



Aprendiendo y disfrutando con los juegos recreativos tradicionales de la calle

Por: Martha Elena González Henao

Área: Educación física / Lugar: Caldas - Antioquia

La Institución Educativa María Auxiliadora, está ubicada en el municipio de Caldas, al sur del Valle de Aburrá, Departamento de Antioquia, fundada en el año 1868, como Escuela Urbana de Niñas. En la actualidad ofrece los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media. Tiene dos sedes: Santísima Trinidad en el sector urbano y la Chuscala en el sector rural, en esta última se desarrollan modelos flexibles de Escuela Nueva y Posprimaria.

Es reconocida a nivel Municipal y Departamental por los excelentes resultados en pruebas externas y la formación en valores que ofrece a la comunidad educativa. Cuenta con una población de 1423 estudiantes entre niños, niñas y jóvenes, que oscilan entre los 5 y 18 años de edad; se incluyen estudiantes con discapacidad cognitiva y motora (niñ@s con parálisis cerebral, diagnosticados con déficit de atención, hiperactividad y retraso mental).

La experiencia: **“Aprendiendo y Disfrutando con los Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle”,(JRTC)**, nace después de que en la Institución Educativa se analizara la problemática que se venía presentando en el área de educación física con relación a los espacios físicos e implementos deportivos para el desarrollo de la clase; la actividad

física se debía realizar en las salones, en pequeños corredores y patios que además están muy cerca a las aulas, interrumpiendo las demás actividades académicas.

Igualmente, los estudiantes consideraban como contenido del área, solo deportes como: baloncesto, fútbol, voleibol y atletismo; el tiempo de la clase de educación física no se cumplía, lo que generó en los estudiantes, apatía, poca motivación y desinterés por esta clase. Se plantearon entonces los siguientes interrogantes: ¿Cómo dinamizar el área de educación física a través de la puesta en práctica de los JRTC?, ¿La práctica de los JRTC permiten el desarrollo de competencias ciudadanas y laborales en los estudiantes? y ¿Se puede integrar la práctica de los JRTC al desarrollo de los contenidos de las diferentes áreas del plan de estudios?

Se pensó entonces, en organizar el área de educación física, tanto en sus contenidos como en su metodología y desarrollo. La experiencia significativa **“Aprendiendo y Disfrutando con los Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle”**, es la materialización de acciones lúdicas tradicionales que a través del trompo, yoyo, carros de rodillos, zancos, cien pies, catapiz, golosa, rondas, muñecas, pirinola, canicas, vara de premio y cometa, dinamizan los con-

tenidos del área de educación física, ampliando y fortaleciendo el currículo institucional.

Con la puesta en práctica de la experiencia, se pretende mejorar la actitud del estudiante para el aprendizaje, organizar el área educación física y tomar el juego como estrategia metodológica. Desde hace quince (15) años, estudiantes de preescolar a once, padres de familia, docentes y directivos participan y disfrutan activamente de la experiencia, la cual es desarrollada a través de las siguientes etapas:

Primera: Investigando con los JRTC.

Docentes y estudiantes leen, reflexionan e investigan sobre los conceptos y referentes teóricos que están diseñados u organizados en los contenidos del área, en un eje temático denominado "Juegos Recreativos Tradicionales de la calle"; es decir el estudiante se apropia de la historia, del concepto de cada uno de los juegos, organizando la información en mapas conceptuales, ensayos, cuentos, poesías y escritos que luego comparte con sus compañeros en clase, en eventos culturales y pedagógicos que organiza la Institución.

Otra de las actividades desarrolladas en esta etapa es "**Mi abuelo en la escuela**". La presencia de los abuelos en la Institución causa alegría, curiosidad y entusiasmo en los estudiantes, pues se reúnen para compartir sobre los juegos y juguetes de su niñez y adolescencia, espacio que permite el reconocimiento y valoración de nuestra identidad cultural. Igualmente los jóvenes del grado décimo, narran a los estudiantes de preescolar y primero los cuentos escritos por ellos sobre los juegos, demostrando así, sus avances en el desarrollo de competencias y habilidades comunicativas.

