicionales para incentivar al niño en un mundo creativo e innovador.

Mediante esta propuesta se pretende que los niños y niñas conozcan y aprendan más de los juegos y las rondas tradicionales debido a que con esto ellos pueden desarrollar todas las habilidades físicas tales como: la motricidad fina y gruesa, que se evidencia cuando el individuo corren, saltan, arrojan y/o agarran; habilidades mentales como: reconocer formas, tamaños y colores; habilidades sociales como : seguir instrucciones, cooperar, esperar el turno, obedecer reglas y compartir, se estimula la creatividad y la imaginación, incrementa la autoestima, permite desarrollar el lenguaje, además ellos y ellas tienen una mejor relación y socialización con los demás.

Con respecto a las habilidades mentales, el ser humano responde desde cuatro ámbitos: Psicológico, neurológico, inmunológico y endocrinólogo. Los niños y las niñas son capaces de

recordar personas y objetos que no están presentes, imitar sonidos y acciones de otras personas, de manera sencilla y precisa. Poseen la destreza de memorizar las cosas que les dictan los adultos, ya que en los primeros años es donde más se adquiere información y la cual se recuerda de manera más coherente y sensata sin acudir a repeticiones ni grabaciones, es inherente al ser humano en su idea de explorar y conocer mejor el mundo que le rodea.

Promover este tipo de habilidades favorece en los niños y niñas el desarrollo de estructuras mentales de orden lógico que les facilita medir y registrar con precisión, identificar las propiedades de los objetos, practicar conceptos de relación y orden pero especialmente la agudeza de los sentidos que busca mejorar su vida y su formación personal.

Cabe destacar que para mejorar el desarrollo del niño y la niña y sus habilidades como tal es necesario incluir otro tipo de enseñanzas y conocimientos que estimulan y apoyan en gran medida dicho proceso; por ejemplo: la inclusión de los colores y la forma en que se trabaja con los niños y niñas, brindan grandes posibilidades con respecto a su imaginación y creatividad. Además de ser una ventana a la exploración de la naturaleza que se compone de gran variedad de tonos y tonalidades que embellecen los ojos de quien los aprecia y a su vez reflejan vida y alegría en el lugar en el que se encuentren las personas y de alguna manera se encargan de ambientar el espacio y hacerlo más agradable para todos en el momento de realizar actividades lúdico-prácticas.

Contexto situacional

Al norte del departamento de Antioquia en el municipio de Yarumal se encuentra ubicado el C.D.I (Centro de Desarrollo Infantil) el tren de la alegría, cuenta en su infraestructura con un aula de aprendizaje, comedor, cocina, pasillos y dos servicios sanitarios, sus alrededores son zonas poco habitadas y zonas verdes; este espacio cuenta 26 niños y niñas, siendo 16 niñas y 10 niños, es un grupo mixto y heterogéneo respecto a las edades de los niños y niñas ya que oscilan entre los 2 y 5 años de edad, ellos y ellas son atendidos por una docente y una manipuladora de alimentos. Además por un equipo interdisciplinario compuesto por una coordinadora pedagógica, una psico-social y una nutricionista, ésta entidad es operada por la universidad autónoma de las Américas.

Las familias beneficiarias del programa son de estratos uno y dos, la mayoría de ellos son desplazados de otros municipios y también poseen un nivel de escolaridad muy bajo.

Durante las observaciones para la ejecución de ésta, la docente le propone a los niños y niñas actividades tales como: carrera de encostalados, la golosa, rondas como el gato y el ratón y cuidado con el oso; se pudo evidenciar que los niños mostraron poco interés por estas actividades, presentando cansancio, desánimo, desconcierto y algunos otros estados; ellos y ellas querían participar más en actividades como: observar un video o estar en el computador, se puede decir que el juego tradicional pasó a un segundo nivel por influencia social y tecnológica, además dadas a las responsabilidades de los padres se evidencia una falta de compartir entre ellos.

Partiendo de esta realidad se hace énfasis en la importancia de los juegos y las rondas tradicionales en la vida de todos estos niños y niñas, ya que es necesario buscar estrategias para que cada uno junto a sus familias se interesen por este tipo de actividades de recreación, integración y diversión.

