

Inter-cursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural

Edwin Giovanni Rivera Reyes

Licenciatura en Recreación y Turismo

Proyecto de grado para optar por el título de Licenciado en Recreación y Turismo

Bogotá, 2018

Inter-cursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural

Edwin Giovanni Rivera Reyes

Tutor: Jairo Carlos Cabanzo Carreño

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá, 2018


Inter-cursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural.

Yermis's competitions, more than a game, an alternative of cultural learning.

*Giovanni Rivera

Resumen: El proyecto se realiza a partir de la pregunta problema: ¿Cómo puede el Yermis representar una alternativa de juego que permite rescatar la memoria cultural en los jóvenes de nuestra época?

Dicho cuestionamiento pretende ser resuelto a partir de la sistematización de experiencias realizadas por el docente en 3 colegios diferentes donde se busca rescatar el juego popular como un elemento importante para la construcción y reconstrucción cultural. Durante el transcurrir de este, se busca que el lector realice un recorrido por los aportes teóricos que sustentan el mismo, además de conocer los objetivos y las intencionalidades del autor por rescatar el Yermis como una alternativa educativa de diversión para los estudiantes de la actualidad. Por su parte, se pretende dar a conocer algunos apartados de la experiencia realizada que permitirán develar cómo se llevó a cabo la intervención pedagógica y cuáles fueron los resultados, las reflexiones y el análisis del docente como respuesta a la pregunta inicial.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Resolución de la Universidad</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 126	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Inter-cursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural
Autor(es)	Rivera Reyes, Edwin Giovanni
Director	Cabanzo Carreño, Jairo Carlos
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 126p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	JUEGO; JUEGO POPULAR; JUEGO EDUCATIVO; MEMORIA CULTURAL; YERMIS

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que se propone para la investigación y análisis de las posibles problemáticas o cuestionamiento sobre ¿Cómo se Juega hoy en día? Por medio de un sistematización de experiencias en tres instituciones como lo son: I.E.D. Gustavo Restrepo; I.E.D. Magdalena Ortega de Nariño y I.E.D. Cultura Popular, donde se realizaron tres proyectos enfatizados a la construcción social dentro de las instituciones, en esta última institución se realizó el Inter-cursos de Yermis, como alternativa de juego en la escuela, no obstante este juego como elemento o herramienta de la recuperación de la memoria cultura en los niños, jóvenes de nuestra época y de allí recopilar todos los datos de las tres experiencias y analizar los resultados, las reacciones y cambios en los estudiantes e institución.</p>

3. Fuentes
<p>Bustos, M. y otros. (1999). juegos populares una propuesta practica para la educación física. Madrid – España, editorial Pila Teleña.</p> <p>Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo. México: Editorial fondo de cultura económica.</p> <p>Crespillo, E. (2010). La escuela como institución educativa, Revista Pedagogía Magna número 5, p.p. 257 – 265.</p> <p>Duarte, J. (2013). El juego: consideraciones y prácticas de los estudiantes de la FACULTAD DE</p>

EDUCACIÓN FÍSICA; un paso más hacia la ludoteca móvil, trabajo de grado para optar por el título de licenciado en recreación. Bogotá, UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

Duran, S. y Galeano, M. (2013), El juego didactizado como mediador de desarrollo de las dimensiones del ser, Revista Corporeizando, Volumen 1, número 11, pp. 160 – 177, Bogotá – Colombia.

Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Madrid – España, editorial Alianza.

Jara, O. (Sin Fecha). Orientaciones teórico – prácticas para la sistematización de experiencias. Recuperado de: <http://www.bibliotecavirtual.info>

Lavega, P. (2000). juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Editorial Inde.

Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, Bogotá – Colombia, Pontificia Universidad Javeriana, tesis presentada para optar por el título de licenciada en pedagogía infantil,. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co>

Marín, G. (2015). Juegos populares y tradicionales. Revista publicaciones didácticas, recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com>

Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. Universidad de los Andes Mérida - Venezuela. Revista Educere, vol. 6, núm. 19, p.p. 289-296

Montañez, J, Parra, M. y otros, (Sin fecha). El juego en el medio escolar. España, Recuperado de: <https://previa.uclm.es>, Universidad de Castilla – la mancha,

Paz, E. (2014). Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co>

Pugmire-stoy (1996). El juego espontaneo. Vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid – España, editorial NARCEA S.A.

Rebollo, J. (2012). Juegos populares: Una propuesta para la escuela, Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Recreación y Deportes, N. 3, pp. 31 – 36. ISSN edición impresa 1579-1726.

Unesco, (1980). El niño y el juego. Estudios y documentos de educación, número 34, Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org>

Valero, A. y Gómez, M, (2008). La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad postmoderna. Revista Investigación educativa, educación y deporte, Vol. 12, número 21, p.p. 131 – 141.

4. Contenidos

Introducción: se plantea los motivos personales y sociales por los cuales se quiso realizar la investigación.

Investigación: Se postula la pregunta problema y la justificación del proyecto, gracias a las intervenciones en las instituciones.

Contextualización: Se propone desde una mirada social, la recuperación de la memoria cultural por medio

del yermis como elemento para un aprendizaje significativo en la escuela.

Sistematización: Se toma la estructura de sistematización de experiencia de Oscar Jara, donde se analiza todos los datos que arroja la intervención en las tres instituciones educativas.

