

# PRACTICAS DE JUEGO DE MIS ABUELOS

## RETOMANDO EL AYER

### Investigadores

FLOREZ CARRILLO	JOTA JESUS MANUEL	ANGARITA ROZO	YARLIN KARINA
ORTIZ VILLAMIZAR	DIANA CAROLINA	DELGADO VILLAMIZAR	HEINER
VILLAMIZAR	ZAIDA YULIANA	GELVEZ SANTAFE	KARLA YANITH
SOLER SANTAFE	SURELLY NAYARITH	BAUTISTA RUIZ	JAIDER ALEXANDER
ANGARITA MENDOZA	DIANA YURANY	QUIROGA JIMENEZ	MAYARLY
ARREDONDO SANTAFE	YULIETH	BATECA PEÑA	MARIA CAMILA
MOLINA VILLAMIZAR	ALEXANDER	ROZO GELVEZ	DIANA SHIRLEY
VERA GOMEZ YAURI	DAMARIS	RODRIGUEZ ROZO	SARITH CELINA
VALENCIA ANGARITA	LEIDY YELITZA	JAIMES PINTO	NATALY JULIANA
GARCIA ROZOS	LEIDY	BERBESI GUERRERO	KAREN
ARREDONDO CACERES	YENY	CAMPEROS ROZO	KAREN ANDREA
GELVEZ CASTELLANOS	VICTOR JOSE	ANGARITA ROZO	YARLIN KARINA

### Co Investigadores

Rocío Mogollón Coronel

Doralisa Valdez Contreras

**I.E Colegio San Bernardo – Toledo**

## Resumen

En la presente investigación se buscó conocer las prácticas lúdicas de las persona mayores de 50 años del corregimiento de San Bernardo, y darlas a conocer a los estudiantes de la IE San Bernardo ya que se ha percibido como el uso de la tecnología ha modificado las costumbres y comportamientos sociales de los estudiantes.

## Introducción

Los juegos tecnológicos han modificado la conducta social, emocional y cultural de los jóvenes, ya que en los ratos disponibles para jugar se prefiere en gran mayoría por los estudiantes centrarse en algún aparato tecnológico que permitirse relacionar con otros estudiantes, practicar algún juego tradicional e incluso consumir alimentos. Esta problemática se ve especialmente en los adolescentes quienes por su rango de edad deberían estar ejerciendo otras actividades que contribuyan a su desarrollo y no determinar su energía y tiempo al manejo de alguna herramienta tecnológica.

Los antecedentes encontrados referentes al tema de investigación fueron:

- “JUEGO TRADICIONAL COLOMBIANO: UNA EXPRESIÓN LÚDICA Y CULTURAL PARA EL DESARROLLO HUMANO” .Gustavo Adolfo Moreno Bañol. Universidad de Antioquia.  
Resumen: Este artículo parte de la reflexión epistemológica del juego tradicional, la recuperación de experiencias significativas en el país, las investigaciones realizadas en el programa Ciencias del Deporte y la Recreación y la socialización del juego tradicional indígena del ‘turmequé’ o ‘tejo’, elevado a la categoría de deporte autóctono nacional.
- “Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes”. Francisco Bernete. Teoría y Sociología de la Comunicación (UCM). En este artículo nos centramos en un tipo de consecuencias que probablemente están teniendo ya los usos de las TIC, pero que no cabe observar más que a largo plazo: los posibles cambios en las relaciones sociales de los jóvenes y, por tanto, en su socialización, en lo que ésta depende de las interacciones con otros agentes sociales: familiares, docentes, compañeros de trabajo, de estudio, de juegos, etc.
- “Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes”. Enrique Echeburúa Odriozola, Paz de Corral Gargallo. Adicciones: Revista de psicología, ISSN 0214-4840, Vol. 22, Nº. 2, 2010, págs. 91-96.

## Resumen

Internet constituye una tecnología que ha impactado especialmente a las personas jóvenes y les ha proporcionado muchos beneficios. Pero algunas personas llegan a estar obsesionadas con Internet, se muestran incapaces de controlar su uso y pueden poner en peligro su trabajo y sus relaciones. Este artículo aborda el problema del uso inadecuado de estas tecnologías.