Segunda etapa: "Hora de construir, aprender y jugar". Motivados desde las áreas de lenguaje, artística, tecnología y educación física, la Institución Educativa se convierte en un laboratorio de comunicación: boletines, reuniones, carteleras, circulares, página institucional, informan a toda la comunidad educativa sobre los JRTC en el ámbito escolar, así, estudiantes, padres de familia, directivos y docentes se preparan para disfrutar **la gran fiesta lúdica**.

El diseño de los juegos, es una de las actividades más divertidas y significa-

1. PÉREZ Patricia ¿La ciudad puede llegar a ser educadora? Iconos. Revista de Ciencias Sociales. Núm. 23, Quito, septiembre 2005, pp. 127-140.
2. FUNES, Jaume. Cuando las madres enseñan y los maestros educan. Revista Cuadernos de Pedagogía. No. 475. Barcelona, Febrero 2017. P. 69.
3. MECANISMOS ALTERNATIVOS DE SOLUCIÓN DE CONFLICTOS. Bogotá. Leyer, 2002.

tivas para los estudiantes; el primero se hace en el patio, allí el estudiante dibuja con tiza su juguete preferido, lo observa, lo disfruta y lo socializa con los compañeros.

El segundo, es la elaboración de un afiche, diseñado a manera de concurso, el ganador será el medio publicitario para promocionar el gran evento nacional de los juegos realizado anualmente en el mes de junio en el Municipio; esta actividad permite el desarrollo de habilidades y competencias como: la axiológica corporal, la competencia motriz y la creatividad, el asombro y la apreciación propias del área de Educación Artística.

La **construcción del juego, se hace con la participación de la familia**, proceso que permite aprender jugando y creando; facilita la articulación clara del área de Educación Física con las demás áreas. El proceso de construcción, se realiza partiendo de la elección que cada estudiante hace del juego o juguete a elaborar, oportunidad clara para el proceso de transversalización, ejemplo: en la construcción del carro de rodillos y cien pies el estudiante aplica conocimientos relacionados con:

matemáticas: medidas de longitud, ángulos; ciencias naturales: conservación y cuidado del medio ambiente; ética: vivencia y fortaleza de valores como el respeto, la solidaridad, ayuda, tolerancia y trabajo en equipo. La Institución se convierte en un espacio lúdico donde los padres y/o acudientes aportan conocimientos de roles como: carpinteros, modistas y albañiles. Terminada la construcción del juego, se orienta una jornada de disfrute donde todos se unen para hacer bailar el trompo, saltar la cuerda, montar en carro de rodillos y correr en cien pies.

Anualmente, la Administración Municipal, a través de la Secretaria de Educación, convoca a toda la comunidad educativa a participar de un festival local, nueva versión de los JRTC, los cuales se inician con un **Desfile inaugural**, realizado el primer día de la fase Nacional por las principales calles del Municipio; este desfile, se convierte en todo un carnaval lúdico, las calles se llenan de juguetes gigantes, pancartas, carteleras, disfraces, comparsas y rondas. En este desfile la Institución Educativa María Auxiliadora, muestra todo

4. PETERSON, Bob. Contando números para la justicia social. Revista Educación y Cultura Fecode. Revista No. 99. Agosto de 2013. Prensa moderna, Cali- Colombia, p. 52 -53.

5. GARCÍA GÓMEZ, Teresa y CARMONA FERNÁNDEZ, Juan. Un profesor que provocan las TIC. En revista Magisterio. Educación & Pedagogía. Revista No. 66. Enero – febrero 2014. Legis. Bogotá, p. 79.