Disfrutar de juegos que han cambiado la vida del ser humano mostrando otra manera de ver el mundo, conociendo y aprendiendo a través de una idea que envuelve a toda la comunidad.

Objetivos

General:

Rescatar los juegos y las rondas tradicionales en el CDI (Centro de Desarrollo Infantil) El tren de la alegría, ya que desarrolla habilidades físicas, sociales y mentales, a través de la participación lúdica y recreativa.

Específicos:

Participar en los juegos y las rondas tradicionales estableciendo relaciones entre el niño, la niña y el mundo que lo rodea.

Desarrollar en los niños y niñas habilidades mentales a través de diversas actividades relacionadas con las rondas y los juegos tradicionales.

Orientar a los niños y niñas acerca de la importancia que tienen los juegos y las rondas tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Ejecutar actividades lúdicas y recreativas respetando las reglas del juego con el fin de fortalecer la convivencia y el trabajo en equipo.

Marco referencial

Según la autora española Aza en su escrito, dice que:

Cuando hablamos de los hobbies, de los ocios, del juego, de la recreación, diferentes palabras para referirnos a un mismo hecho: la diversión tenemos que distinguir entre lo que se denominan “hobbies verdaderos” y “hobbies falsos”. Se está comenzando, ya desde niño, a planificar demasiado el tiempo libre, clase de aeróbic, clase de deporte, clase de informática... y al final el tiempo libre ha dejado de ser tiempo libre y gratificante y se convierte en una serie de actividades cuasi obligatorias. (1995, p .06 - 07)

Es de suponerse que el tiempo libre debe ser empleado para hacer lo que se desee y realizar actividades en que los niños y niñas se sientan más a gusto, en las cuales cada uno pueda tomar sus propias decisiones, saliendo de la rutina y la monotonía empleada en la mayoría de aulas de aprendizaje que saliendo de un área ya comienzan a centrarse en otra más, olvidando las necesidades del individuo y aquellas cosas que se pretenden hacer en un determinado y corto tiempo. Según Aza:

Lo mismo sucede con los adultos, el empresario, una persona muy ocupada que el médico le ha dicho que tiene que moverse, planifica dentro de su horario un partido de tenis. Eso es una programación del tiempo libre y no tiene nada que ver con el ocio. El ocio es algo que se hace libremente, en el momento que tú quieras, con quien tú quieras, a la hora que tú quieras y cumpliendo las características que hemos expuesto más arriba. (1995, p.06-07)

La autora española Aza registra clasificaciones y en ninguna hace referencia al juego tradicional, considerando que los criterios que siguen son variados: movimiento o dificultad motriz, reglamentación, edad, autoridad (si son dirigidos o no), cooperación o competencia, participación, etapas del desarrollo humano, lugar, material, efectos, etc.

Sin embargo, antes de intentar cualquier clasificación, Aza parte de dos premisas que considera esenciales: una, los jóvenes demandan juegos y lugares para jugar, y dos, los profesores deben cambiar su rol de transmisores a facilitadores. Con respecto al juego, dice que: “Suele ser empleado en diversas situaciones sociales y por ellos conviene tener claro a qué tipo de concepto nos vamos a referir, pues cada pueblo, según su forma de vida, ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica” (2014, p. 29). Hay clasificaciones que pretenden abarcar todos los juegos, es el caso de Caillois quien clasifica el juego en cuatro categorías generales: competencia o agon, azar o alea, simulacro o mimicry y vértigo oilinx.

Para Caillois la competencia aparece “Como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (1986, p. 1). Personalmente, pienso que es una manera directa y oportuna de solucionar conflictos entre dos o varias personas que se han confrontado en algún momento por desacuerdo en pensamientos y opiniones, en el caso de los niños y niñas es una forma de equilibrar sus capacidades y que ellos mismos puedan reconocer sus fortalezas y debilidades, es decir, que acepten que son buenos en algo pero también se les hace difícil algún tipo de actividades. La categoría del agon nos muestra razón para no acudir a la agresividad y a los golpes, nos plantea la posibilidad de llevar a otro nivel las habilidades de cada persona; así como unos son buenos para pensar e identificar más rápidamente objetos y señales, otros se destacan por sus capacidades físicas de

correr, alzar cosas realmente pesadas y realizar ejercicios de manera más rápida que los demás. En esta instancia, se puede deducir que la competencia o agon, es una ventana para enseñarle a los niños y niñas el verdadero significado del juego competitivo, así ellos aprenderán a perder y a ganar cuando sea el caso, sin ser rencorosos, ya que existen sin duda otras posibilidades y oportunidades para demostrar en que son mejores y en que sobresalen mas ellos mismos. Sin duda, el juego competitivo es una estrategia para fortalecer las relaciones, superarse a sí mismo, ser perseverante, ingenioso, hábil, tolerante y positivo.