Resultados: se concluye con el análisis de los resultados que se obtuvieron en las tres intervenciones y posteriormente dar unas conclusiones finales.

5. Metodología

Se tomó como metodología específica la sistematización de experiencias de Oscar Jara, quien plantea una estructura detallada para la observación, análisis y conclusión de las intervenciones en las tres instituciones educativas, una vez de allí observar qué importancia tiene en lo que se plantea como pregunta problema. Dando sustento a la idea o propuesta del proyecto, así obtener unos resultados y concluir el trabajo de grado.

6. Conclusiones

-Se resalta la importancia del intercurso de Yermis como elemento concreto realizado en el Colegio Cultura Popular, puesto que es allí, en dicho evento, se evidenció que el juego popular si puede pretender adscribirse a la escuela como un elemento que permite rescatar la memoria del juego y sus valores culturales en aras de evidenciar, desde el relato de los estudiantes los aprendizajes generados sobre este tema; puesto que los valores adscritos al juego popular como el trabajo en equipo, la tolerancia, el respeto por el compañero y el aprecio por el espacio natural constituyen pilares fundamentales para la cultura colombiana y, sobre los cuales, se pretendió recrear relatos, experiencias y significaciones que permitieran al sujeto comprender la importancia de los mismos, en algunos momentos de la intervención, y fuera de ella.

- la escuela constituyo un elemento fundamental para la implementación del proyecto puesto que no basta con concientizar al estudiantado de la importancia que pesa sobre el rescate cultural del Yermis, sino, a su vez, la relevancia de hacerle entender a directivas y profesores de que este tipo de actividades pueden ser implementadas en el ámbito escolar.

-La memoria cultural es un concepto amplio que requiere una intervención más profunda pero que, a su vez, puede generar aproximaciones interesantes a partir del análisis y la reconstrucción de los relatos históricos de quienes participan en el juego popular; seguidamente, cabe resaltar que el juego popular, y particularmente el Yermis, representa un elemento de desarrollo de valores como el trabajo en equipo, la solidaridad, el respeto y la cooperación que significan importancia para la construcción cultural individual y colectiva.

- las historias que recrean los estudiantes van siendo modificadas a lo largo del proceso en donde, en primera instancia, no representaban más que un recuerdo sin trascendencia cultural, pero que después de reconstruir, analizar y reflexionar sobre la multiplicidad de historias, el discurso comienza a modificarse y expresarse desde la importancia que tiene el juego para la cultura. Sin embargo, también se comprende que esta propuesta queda abierta a cambios y reconstrucciones que le permitan fortalecer su esencia y depurar algunas falencias, lo cual proyecta a este como un documento relevante que aporta a la

diversificación de las temáticas abordadas en la escuela.

Elaborado por:	Edwin Giovanni Rivera Reyes
Revisado por:	Jairo Carlos Cabanzo Carreño

Fecha de elaboración del Resumen:	06	06	2018
--	----	----	------

Documento Oficial. Universidad Pedagógica Nacional

Contenido

Capítulo 1.....	11
Introducción y planteamiento del problema	11
Planteamiento del problema.....	12
Pregunta problema:	17
Justificación	17
Capítulo 2.....	20
Marco conceptual.....	20
El juego.....	20
Juego educativo	23
Juego popular	27
Memoria cultural	30
El Yermis.....	31
Capítulo 3.....	34
Antecedentes.....	34
Juegos populares una alternativa para la escuela	34
Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y	
reconocimiento cultural -propuesta metodológica.....	35
Juegos populares y tradicionales	36
Objetivos	37
Objetivo general	37
Objetivos específicos	37
Metodología	38
Punto de partida	40
Las preguntas iniciales.....	43

Caracterización de las instituciones: Condición de experiencia.....	44
Situación de la experiencia	45
Acciones de la experiencia	46
Cronograma colegio Gustavo Restrepo y matriz de recolección de datos	48
Contenidos: Colegio distrital Magdalena Ortega Nariño y matriz de recolección de datos diario	52
Contenidos programáticos de la Institución Educativa Cultura Popular	54
Reacciones.....	59
Capítulo 3.....	61
Resultados de la experiencia	61
Percepciones, interpretaciones, intuiciones y emociones de la experiencia	62
Relaciones entre sujeto y experiencia	63
Interpretación del proceso vivido	64
Tabla 7: Formato de recolección de datos - Encuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
Referencias bibliográficas	71

Lista de tablas

Tabla 1: Cronograma colegio Gustavo Restrepo	49
Tabla 2: Matriz de recolección de datos	50
Tabla 3: Cronograma institución Magdalena Ortega Nariño	52
Tabla 4: Matriz de recolección de datos	53
Tabla 5: Cronograma Colegio Cultura Popular	55
Tabla 6: Matriz de recolección de datos	57
Tabla 7: Formato de recolección de datos: Encuesta	67

Capítulo 1

Introducción y planteamiento del problema

El documento aquí planteado nace de la necesidad de rescatar el juego popular como un elemento importante para la educación de los niños y jóvenes, puesto que, actualmente, la tecnología ha invadido los espacios educativos y de ocio generando otras formas de aprovechamiento del tiempo libre aislados del movimiento; para ello, se desarrolla un planteamiento metodológico que nace de la postulación de un problema, el cual será desarrollado a través de antecedentes y conceptualizaciones teóricas que susciten la discusión y reflexión sobre la cultura y el juego popular como contenido propio de la escuela.