- **Conformación Grupo de Investigación**

Nombre	Edad	Curso
Jesus Florez Carrillo	10	4
Diana Ortiz Villamizar	9	4
Zaida Yuliana Villamizar	11	5
Surelly Soler Santafe	11	6
Diana Angarita Mendoza	12	3
Yulieth Arredondo Santafe	8	6
Alexander Molina Villamizar	12	3
Yauri Vera Gomez	8	6
Leidy Valencia Angarita	8	3
Yeny Arredondo Caceres	8	3
Victor Gelvez Castellanos	9	3
Yarlin Karina Angarita	8	3
Heiner Delgado Villamizar	8	3
Karla Gelvez Santafe	11	3
Jaider Bautista Ruiz	10	5
Mayerly Quiroga Jimenez	11	5
Maria Camila Bateca Peña	11	5
Diana Roza Gelvez	12	6
Sarith Rodriguez Roza	11	6
Nataly Jaimes Pinto	11	6
Karen Berbesí Guerrero	11	6
Karen Camperos Roza	8	6
Yarlin Angarita Roza	8	6

## Semillero de Investigación: Retomando el Ayer

**Logo:**



**Lema:** “*Has deporte, recrea, oxigena tu cuerpo y tu mente*”

**Fotografía:**



### **La Pregunta como punto de partida.**

La pregunta seleccionada fue ¿Cómo eran las prácticas deportivas y recreativas desde la generación de los 50 hasta nuestros días en el corregimiento de san Bernardo de Bata en el municipio de Toledo? La cual fue seleccionada después de realizar una lluvia de preguntas planteadas por los estudiantes.

### **El Problema de Investigación.**

Los niños han perdido las costumbres de nuestros ancestros debido a los cambios que han surgido en la sociedad en cuanto a los avances tecnológicos, sociales y culturales.

Con la investigación se pretende detallar os cambios que se han venido dando a través de los años (culturales, comportamentales, recreativo, de convivencia,...)

La importancia de esta investigación es culturizar al estudiante en retomar los juegos tradicionales y recreativos de nuestros ancestros y lograr que se alejen de los juegos

tecnológicos que los afecta integralmente para generar un cambio de conducta emocional, físico y mental.

### **Trayectoria de la indagación**

Método de Investigación: Descriptiva

Población: Habitantes del corregimiento de San Bernardo mayores de 50 años. Estudiantes de la institución IE Colegio San Bernardo

Instrumentos de Recolección de Información: Encuesta, salida de campo, Método de observación directa.

### **Recorrido de las trayectorias de Indagación**

Se aplicó encuesta a personas mayores de 50 años del corregimiento y a estudiantes de la institución con el fin de determinar las diferencias entre los juegos y prácticas deportivas de las diferentes épocas.

En la salida de campo se evidenciaron las practicas recreativas y deportivas realizadas por los adultos mayores de 50 años al modelarlas frente a los aplicantes de la encuesta.

### **Reflexión/ Análisis de Resultados**

La encuesta diseñada por los estudiantes fue aplicada a estudiantes de la institución y personas mayores de 50 años con el fin de determinar las diferencias entre los juego de las diferentes épocas.

En la encuesta aplicada a los estudiantes se encontró la siguiente información:

Pregunta 1, relacionada con el género de los encuestados. El 79% de los encuestados fueron niñas y el 21% fueron niños.

Pregunta 2, relacionada con actividades durante tiempo libre. El 40% observa televisión, el 33,3% lee, el 16.6% usa el celular, y el 3,3% juega fútbol, basket y escucha música.

Pregunta 3, relacionada con el medio tecnológico utilizado durante el tiempo libre. El 37,7% utiliza computador ya sea de mesa o portátil, el 31% utiliza televisión, el 22% utiliza libros, y el 6% utiliza reproductores MP3.

Pregunta 4, relacionada con el tiempo dedicado a jugar durante el día. El 68,5% juega en los ratos libres, el 26,4% juega 1 hora al día y el 5% juega toda la tarde.

Pregunta 5, relacionada con la frecuencia de juego. El 58% juega todos los días y el 42% juega los fines de semana.

Pregunta 6, relacionada con el momento del día para jugar. El 84,3% juega en la tarde, el 10,6% juega al medio día y el 5,1% juega en la noche.