Por otro lado, “El destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido” (Caillois, 1986, p. 2). Así define este autor la segunda categoría del juego, alea o azar; en donde todo depende de la suerte y la habilidad mental de cada jugador, es muy diferente al agon en cuanto al rumbo que lleva el juego y como se va dando en su desarrollo. En este punto cada uno sabe que opciones tiene de ganar al comandar su propia jugada, es decir, nadie puede saber con anticipación quien tiene la ventaja. Los niños y niñas más pequeño no comprenden muy bien cuál es el sentido de este juego, ellos solo disfrutan de su uso y su deseo es salir ganador; mientras tanto, los adultos lo llevan a cabo más conscientemente, haciendo que el juego sea frustrante y difícil para todos los implicados abarcando posesiones y bienes que pueden pasar a otros, siendo uno de los principales objetos, la apuesta, y al final se descubre de quien es la suerte y quien disfrutara de sus beneficios.

Para los niños y niñas existen juegos de azar tales como: la lotería y el bingo, que son juegos en los cuales estimulan sus capacidades de escucha, concentración y memoria, los aspectos fundamentales para realizar cualquier otro tipo de actividades dentro del aula de aprendizaje o centro de enseñanza, en los cuales se exploran y se fortalecen con más frecuencia

los juegos y rondas tradicionales de los cuales ya se ha hablado con anterioridad y que dejan muchas expectativas en el desarrollo humano.

Con base al simulacro o mimicry, para el autor todo juego supone una ilusión, una ficción, pudiendo crear un personaje ilusorio, “En donde el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo”. (Caillois, 1986, p. 3)

Esta suele ser una de las actividades más entretenedoras y divertidas para los niños y las niñas, ya que les gusta la idea de cambiar de forma a través de juegos de roles y dramatizaciones, representar diferentes personajes y realizar sonidos similares a los de los animales; por medio de esta categoría los niños y niñas desarrollan sus habilidades expresivas e interpretativas, la idea de escuchar y contar un cuento para luego recrearla es una de sus mayores aventuras, en las cuales reflejan libertad, alegría, imaginación, creatividad y espontaneidad como lo hace saber Caillois refiriéndose también al espacio y tiempo en el que se encuentran los niños y las niñas, los cuales hacen parte de los escenarios de cada juego y ronda tradicional.

El mimicry les brinda a los niños y niñas la contingencia de ser otros y hacerse pasar por las personas que más admiran o a quienes ven como un ejemplo a seguir, es aquí donde pueden ser por un momento policías, doctores, enfermeras, cocineros, bomberos, papá o mamá, sin ser juzgados ni aislados por ser diferentes en su totalidad, pero sobre todo disfrutar y aprender por medio de este.

Por último, se encuentra la categoría del vértigo o ilinx, En los juegos de ilinx la esencia está en el desconcierto, en el pánico, asociados a la “Libertad de aceptar o de rechazar la prueba, límites estrictos e invariables, separación del resto de la realidad” (Caillois, 1986, p.3). La mayoría de los juegos a los que hacen referencia en ésta categoría los podemos encontrar en los parques de

diversión o espacios recreativos, juegos que empujan al ser humano a vivir al extremo, poniendo a veces peligro a su propia vida. Los niños y niñas en variables ocasiones e inconscientemente inventan juegos que pueden ser peligrosos para ellos mismos, como: Lanzar objetos pesados o de alto riesgo, pasar por bordes altos y estrechos, realizar ejercicios que han visto en algún medio de comunicación que no son aptos para su edad.

