ESTADO DEL ARTE

El juego es una actividad indispensable en la vida del ser humano, y ha sido parte de él desde tiempos remotos, donde se ha utilizado para diferentes fines y con personas de diversas edades, el juego además de ser un medio de entretenimiento o diversión para las gentes de todas las generaciones se ha convertido en una estrategia de enseñanza que especialmente en los más pequeños les ha permitido abrir caminos a nuevos conocimientos y facilitar la socialización e interacción con los demás; como lo afirma Vigotsky (1924)

” El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. “ este autor también establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la ayuda mutua se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, fortaleciendo lazos de cooperación.

Entre muchos otros beneficios que proporciona la lúdica, podemos apreciar en la investigación hecha por estudiantes de pedagogía Infantil de la Universidad Javeriana titulado “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” (2011) cuyo interés investigativo era dar respuesta a la pregunta ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Los cuales por medio de entrevistas a Docentes y a un análisis de tipo cualitativo llegaron a la conclusión que: *“el juego es una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos”* (pág. 2.)

Según la información recolectada se pueden apreciar diferentes trabajos cuya finalidad es recopilar juegos tradicionales donde su objetivo común es rescatar el acervo cultural de los pueblos que con el tiempo han ido disminuyendo siendo excluido por la tecnología, entre los proyectos encontrados se destaca el elaborado por once maestros del colegio “Stella Maris” ubicado en la ciudad de Cartagena denominado “Juegos infantiles que hacen historia” (2003) cuyos resultados permitieron no solo recogerlos si no a su vez enseñarlos a los estudiantes. De dicha recopilación diseñaron un libro llamado “Chupete Merengue”.

Entre otras investigaciones que llaman la atención al respecto se halló la desarrollada por José Fernando Parra Buestan nombrada “El rescate de los juegos populares Ecuatorianos y su aplicación en la animación turística” (2010) su principal finalidad era rescatar el patrimonio cultural del país, a través de una iniciativa innovadora como lo dicen sus apartes *“vinculando los juegos en el amplio campo del turismo mediante actividades de animación, para de esta manera rescatar, fomentar y difundir estos juegos a nivel nacional e internacional. (pág. 1)*

También se destaca el proyecto llamado “recopilación y elaboración de juegos tradicionales como propuesta didáctica para aplicar en las asignaturas de educación física en primaria” cuyo objetivo principal fue fomentar la utilización de los juegos tradicionales como medio pedagógico multidisciplinar, para favorecer el proceso enseñanza-aprendizaje y conseguir el desarrollo integral del alumnado, este fue hecho por cuatro profesores y entre sus principales fines era: (2014)

Desarrollar una propuesta de investigación para recopilar información sobre los juegos tradicionales, Utilizarlos como una herramienta enriquecedora y de ampliación cultural para potenciar las competencias de los alumnos, emplearlos como recursos alternativos para el desarrollo de las capacidades físicas básicas en el alumnado de Educación Primaria, Potenciar la creatividad de los alumnos invitando a crear sus propios juegos y/o instrumentos aprovechando materiales de desecho para la elaboración de los mismos, Conocer las manifestaciones sociales y culturales de su entorno. (pág. 3)

Han sido innumerables los autores que han dado aportes al respecto de la importancia del juego entre otros encontramos a Jean Piaget (1956), quien afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Todo lo contemplado anteriormente evidencia la relevancia que tiene el juego y su trayectoria en diferentes momentos y contextos, así como también las estrategias utilizadas para hacer uso del mismo, es así que dentro de la búsqueda de información del tema de interés del grupo de investigación, se tuvieron en cuenta dichos trabajos como guías o insumos informativos para El Proyecto que se titula “Historia de Mi Pueblo” el cual

surgió de la necesidad de un grupo de Estudiantes del Colegio Nuestra Señora de la Merced interesados por conocer las tradiciones y actividades que hacían sus antepasados en las horas de ocio o en los momentos de esparcimiento de su niñez y juventud; a diferencia de los trabajos expuestos anteriormente, este tiene la particularidad de ser desarrollado por niños y para niños con el apoyo y coordinación del proyecto Enjambre.

La principal intención de esta Investigación es recolectar por medio de encuestas y entrevistas aquellos juegos que las personas de la Comunidad Mutiscuana recuerdan jugaban y esto permita recuperar o salvaguardar la identidad, fortalecer los vínculos familiares desde los valores que forja la tradición oral para que puedan ser practicados por las generaciones presentes y futuras.

Para tal fin se elaborará un blog donde se registrará la información recopilada al cual puedan acceder todas las personas interesadas por el tema.

BIBLIOGRAFIA

“Juegos Infantiles que hacen historia” Colegio Stella Maris. 2002-2003.

“Juegos Populares: Jugar y crecer juntos”, Ed. Asociación de Maestros de Rosa Sensat, Barcelona, 1995.

Leyva Garzón, Ana María “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” Pontificia Universidad Javeriana 2011.

Parra Buestan, José Fernando “El rescate de los Juegos Populares Ecuatorianos y su aplicación en la Animación Turística” Universidad de Cuenca 2010.

Unidad Didáctica Juegos Populares Proyecto Ludos Educación Física Segundo Ciclo Primaria. Ministerio de Educación y Ciencia 2014.

INFOGRAFÍA

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>