Gracias a ello, se realizan diversas intervenciones con el fin de recopilar información acerca del conocimiento que tienen los estudiantes respecto al juego popular y, de igual forma, se pretende observar que tan a gusto se sienten con esta temática abordada desde los contenidos educacionales que permitan analizar e interpretar las repercusiones al finalizar la intervención del presente proyecto. De la misma manera, y a raíz de los datos adquiridos, se concretiza un proyecto denominado “Intercursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural” que pretende generar una nueva forma de integración a partir del rescate cultural en la escuela.

Sobre dicho proyecto, se realiza la debida conceptualización teórica que sustenta la construcción del mismo; posteriormente, se interpreta y analiza la experiencia en aras de

vislumbrar algunas conclusiones, reflexiones y/o respuestas obtenidas durante el proceso educativo.

Cabe resaltar que el proyecto se realiza en aras de dar a conocer a los estudiantes una forma de jugar que posibilita aprender a través del movimiento. Por esto, la propuesta aquí presentada plantea una matriz con temas y contenidos abordados, además de una explicación paso a paso acerca de cómo sistematizar experiencias desde la mirada de Oscar Jara (s.f.).

Planteamiento del problema

Problema de investigación: El proyecto “*inter-cursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural*” nace a partir de una revisión teórica acerca de la importancia del juego popular como un elemento que arraiga en sí mismo un aporte cultural importante susceptible a ser potencializado en el ámbito escolar; además de ello, se parte de diversas experiencias obtenidas en dos instituciones educativas donde se intervino preliminarmente con el fin de observar y analizar si los educandos reconocían los juegos populares, cómo los conocieron y cuáles son los más jugados por ellos.

Esto permitió generar un primer acercamiento hacia cómo juegan los estudiantes, qué juegan y quienes participan; de allí, que el proyecto pretenda proponer una nueva alternativa de juego que encierre no solo la diversión como carácter principal sino, a su vez, el rescate de algunos componentes tradicionales de nuestra cultura en aras de generar un aprendizaje mediante el mismo.

En ese sentido, la escuela representa un elemento sumamente importante para la realización de esta propuesta puesto que es allí donde se cimenta el aprendizaje de los niños

y jóvenes. Por ello, se comprende que dicha institución “En la actualidad, es considerada como la forma de vida de la comunidad, es decir, la escuela transmite aquellos aprendizajes y valores que se consideran necesarios en la comunidad y que llevan a los alumnos a utilizar y mejorar sus capacidades en beneficio tanto de la sociedad como en el suyo propio” (Crespillo, 2010).

Por lo anterior, se hace hincapié en que las instituciones educativas, en el mejor de los casos, pretenden formar y potenciar las capacidades del ser humano para su desarrollo personal y social. Sin embargo, y de acuerdo a diversas experiencias previas, se ha podido constatar que el juego como mediador y posibilitador de aprendizaje, ha sido relegado a un segundo plano en el acto educacional sin darle importancia a la incidencia efectiva que este tiene en el desarrollo de las potencialidades del sujeto puesto que favorece procesos de socialización, estimula la creatividad y contribuye a la adquisición de conocimiento.

El juego sirve como mediador de procesos de desarrollo de las dimensiones del ser, porque está ligado a la vida cotidiana como experiencia cultural, porque a través de este se hace partícipe de la cultura, en la que está inmerso y así la dota de sentido y significación específica, para que el sujeto reconozca, vivencie, explore, analice y desenvuelva su cuerpo de una manera irrepetible y a su vez por medio del cuerpo transmita dominio y conocimiento de las situaciones de la realidad en las que está inmerso (Durán y Galeano, 2013, p. 161).

Por esto, el juego, como elemento indispensable que permite generar aprendizajes en el estudiante y, a su vez, potenciar diversas dimensiones del mismo, ha tenido diversas concepciones a lo largo del tiempo, sin embargo, en la mayoría de los mismos, se rescata su

carácter formativo y educativo, no solo en la infancia, sino también en la adultez. Gracias a esto se concibe que:

El juego es la manifestación formativa por excelencia, y la socialización del cuerpo a partir del ejercicio de las habilidades personales y del temperamento (...) actualmente se concibe como una actividad recreativa, natural, de incertidumbre sometida o enmarcada en un contexto sociocultural (Saco, Acevedo y Vicente, 2001, p.20)

Es decir, una actividad que estimula las reacciones de la mente al propiciar espacios de placer en donde se puedan mejorar los procesos de interrelación entre los participantes, la comunicación y, además, la cohesión e integración grupal a partir del aprendizaje en su práctica lúdica.

Por lo anterior, el juego, considerado como una micro esfera social, propicia un espacio que fomenta la creatividad del individuo en función de determinados roles que se desarrollan al interior del mismo los cuales desembocan en diversas conductas sociales expuestas por los participantes en la actividad misma que precisan un elemento idóneo para generar conocimiento, reflexiones acerca de las mismas y sobre comportamientos desconocidos y, a su vez, sobre la búsqueda de la autenticidad del sujeto; en ese sentido, actualmente la actividad lúdica representa una herramienta educativa y metodológica que debe rescatarse en aras de propiciar “una actividad de placer que posee un fin en sí mismo” (Saco, Acevedo y Vicente, 2010, p.19).