En la encuesta aplicada a las personas mayores de 50 años se encontró la siguiente información:

Pregunta 1, relacionada con el género de los encuestados. El 68,75% de los encuestados fueron mujeres y el 31,25 % fueron hombres.

Pregunta 2, relacionada con el juego favorito cuando era niño. El escondite 13,3%, el 11,11% la Coca, el 8,8% la Taba, la lleva y muñecas, el 6,6% las metras, el gato y el ratón y la cocinita, el 4,4% trompo, yo-yo y la ronda, y el 2,2% saltar lazo, las ollitas, aro, carreras, quemado, boba-caoba, zancos y pirinola.

Pregunta 3, relacionada con el tiempo dedicado a jugar durante el día. El 56,3% juega en los ratos libres, el 37,5% juega 1 hora al día y el 6,25% juega toda la tarde.

Pregunta 4, relacionada con la frecuencia de juego. El 37,5% juega todos los días y los fines de semana y el 25% una vez al mes.

Pregunta 5, relacionada con el momento del día para jugar. El 56,25% juega en la tarde, el 25% juega en la mañana, el 12,5% al medio día y el 6,25% en la noche.

Pregunta 6, relacionada con la existencia de normas en los juegos. El 62,5% afirma que sí y el 37,5% que no.

Pregunta 7, relacionada con quienes implementaban las normas de juego. El 56,25% dice que las normas establecidas para el juego eran determinadas por un adulto y el 43,75% por los integrantes del juego.

Pregunta 8, relacionada con la sanción a quienes no respetaban las normas de juego. El 75% dice que se sacaba el integrante del juego, el 12,5% se agredía física o verbalmente y el 6% se acababa el juego o se hacían recomendaciones.

## **Conclusiones**

En la encuesta aplicada a los estudiantes de la institución, la cual fue respondida la mayoría por niñas; se determina que en el tiempo libre los estudiantes prefieren mirar televisión y leer; la herramienta tecnológica utilizada en los tiempos libres es el computador y la televisión; el tiempo libre es el más utilizado para jugar por los estudiantes; la frecuencia de juego y el momento del día para jugar en los estudiantes son todos los días y en la tarde.

En la encuesta aplicada a las personas mayores de 50 años, la cual fue respondida la mayoría por mujeres; se determina que el juego favorito era el escondite, la coca, la lleva y taba; el tiempo dedicado para jugar era en los ratos libres; la frecuencia de juego era igual en los fines de semana y todos los días; que el momento del día ideal para jugar era en la tarde; los juegos tenían normas y eran establecidas por lo general por un adulto; y la consecuencia para quienes no respetaban las normas de juego era sacarlos del juego.

Al hacer la encuesta y la entrevista nos brindaron apoyo y se logró recoger la información necesaria. Las personas mayores participaron activamente.

Como estrategia pedagógica la investigación presenta ventajas tales como el permitir que los estudiantes partan de sus intereses, necesidades e inquietudes para abordar situaciones de su realidad y contexto, lo que hace que para los estudiantes tenga mayor sentido, despertando en ellos características propias de un investigador como curiosidad, pensamiento crítico, espontaneidad, etc.

## Bibliografía

Se utilizaron páginas web con el fin de obtener información actualizada y variada, en el corregimiento no se encontraron libro u artículos relacionados con la investigación. Se adjuntan los links de las páginas.