6. ATZET, David. Aprendizaje personalizado, una mirada desde la secundaria. Revista Cuadernos de pedagogía. No. 475. Barcelona. Febrero 2017, P. 59.

el proceso realizado en las aulas de clase: elaboración del juguete gigante, el montaje de coreografías en rondas y la construcción de juguetes miniatura que son exhibidos al público. Muchos de estos juegos son vendidos, generando así recursos económicos.

Además, los estudiantes que demostraron buenas habilidades y destrezas, representan la Institución en los diferentes concursos de los juegos puestos en contienda, esta actividad además de favorecer el desarrollo de habilidades y competencias físicas, permite el fortalecimiento de valores, el reconocimiento y aplicación de normas, la creación de conciencia y cuidado ambiental. Durante este proceso el niño y el joven comparten experiencias y aprendizajes significativos para su proceso de formación integral.

Al final de este proceso, niños y jóvenes se sienten felices y satisfechos por los logros y metas alcanzadas, por ser campeones de trompo; el primero en la carrera de carros de rodillos y cien pies; por haber subido en el menor tiempo posible la vara de premio; por mostrar habilidades en el manejo y salto con la cuerda; por mantener el equilibrio saltando en la golosa y haber maravillado al público con su coordinación, armonía, expresión corporal, musicalidad, compás y ritmo en la presentación de la ronda.

En este momento comprendemos la trascendencia e importancia de la práctica de esta experiencia; Nos hemos apropiado de una estrategia que nos permite ser creativas, dinámicas, disciplinadas y constantes en nuestro papel como maestras.

La evaluación de la experiencia, es un análisis de todas las etapas desarrolladas; realizada anualmente con Directivos, pares y estudiantes, esta permite identificar las debilidades y fortalezas de los procesos, establecer acciones y estrategias de mejora y sostenimiento. Uno de los resultados más significativos de la puesta en marcha de la experiencia, es el reconocimiento y buen desarrollo del área de Educación Física.

Otro de los resultados es la convivencia familiar; el cambio de actitud e interés del estudiante; la participación masiva de ellos en la etapa nacional; directivos involucrados activamente en el desarrollo de la experiencia y docentes aplicándola como estrategia metodológica en el proceso de aprendizaje.

Algunas de las dificultades presentadas en su desarrollo, se relaciona con la apatía de algunos docentes para participar en los diferentes procesos; el pensamiento de los algunos padres de familia relacionada con la pérdida de tiempo de sus hijos, "si jugaban". Frente a estas dificultades, se implementaron talleres de formación y sensibiliza-

ción para el conocimiento y reconocimiento de las bondades y atributos de la experiencia.

Es una experiencia que por sus quince años de práctica se ha convertido en un escenario de aprendizaje, investigación, paz y convivencia, ejemplo de ello, es el grupo de investigación PES, del Instituto de Educación Física de la Universidad de Antioquia, quienes han tomado como referente la experiencia para la elaboración de trabajos de maestría y doctorado. Ha sido socializada a educadores de otras instituciones en el ámbito local, departamental y nacional, replicada por los docentes de las instituciones rurales de escuela nueva de Caldas.

Con la institucionalización de la experiencia, son evidentes los resultados, los cuales han sido consolidados en tres ponencias socializadas en los Eventos Académicos de los juegos, en los años 2015, 2016 y 2017, realizadas en el Municipio de Caldas; en el “Tercer Encuentro Panamericano de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales” en la Ciudad de Palmas, Brasil; en el Primer Congreso Internacional de Educación con Sentidos”, Ciudad de Medellín, año 2016 y en el 4° Congreso Panamericano de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales 2017. Expe-

riencia que nos dio el título de “**Maestro Excelencia**” por la Gobernación de Antioquia año 2016. juegosdelacaldas.wordpress.com/ Blogger con evidencias de la experiencia





**MEJORES
PROPUESTAS**
Premio Compartir
2019



Compartir
**PALABRA
MAESTRA**



Bogotá - Mayo 2019