Por consiguiente, se hace pertinente plantear un juego popular de amplio conocimiento en las generaciones antecesoras denominado como “Yermis”, el cual crea una expectativa entre las dinámicas sociales que se propusieron en su contexto espaciotemporal y las

nuevas formas de interrelación que se proponen en la escuela actual. En ese sentido, tanto la escuela como la generación actual, ha sufrido transformaciones que propician nuevos espacios de comunicación e interrelación de sujetos gracias al apareamiento de las nuevas tecnologías, las nuevas visiones acerca de la educación, la multi e interculturalidad, entre otros aspectos que encaminan la utilización del tiempo libre hacia diversos horizontes que, de igual forma, recrean distintas formas de relacionarse, de socializar con el otro, de jugar y de divertirse.

Por esta razón, se hace imprescindible rescatar otras formas de intercambio grupal mediante un proyecto que rescate “el Yermis” para ponerlo en función del colegio; debido a esto, esta propuesta centrará su atención en un juego popular que, estando al servicio educativo, logre generar espacios de diversión, conocimiento cultural, incentivo, comunicación, participación, respeto y, por sobre todas las cosas, un ambiente en donde el estudiante pueda expresar los pensamientos propios como parte de la construcción del ser, presente en las instituciones educativas. En ese sentido, tal y como menciona la Unesco, “el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela” (1980, p.8) queriendo decir con esto que su práctica permite educar a través de la misma.

Por esto, se ha evidenciado que las transformaciones sufridas en la actualidad han generado nuevos espacios en donde los niños y niñas de nuestra época invierten su tiempo libre pero que, a su vez, genera que olviden las diversas formas de jugar que antaño se practicaban. Es por ello que, entendiendo el juego como una acción u ocupación libre (Huizinga, 1872, p.45-46), se hace importante rescatar el Yermis como juego popular que permita recrear una nueva alternativa para el aprovechamiento del tiempo libre y de sus

potencialidades educativas a través del movimiento y las reflexiones culturales que estas suscitan.

Por su parte, “es evidente que el juego desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia, su función en los procedimientos de aprendizaje es esencial” (Unesco, 1980, p.7). Por ello, se hizo fundamental para la presente propuesta recoger diversas experiencias por parte de personas que jugaban Yermis anteriormente, y que ahora, ya como padres, guardan en su memoria un imaginario social en donde al momento de jugar era posible reunir a la familia, amigos y vecinos en un espacio social en donde interactuar, aprender y disfrutar se convertía, a la larga, en algo significativo que posibilitaba mantener relaciones sanas en la construcción de comunidad.

Es por ello que se ha podido constatar, a partir de las experiencias previas, que el juego popular en la sociedad actual ha sido suplantado por otras formas de jugar, en su mayoría adscritas a juegos virtuales; donde, sin duda, se desliga al movimiento y la cultura de su centro de aprendizaje. Por esto, el rescatar la tradición del juego popular en la escuela puede propiciar el fortalecimiento de las relaciones sociales, la creatividad y el movimiento, abriendo la puerta a la posibilidad de integrar familias enteras mediante lúdicas que muchos conocen desde su infancia y que, con seguridad, pueden acercar a la comunidad con la institución educativa, permitiendo así, una renovación en los elementos sociales que comparten las distintas generaciones.

En ese sentido, toma cabida el problema de investigación acerca de la importancia del juego popular (en este caso el Yermis) como instrumento para propiciar espacios de integración académica y social que sugieren el desarrollo de roles entre los jugadores

destacando aspectos que permitan trasponer a la realidad los aprendizajes obtenidos. Por ello, el presente proyecto pretende profundizar elementos teóricos que sustenten el juego como estrategia pedagógica de socialización y el desarrollo de la creatividad mediante la práctica del mismo con el ánimo de realizar un aporte significativo a la recreación y el deporte.

Pregunta problema:

¿Cómo puede el Yermis representar una alternativa de juego que permita rescatar la memoria cultural en los jóvenes de nuestra época?

Justificación

Para el presente proyecto el juego popular es tomado como concepto de investigación, dándole la importancia pertinente al término, tratando de construir una concepción escolar que propicie experiencias donde se exponga su interpretación. Además, mediante evaluaciones concretas de quienes lo practiquen, se pretende analizar el sentido del mismo, entendiendo que, mediante él, se pueden vincular espacios de deformación social y cultural que, proyectado a sus participantes, repercute en una iniciativa de enseñanza para las próximas generaciones.

En Colombia, el juego popular, específicamente el yermis, tiene una importante concepción histórica en la cual los barrios populares y no populares lo fomentaban como espacio de interacción social. Sin embargo, el juego se ha visto disminuido en su esencia puesto que, gracias a la inmersión tecnológica, las nuevas generaciones ya no lo practican de la misma forma que en años anteriores; esto sin duda repercute en el desconocimiento que tienen algunos jóvenes acerca de aquellos elementos tradicionales que el juego popular

arraiga en la sociedad colombiana y que les posibilita un aprovechamiento del tiempo libre mediante el rescate cultural. Respecto a esto, y en relación con los juegos electrónicos que intermedian la forma de jugar en la actualidad, Abre mundos (2013) menciona que “Las formas de jugar están cambiando y se está transformando la educación de los niños con la innovación de éstos juguetes electrónicos”.