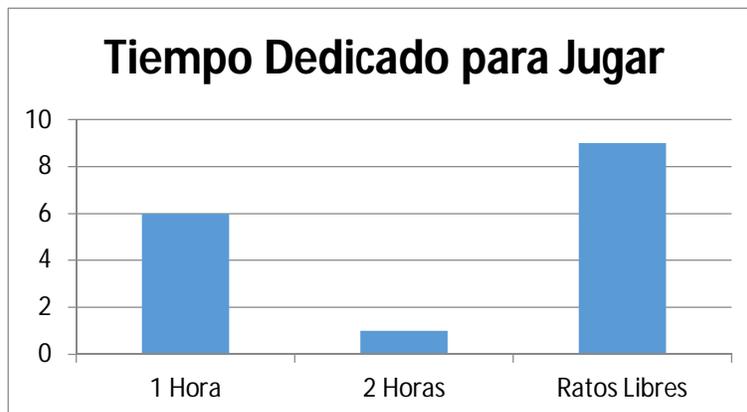
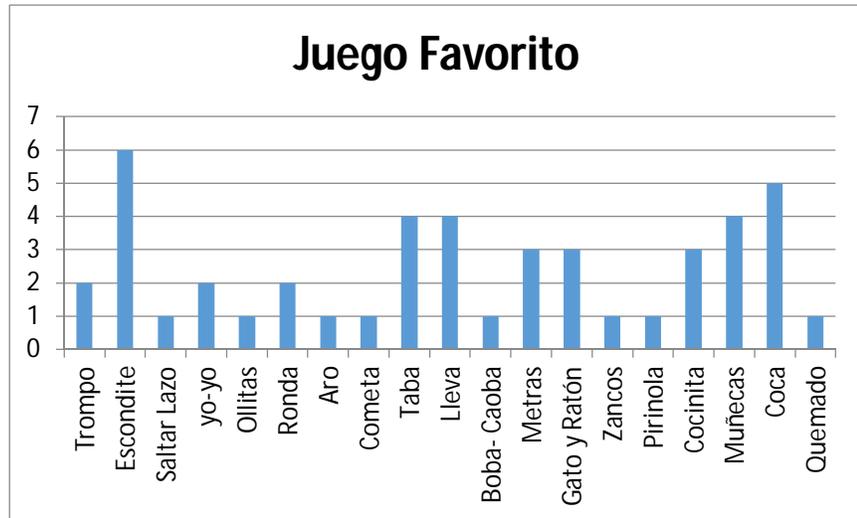
- <https://antropologiaycomunicacion.wordpress.com/2011/08/03/juegos-tradicionales-colombianos-recopilacion/>
- <http://www.radionacional.co/noticia/conocen-los-juegos-y-deportes-autoctonos-de-colombia>

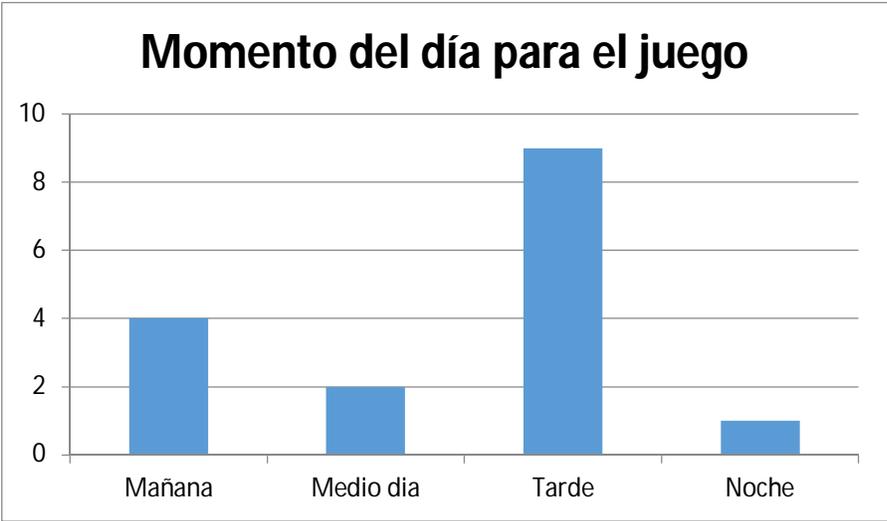
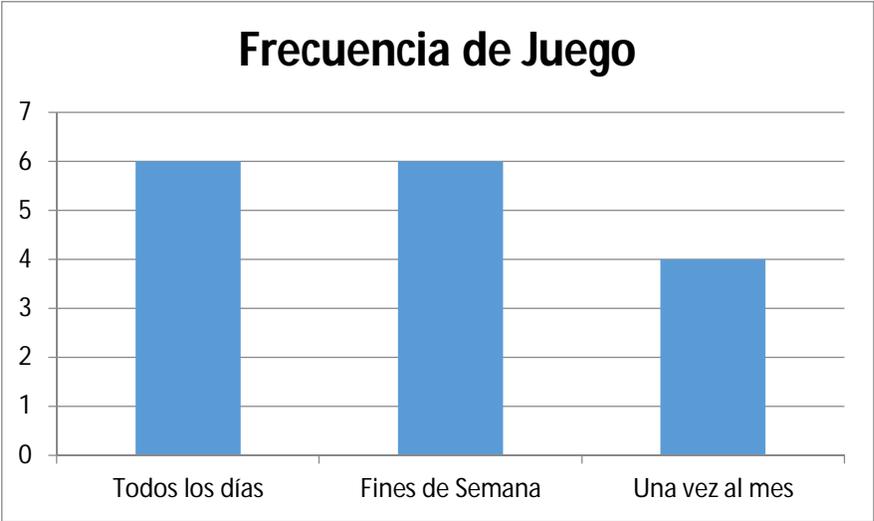
## Agradecimientos