Los niños juegan a marearse sobre sí mismos perdiendo el equilibrio, también la pirueta, la caída y resbalar en el tobogán, son ejemplos de ilinx, puede decirse que en este tipo de juegos aparecen el gusto reprimido por el desorden y la destrucción, ya que “Existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo” (Caillois, 1986, p.3).

Sin lugar a dudas, estos juegos no son muy utilizados en la primera infancia ya que requieren mucho cuidado y la presencia de personas expertas y responsables para su desarrollo; es aquí en donde los juegos y las rondas tradicionales ocupan un papel importante, de gran atención para que los niños y niñas demuestren más su interés y gusto hacia ellos. Así mismo, reúnen todos los fundamentos necesarios para el buen desarrollo físico, mental e intelectual de los niños y niñas.

En este punto, es importante decir que el juego se ha convertido en una de las herramientas fundamentales en la vida de las personas, especialmente de los niños y niñas, quienes por medio de éste reflejan sus sentimientos de la manera más factible en un mundo lleno de guerras y conflictos, buscando descubrir su propio yo, sacando a lucir todas sus habilidades corporales y reconociendo netamente la calidad y cualidad de cada cosa que observa en su diario vivir, sin duda el juego es una gran oportunidad de descubrir e inventar otra forma de subsistir. Para Winnicott, (1982), (citado en Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial

en el marco de la atención integral, 2014): “El juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida”. (p. 18)

En este sentido, el juego permite expresarse libremente en la sociedad como tal y hace parte esencial en actividades recreativas y actos culturales para representar construcciones generales y avances en programas determinados ya sean institucionales o de la comunidad.

La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, en la medida en la que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. En este mismo sentido. Según Sarlé:

En los niños pequeños, suponen un momento particular en su proceso de desarrollo evolutivo y sociocultural, y no se adquieren tempranamente. Para jugar juegos con reglas se necesita la compañía del adulto o un par más competente. En el aprendizaje de los mismos es frecuente que las reglas se “reinterpreten” para hacer posible el juego, adaptándolas y dando lugar progresivamente a mayores niveles de complejidad hasta llegar a jugar tal y como las mismas reglas lo establecen. (2010, p. 21)

En definitiva, en el juego se refleja un vivir en sociedad, se expresan muchos sentimientos que se han creado desde el núcleo familiar, social y cultural, ya que todos los seres humanos se han formado en valores que son transmitidos a través de ideas innovadoras y amenas para las personas, es aquí, donde se resaltan los juegos y las rondas tradicionales una vez más, que hacen posible crecer con la fortaleza para dar a conocer destrezas que en

muchas ocasiones son útiles para la sociedad. Como ya se ha dicho el juego es una experiencia creadora y que cada día se presenta de forma diferente y con un propósito realmente importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje; mediante el juego se fortalecen cualidades, valores y virtudes que cada persona debe apreciar en todo el sentido de la palabra, aquel que no se haya involucrado con algún juego, no debe acatar mucho las ordenes, pues no ha escuchado algunas reglas del juego en donde se aceptan diferencias, se vale ganar o perder, aquel que no se relacione con los juegos, suponemos que vive dentro de sí mismo, no sabe que es libertad y no posee un vocabulario o lenguaje adecuado al comunicarse con los demás; así como estos ejemplos. Son muchas las ventajas que nos dejan los juegos y rondas tradicionales a lo largo de la vida que no se deben dejar pasar por alto sin antes haber experimentado y explorado.

Metodología

Durante el desarrollo de la metodología se evidencia una forma de reconocer y entender la realidad de forma expresiva y dinámica, ya que se contempla una estrecha relación entre los juegos tradicionales y el niño o la niña, involucrando la parte cognoscitiva, procedimental y actitudinal de cada uno de ellos, que a su vez invita al docente a la reflexión de su actuar diario el cual ha permitido generar procesos de transformación del ser humano en la sociedad.