Esto, pretende dar a entender que se está perdiendo la esencia del juego como anteriormente se conocía ya que, en la actualidad, jugar se ha convertido en un momento que se encuentra intermediado por un aparato tecnológico. En ese sentido, lo anteriormente mencionado se ha podido constatar en las observaciones previas realizadas durante las intervenciones, por lo cual, nace desde allí la idea de presentarles a los estudiantes una nueva opción para divertirse y aprovechar el tiempo libre que arraiga en sí una forma dinámica que permita generar lazos de amistad, trabajo en equipo y alegría en su práctica.

Es por ello que el rescatar la integración entre estudiantes, vecinos y, en muchos casos, entre familia contribuye a que el juego represente una forma lúdica que encamina a generar relaciones más duraderas; a lo cual, el Yermis puede ser aplicable en cualquier espacio y contexto, lo que indica que no es necesario un lugar determinado para poder practicarlo. Esto, sin duda, genera una gran ventaja en tanto propicia una mayor accesibilidad para implementarlo en cualquier escenario y con cualquier tipo de población.

Por otro lado, y en aras de analizar la situación actual acerca de cómo se ve el juego en la sociedad, se procede a ponerlo en práctica en el ámbito escolar; allí se puede observar que, en los descansos y/o recreo, se hacen manifiestas otro tipo de prácticas de carácter mucho más deportivas como lo son los intercurros (ya sea de microfútbol, fútbol,

baloncesto y voleibol), al igual que algunos espacios de entretenimiento mediados por aparatos tecnológicos que conlleva a que la mayoría de los educandos eviten los juegos populares. Gracias a esto, se ha propiciado que las practicas recreativas pierdan espacio dentro de las instituciones educativas que, en muchos casos, se debe a la falta de incentivo acerca de las actividades lúdicas; en ese sentido, se hace importante fomentar el juego popular en la escuela comprendiendo que, mediante este, se pueden suplir necesidades de quien lo practique, atendiendo a que los *juegos populares* generalmente son incluyentes, es decir, constituyen una actividad que acepta todo tipo de población, genero, raza y etnia, dándole cabida a la interculturalidad mediante su práctica misma.

Capítulo 2

Marco conceptual

En consecuencia con lo planteado anteriormente, se debe entender que dicho proyecto se sustenta bajo una mirada teórica que posibilita enunciar de forma organizada la mirada sobre la cual se estructura el mismo.

En este apartado, y aludiendo a lo planteado anteriormente, se pretende conceptualizar algunos conceptos que son relevantes para el planteamiento del presente; por ello, se abordarán palabras claves como el juego popular, la memoria cultural y, por supuesto, el Yermis como mediador de los procesos educativos aquí planteados, como elementos estructurales que enmarcan el contenido conceptual sobre el cual se hace referencia; en ese sentido se mencionan los siguientes.

El juego

Para abordar el término de juego, se debe indagar acerca del origen del mismo; por ello se comenzará a conceptualizar desde la época del homo sapiens, donde se evidencia la interpretación de esta práctica como una acción arraigada en el desarrollo del homo puesto que este jugaba sin saberlo. Para Huizinga (1972), cualquier tipo de acción estaba ligada con la práctica lúdica, asociándolo a las conductas de los animales, donde ellos, entre sus actividades cotidianas, creaban juego; ejemplo de ello, radica en el siglo XVIII, cuando se denominó “homo Faber” a quien era el encargado de fabricar, puesto que cuando se

fabricaba, al mismo tiempo, se jugaba, es por esto, que se creyó pertinente crear el homo-ludens o, en otras palabras, el hombre que juega (p.7).

Sin embargo, el término de juego, a su vez, ha sido polisémico y es por esto que, según Moreno (2002):

Entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en toda las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión” (citado en Leyva, 2011, p.4).

Sin duda, actualmente se conoce y se acepta al juego como una acción, actividad o como un hecho espontaneo que genera alegría, disfrute y/o goce, sin embargo, se hace pertinente conceptualizar un poco más a fondo acerca del término y, para ello, se debe comprender en primera instancia que:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de <ser de otro modo> que en la vida corriente (Huizinga, 1972, p. 46).

No obstante, el juego no se delimita a una sola palabra, ya que su interpretación varía según quien lo interprete e implemente, convirtiéndolo así en un término universal.

Ejemplo de esto puede contemplarse en la dinastía china, donde “Wan” era el término utilizado para referirse al juego y el cual significaba:

Entretenerse con algo, encontrar gusto en algo, divertirse, jugar, alborotar, bromear, también sirve para palpar, examinar, olfatear, enredar con pequeños adornos y, finalmente, disfrutar de la luna. El punto de partida semántico puede ser: fijarse, con juguetona atención, en algo. Sumirse, despreocupadamente, en algo.” (Huizinga, 1972, p. 50).

En ese sentido, el juego ofrece una diversidad de opciones acerca de cómo utilizarlo, y el fin con el cual cada quien lo disfruta; pero más que un término, debemos explorar respecto a cómo está dividido, quien lo conforma, cómo se clasifica, entre otros. Por ello, para Caillois (1986), el juego contiene características principales y, a su vez, unas clasificaciones que dividen su actividad:

Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre. **Separada:** circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y determinados por anticipado. **Incierta:** cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la Necesidad de inventar.

Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los Jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.

Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta. **Ficticia:**

acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente (Caillois, 1986, p. 37-38).

Con lo anterior, se deduce el amplio campo de desarrollo del juego pero, se hace aún más evidente cuando se entiende desde las cuatro categorías de Caillois (1896) El agon (competencia), el azar (alea) la mímica (mimicry) y el vértigo (ilinx); dando una amplia alternativa respecto a las funciones que puede llegar a tener el juego y que se pueden poner en práctica en el ámbito educativo.

Juego educativo

Como se ha venido mencionando, para el presente proyecto se hace imprescindible vincular el juego educativo como una alternativa u acción que rescate la funcionalidad de jugar dentro de la escuela. Por ello, se concibe al juego educativo, más que como una actividad recreativa, como una oportunidad para la integración social entre estudiantes que pueda rescatar y potenciar algunos aspectos tales como la creatividad, la comunicación, entre otros, puesto que, como menciona Unesco: “hay que comprender pues que la función del juego es autoeducativa” (1980, p.19) y por tanto un elemento clave en el desarrollo educacional de los estudiantes.

Gracias a esto, se debe estructurar un concepto claro acerca del juego educativo, por lo cual se indagan varias apuestas que se han realizado frente a la incorporación del mismo dentro del ámbito escolar. En primera instancia, basta con mencionar la importancia de este puesto que, para Unesco: “El juego infantil se presenta como una dialéctica entre las identificaciones sucesivas y la identidad cada vez reconsiderada, por lo que su papel es esencial en la elaboración del yo” (1980, p.9); Es decir, que en la construcción de lo que

será la subjetividad del sujeto el juego representa un ente de suma relevancia en tanto posibilita generar y reflexionar acerca de unos roles determinados, comprender el trabajo grupal, entre otros aspectos claves en la constitución de ser humano.

Aun así, cabe aclarar que el calificativo de “educativo” tiene como finalidad darle una función a todo tipo de enseñanza y aprendizaje que permita estructurarlo en materia de educación en aras de poder implementarlo desde una mirada pedagógica sin coartar la espontaneidad que se quiere dentro de la institución educativa.

Por esto, cuando se menciona al juego, haciendo alusión a su carácter educativo, se pretende enunciar que la actividad debe arraigar en sí los componentes primordiales en el juego (descritos anteriormente) siendo adaptados a componentes pedagógicos en pro de la educación; es por esto que jugar en la escuela debe:

Ser un vehículo para el niño donde él puede escoger que hacer, a donde ir, con quien ir, etc. (...) Un vehículo para aprender a vivir; el niño que juega ocupa el asiento del conductor; como tal “conductor”, el niño controla el vehículo mediante sus acciones. Lo maneja mejor cuando las cuatro <ruedas> funcionan de manera conjunta (Pugmire-stoy, 1996, p. 15).

Es decir, que al momento de construir aprendizajes jugando el niño debe ser el centro de la actividad misma, donde pueda decidir el cómo aprender para que, dicho conocimiento, pueda generarse de manera espontánea y en pro de los objetivos pedagógicos; por esta razón, entender el juego como un vehículo, frente a su concepto y función, entrevé que el camino lo decide el niño, dándole así, un nivel más amplio de imaginación, creatividad y formación en valores, con el fin de organizar y categorizar de forma divertida todo el

concepto de aprendizaje en la escuela. Gracias a esto, es definitivamente importante anclar el juego al sistema educativo en pro del desarrollo humano desde el impulso divertido de la práctica de aula; por ello:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora.

Por consiguiente, el juego y el sistema educativo trabajando de forma conjunta representa, tal y como lo dice Pugmire-stoy (1996), un vehículo el cual se explica la función de las cuatro ruedas como ejes fundamentales para lograr su funcionalidad y soporte total educativo. Por ello, en la primera rueda pone las dimensiones sociales:

- Desocupado
- Espectador
- Solitario
- Paralelo
- Asociativo
- Cooperativo
- Socializado con adultos

En su segunda rueda incluye los tipos de juegos:

- Práctica/ejercicio

- Constructivo
- De transformaciones o limitaciones simples.
- Simple y complejo
- Juegos de reglas

En su tercera rueda califica los elementos del juego:

- Investigación
- Terapia ocupacional
- Aprendizaje para la vida
- Diversión

Y en su última rueda propone los medios:

- Cosas para jugar
- Espacio para jugar
- Tiempo para jugar
- Compañeros de juego

De este modo, se puede inferir que, para Pugmire-stoy (1996), mediante el juego se pueden investigar, diseñar, crear y evaluar cualquier tipo de conocimiento en la escuela y, a su vez, lograr que el niño sea autoeducativo en sí mismo siendo el conductor de su propio aprendizaje.

Ahora bien, el juego es de por sí una actividad que arraiga una gran cantidad de virtudes susceptibles a ser aprovechadas por la escuela puesto que:

El juego posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-

lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (Chacón, 2008, s.p.).

En ese sentido, es indudable como el conocimiento puede ser una excusa en la escuela para generar ambientes lúdicos y recreativos en donde el estudiante, por medio de la diversión, pueda despertar su curiosidad y, a su vez, su creatividad para alcanzar los aprendizajes a través del rescate de una de las prácticas que actualmente se han ido perdiendo: el juego.