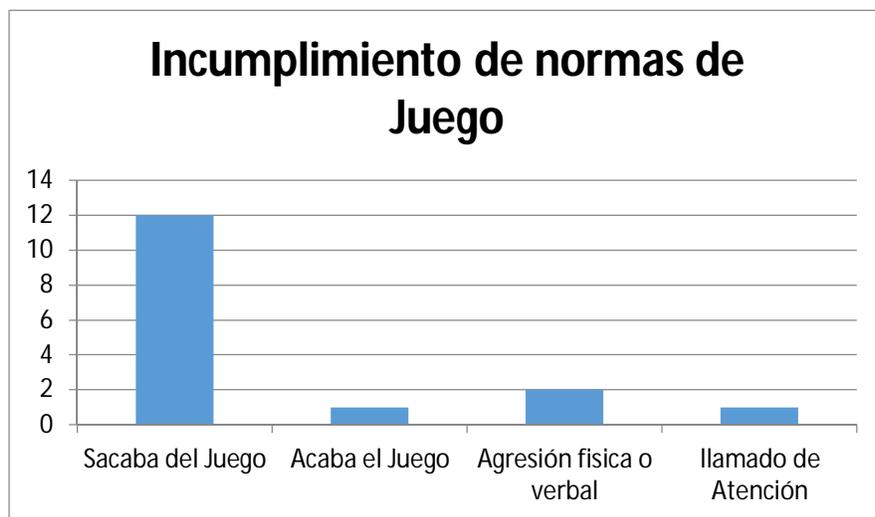
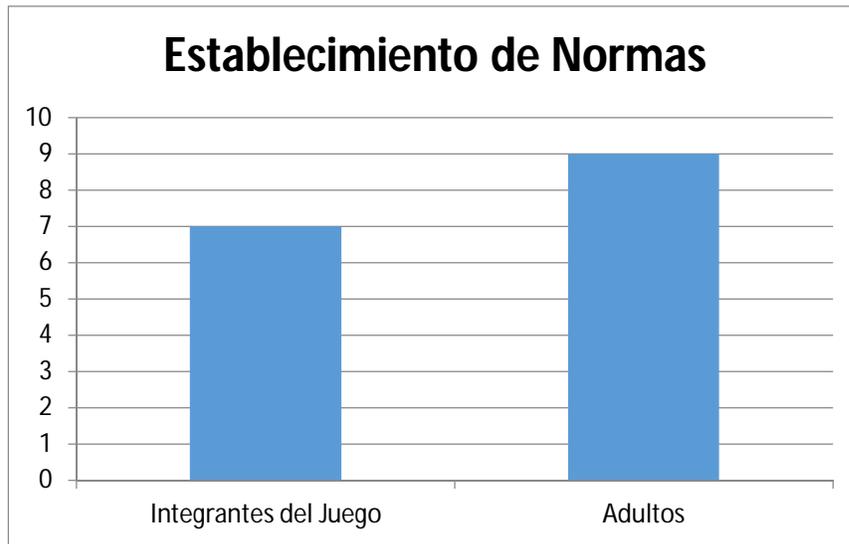
Agradecemos de manera especial a las comunidades educativa y del corregimiento por el apoyo prestado al desarrollo de la investigación. A los estudiantes integrantes del grupo de investigación quienes dedicaron tiempo y esfuerzo para encontrar una información valedera. Al proyecto enjambre en general por el apoyo y asesoría en la metodología de la investigación.

## Anexos

### Tabulación Encuesta







Aplicación de encuestas



Desarrollo de trayectoria



Implementación stand