Del trabajo realizado con los juegos y rondas tradicionales se explican de cierta forma las razones de un comportamiento dado en un contexto y ambiente diferente, la manera en que el juego incide en el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas, sus actuaciones en frente de otras personas y familiares, quienes hicieron lo posible por que sus niños se sintieran cómodos en las actividades, que constaron de diferentes encuentros, reuniones y capacitaciones de integración entre todos los participantes, entre lunes y viernes, de 4 a horas en la semana, en las cuales se realizaron distintas dinámicas de competencia, agilidad y concentración. Es por esto, que muchos padres de familia también aportaron y participaron activamente de cada uno de los juegos programados como la golosa, encostalados, canicas; recordando aquellas experiencias vividas en tiempos anteriores, que no dejarán de hacer sonreír y divertir a todas las personas. Todo es cuestión de voluntad y de querer hacer las cosas bien; es lo que nos reflejaron en este proceso, las personas implicadas en el desarrollo de las actividades.

Por ello, uno de los principales objetivos en esta práctica fue analizar la práctica institucional de los juegos tradicionales a través de conductas y acciones observables que sirvieron de apoyo en la solución de las dificultades con respecto a la formación de cada persona

ya que la intención también era lograr que los niños y niñas expresasen sus sentimientos y emociones a través de juegos y rondas sencillas, agradables para el ser humano.

Para obtener los niveles de desempeño que le permitieron alcanzar a los niños y niñas los objetivos propuestos fue muy importante destacar el desarrollo de las destrezas en el proceso de aprendizaje, los cuales se deben basar en el razonamiento y en la transferencia de lo aprendido, a situaciones nuevas, estimulando y fortaleciendo el desarrollo de la agilidad mental y física, la creación, la inventiva; así se induce la participación de los niños y niñas en el contacto directo con la fuente de información, logrando la madurez de la persona, mediante un conjunto de experiencias de tipo lúdico- recreativas.

Una de las cosas que desde el principio se observó al introducir estos aprendizajes en los niños y niñas fue que los juegos virtuales han influido en gran medida en la vida de los niños y niñas, que se están convirtiendo en víctimas de las nuevas tecnologías afectando su vida social y su salud, tanto mental como física, están ayudando poco en el crecimiento personal del individuo y en la persona que se educa mediante la apropiación global de la realidad. Este fue sin duda un punto en contra de la presente metodología, basada en la construcción de saberes a través de los juegos y las rondas tradicionales y la transformación de una realidad afectada por la economía y el desplazamiento de comunidades, pero a pesar de las dificultades evidenciadas se logró sobrepasar las barreras e incitar a los niños y niñas en la práctica de los juegos y rondas tradicionales para reflejar una mirada más positiva y optimista de las experiencias vividas.

Para el éxito de éste trabajo se tuvo que intervenir de forma activa, conociendo las debilidades y fortalezas de cada niño y niña; además de que se exploraron las necesidades de los mismos en su entorno familiar y escolar. No obstante, fue importante relacionar a los padres de familia con las actividades que realizaban los niños y niñas para entre todos observar y analizar

el comportamiento, la conducta y las reacciones que cada uno presenta en la participación de rondas y juegos tradicionales y la forma en que trabaja el cuerpo y se manifiesta en el mundo que lo rodea.

En sí, se buscó realizar actividades lúdicas, recreativas y explicativas para que los niños y niñas puedan entender la importancia de cada juego y ronda en nuestro diario vivir como:

- La participación en los juegos como carrera de encostados y el baile de las sillas, en las rondas el gato y el ratón y cuidado con el oso.
- La ejecución y desarrollo de actividades lúdicas y recreativas en las que se respetaran las reglas del juego, como por ejemplo en las dinámicas de las canicas y la goma.
- La orientación a los niños y a las niñas hacia la importancia que tienen los juegos y las rondas tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, que se observan en acciones como: saltar la cuerda, jugar la golosa y montar en sancos.
- Y se logró que con los juegos y las rondas tradicionales los niños y las niñas desarrollaran habilidades mentales en el juego de memoriza.

Para llevar a cabo ésta metodología se utilizaron diferentes técnicas como la encuesta, la entrevista y la observación, de los cuales se extrajeron los datos e ideas necesarias para dar inicio al presente plan de trabajo a favor de los juegos tradicionales. Debido al gran proceso de observación que se hizo anteriormente con base a la relación del juego y el individuo que se educa, se llega a la conclusión de que las ideas presentadas, abren grandes posibilidades hacia el reconocimiento del juego tradicional en la primera infancia y ayudan en el desarrollo de sus capacidades, destrezas y habilidades en relación con la naturaleza, consigo mismo y con los

demás. Mediante las encuestas realizadas a los padres de familia involucrados y algunos de los niños y niñas, se pudo constatar la importancia del juego y la participación de todos en las diferentes actividades que requieren de movimiento, concentración, agilidad y competitividad, siendo este uno de los puntos esenciales para el diseño y elaboración de dicha metodología y los conceptos que la fundamentan.