Juego popular

El juego popular, más que un juego, tiene variedades de términos, argumentos, acciones e implementaciones que, como bien dice su nombre, lo hace reconocido; es decir, que representa una actividad que nos catapulta al pasados a partir de costumbres, vivencias, mitos, aptitudes, que generación tras generación han ido desarrollando y jugando.

De igual forma, para algunos, el juego popular connota una igualdad frente a lo tradicional y lo autóctono, otros le atañen más relación a la parte cultural. Respecto a eso Rebollo (2002) enuncia lo siguiente:

Nosotros consideramos que el juego popular nace de forma espontánea en el contexto cultural de un pueblo y se proyecta en el tiempo. Es la respuesta a una necesidad que el hombre tiene desde niño y que favorece de forma espontánea la relación con su entorno físico y humano (p. 32)

Rebollo, sin duda, aproxima el concepto que tiene acerca del juego popular y, por esto, induce a comprender cómo este se entrelaza con la cultura donde, a partir de la misma,

pueden verse cambios significativos respecto a la forma de jugar, al significado cultural del mismo y a los contenidos relevantes para determinada comunidad.

En ese sentido, se puede entender que los juegos populares son aquellos que van pasando de padres a hijos pero que, en la mayoría de los casos, se desconoce su origen. Normalmente son juegos espontáneos (debido a que los niños carecen de juguetes por lo cual se inventan un juego); creativos (al ser inventados por los niños de forma libre) y motivadores (puesto que suelen gustar mucho a los niños, generando diversión en ellos).

Por su parte, cabe resaltar que el juego ha estado siempre adscrito a la historia humana y, por ende, hablar de juego ha de remontar a épocas de antaño que lo hace una práctica tradicional; sin embargo, al hablar de juego tradicional y popular, aun en su similitud, se encuentran unas finas diferencias importantes para la consecución del documento. En ese sentido:

Hasta hace muy pocos años, y aún ahora, se establecía una diferenciación semántica entre juego tradicional, popular y autóctono. El primero, juego tradicional, se lo atribuía al juego de los adultos de las clases tradicionalmente consideradas como cultas o aristocráticas, mientras que juego popular aplicaba a los juegos que practicaba el pueblo llano. Juegos populares, son aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentra excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto, variables y flexibles. Consideramos que actualmente ésta distinción no tiene sentido y que en definitiva de lo que estamos hablando es de ese juego que se ha venido transmitiendo a

lo largo del proceso histórico de cada pueblo. Otra confusión terminológica que se produce frecuentemente se da entre juego popular y autóctono. Lo autóctono es lo típico, lo personal de un lugar concreto, al igual que manifestamos que un juego es autóctono de una determinada zona cuando es juego propio, no venido de fuera (Saco y otros, 2001, p 25 – 26).

En ese sentido, se entiende que tanto lo tradicional, lo popular y lo autóctono encuentran similitudes pero, a su vez, bastas diferencias. Por ello, Valero y Gómez (2008) enuncian algunas de las diferencias más tajantes puesto que, para ellos:

Tradicional: son aquellos juegos que conocemos desde siempre y que incluso son conocidos por nuestros antepasados, es decir significa arraigo en la cultura. Son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que, por lo tanto, se han ido transmitiendo de forma generacional. • Popular: practicado por la masa de la población, es decir que forma parte de la llamada cultura popular. Es aquel juego que está muy arraigado en una determinada zona y que los habitantes del lugar lo practican habitualmente ya sea en general o en un sector de población concreto. • Autóctono: originario de un país. Al no saber cuál es el origen de este juego, no podemos afirmar con rigor los términos autóctono, nativo, oriundo o vernáculo, que siendo sinónimos significan atribuir a una zona o cultura el origen de un determinado juego (p. 134).

Gracias a esto, se comprende que el Yermis encuentra su definición entre lo tradicional, lo popular y lo autóctono puesto que arraiga en sí un carácter cultural que se ha venido transmitiendo de generación en generación a partir de sus características de trabajo en equipo y los roles en los que se ven inmersos los participantes; de igual forma, al ser un juego

ampliamente conocido y practicado por la sociedad colombiana, encuentra definición en el ámbito popular y, por último, se considera autóctono puesto que, aun desconociendo su origen específico, se conoce de antemano que el Yermis es un juego netamente colombiano.

Memoria cultural

Como se mencionó anteriormente, el juego popular adscribe en su concepción diversos factores que pretenden rescatar la cultura y las tradiciones de los sujetos sociales; para ello, la memoria que se encierra al interior del juego, transmitido de generación en generación, encierra en sí gran valor cultural. Por esto:

La capacidad de recordar la propia experiencia para construir a partir de ésta su relato, así como la de recordar la experiencia de otras personas que radicaban en los lugares que habían visitado los narradores o de los ancestros que habían vivido en su lugar de origen, es esencial para el tipo de memoria de la experiencia y de relatos de la experiencia escuchados y transmitidos por el narrador (Seydel, 2014, p. 191).