Conclusiones

- Durante el desarrollo de ésta propuesta se evidenció que los juegos y las rondas tradicionales no solo dan alegría, que de por sí ya se ha justificado mucho, además de eso contribuyeron a fortalecer destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral del niño, como una manera de aprender y adquirir nuevos conocimientos del mundo que les rodea, sobre todo en los primeros siete años de vida que comienzan a descubrir grandes cosas y oportunidades de brillar en su exterior. Los niños y niñas disfrutaron de las actividades una y otra vez, incluso cuando una ronda o dinámica era repetida, siempre habían más personas interesadas en involucrarse en el juego, ya fueran niños, niñas, jóvenes y adultos, todos se contagiaban de aquella felicidad y tranquilidad observada en cada participante.
- Mediante estos juegos se conocieron historias propias y ajenas, que acercaron varias generaciones al querer escuchar los relatos, ya que cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, despiertan mayor interés en la forma en que son narrados, creando así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Los niños y niñas del centro infantil tuvieron la oportunidad de escuchar y conocer cómo se llevan a cabo éstos mismos juegos en otros lugares y que son realizados desde varios puntos de vista. Para conseguir algunas de éstas reseñas se hicieron preguntas a personas mayores cercanas a los niños como sus abuelos, tíos o vecinos; y dentro de la comunidad misma otras personas fueron llegando con nuevos relatos que dada su experiencia

y las funciones que han cumplido, describieron paso a paso los juegos de su infancia, teniendo en cuenta varios aspectos como: el nombre que tenía el juego, con qué se jugaba y con quiénes, algunos aún conservan dichos elementos. Lo que hizo más significativo cada momento y programa centrado en los juegos y las rondas tradicionales, ya que los niños y niñas, fueron tomando más en cuenta estos juegos y los pusieron en práctica, luego de haber escuchado detalladamente las reglas de cada uno de ellos para darlos a conocer a los demás niños de la comunidad, recopilando más información se fueron dando cuenta de su importancia y la repercusión que tienen en la vida de los seres humanos.

- En cada ronda y juego realizado se experimentaron muchos momentos de libertad donde todo “fue posible”, por ello las posibilidades de aprendizaje mediante ésta herramienta son incontables. En sí, se aprendieron de los modos de funcionamiento y formas de manejarse de las personas en diversas situaciones, puede decirse que a través de los juegos se ensayaron roles, se exploraron nuevos objetos, se establecieron fuertes relaciones y vínculos entre las personas y el medio en general y se descubrieron los límites y posibilidades de cada individuo, empleando la lúdica, la imaginación y la creatividad en un mismo componente “Los juegos y las rondas tradicionales”.

Referencias

Aza, T. E. (1997). *juego y creatividad*. Universidad A Curuña, España. Lisboa: Congreso Lisboa.

Caillois, R. (1986). *Clasificación de los juegos*. Uruguay: Fondo de cultura económico.

Roger, C. (1986). *Clasificación de los juegos*. Uruguay. México: Fondo de cultura económica.

Saavedra, E. (01 de 05 de 2015). *El juego en la infancia*. Recuperado el 13 de 04 de 2016, de
Portafolio01esg.blogspot.com.co: <http://portafolio01esg.blogspot.com.co/>

Sarlé, P. M. (2010). *el juego en el nivel inicial*. (D. atadia, Ed.) Buenos Aires: Organización de
Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia.

Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.
(2014). *El juego en la educacion inicial*. Bogotá: Rey Naranja Editores.

Valderrama, E. (14 de mayo de 2016). *juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia
pacífica y reconocimiento cultural -Propuesta metodológica*. (i. d. Valle, Ed.) Obtenido
de Bibliotecadigital.univalle.edu.co:
<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/7597/1/3410-0473440.pdf>