Es decir, que la memoria puede reconstruirse colectivamente a través de las interacciones y los relatos propios de cada sujeto que, sumados a los demás relatos, conforman un conjunto de experiencias que denotan construcción cultural; Sin embargo, cabe aclarar que si bien para muchos autores el lenguaje es un elemento imprescindible, no solo para reconstrucción de las memorias individuales, sino también para la formación cultural e identitaria de los sujetos. Dentro de dicho concepto, se reconoce la importancia que tiene la reconstrucción histórica de la cultura sobre la formación de la identidad de quienes participan, por ello, para Halbwachs citado en Seydel (2014):

El condicionamiento colectivo de la memoria individual confiere un sentimiento de realidad (sentiment de réalité) a esta última, ya que el individuo suele colorear los recuerdos y relacionarlos con percepciones, emociones y sentimientos; al contrario, las representaciones colectivas están desprovistas de ellos (p. 194).

En ese sentido, se puede comprender que la memoria cultural representa una rememoración de los relatos individuales que se condiciona por los marcos referenciales de la cultura en donde “el intercambio de relatos en torno a vivencias que atañen a un colectivo que comparte un entorno o espacio es el que crea continuidad. Este colectivo a su vez constituye su identidad con base en estos relatos” (Seydel, 2014, p.198).

Por lo anterior, se comprende que el juego constituye una herramienta en donde se puedan compartir y transferir los relatos entre los sujetos participantes en aras de generar procesos culturales que aportan a la construcción de la identidad personal; al mismo tiempo, que los procesos comunicativos rescatan las tradiciones propias del juego y de las individualidades participantes.

El Yermis

El Yermis, a lo largo de su historia, ha sido concebido como un juego que ha pasado de generación en generación divirtiendo a las familias colombianas. Sin embargo, aunque se conoce que se originó en Colombia, es demográficamente incierta la ciudad, municipio o departamento de donde se creó; por eso, el Yermis se considera como un juego popular y tradicional que es percibido de diversas maneras, una de ellas radica en la comprensión estratégica sobre la cual algunos la asemejan con la guerra puesto que en esta se enmarcan actitudes como defender, atacar, tumbar, derribar, armar y ponchar. Por otro lado, dicha práctica también es concebida como una aproximación al Beisbol gracias a sus elementos

como el bate y la pelota que enmarcan, tradicionalmente, un juego de ancestros o una actividad lúdica propia de esclavos.

De la misma forma, y como se ha venido mencionando, “el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle en todas sus dimensiones y pueda integrarse a la sociedad” (Montañez, Parra y otros, S.F. p. 240), es por esto, que el Yermis, propio de la cultura colombiana, arraiga en si diversidad de valores como el trabajo en equipo, respeto por el compañero, entre otros, que le posibilitan ser un elemento importante de formación en el ámbito escolar rescatando que “Todos los juegos deben tener una finalidad, la diversión constituye un ingrediente pero no el motivo principal” (Duarte, 2013, p.19). Es por esto, que el Yermis, arraigando sus características principales, sirve como elemento que posibilita educar de acuerdo a los objetivos específicos del proyecto; por ello, se contextualizará a continuación algunos fundamentos básicos para jugar dicha práctica lúdica.

En primera instancia, el Yermis se juega entre dos equipos (sin límite de personas), aunque generalmente participan entre 5 y 10 sujetos por equipo; seguidamente, después de la conformación de los grupos, se elige cual equipo estará a la ofensiva (ponchando) y cual a la defensiva y se procede a dar inicio al juego con las siguientes reglas que, aunque son popularmente conocidas, pueden sufrir modificaciones si existe un común acuerdo entre equipos. Algunas de las normas principales del juego son:

- Al equipo que este ponchando (a la ofensiva) no se le vale caminar con la pelota. Solo pueden hacer pases entre los jugadores de su mismo equipo.
- Se usa una pelota, generalmente de caucho o de tenis, que quepa en la mano.

- El equipo que está a la defensiva porta bates o palos usados para el despeje de los posibles lanzamientos del equipo contrario que intenta ponchar a sus rivales.
- Hay una torre de aproximadamente 12 tapas de gaseosa, la cual representa el núcleo del juego. Cada punto nuevo comienza con esta torre armada.

Ahora bien, al comenzar el juego, el equipo que está a la ofensiva lanza o rueda la pelota contra la torre de tapas, si no se desarma la torre en los lanzamientos de cada jugador se cambia de turno, es decir, el equipo que estaba a la defensiva pasará a derribar la torre; Por el contrario, si la torre es derribada el equipo que está a la ofensiva intentará ponchar a sus rivales con la pelota y sus adversarios, el equipo de la defensiva, no deberán dejarse ponchar para lo cual podrán protegerse y/o despejar la pelota con sus palos o sus bates al mismo tiempo que intentan armar nuevamente la torre de tapas.

Si logran volver a formar la torre, antes de ser ponchados, deberán gritar ¡Yermis! y, por consiguiente, todos los integrantes del equipo se anotarán un punto y continuaran con los mismos roles (defensivo u ofensivo) que venían desarrollando. Por otro lado, si no logran armar la torre de tapas y son ponchados se deberá cambia de rol, es decir, el equipo que defiende pasará a lanzar la pelota contra la torre de tapas.

Capítulo 3

Antecedentes

A continuación se expondrán algunos de los estudios realizados alrededor del tema a nivel internacional y nacional.

Juegos populares una alternativa para la escuela

La nueva propuesta práctica, surge de la necesidad de los profesores de educación física por plasmar la gran cantidad de actividades y juegos que son implementados para el uso de la educación física con fin educativo, utilizándolo como medio o herramienta de aprendizaje en el desarrollo del ser. Para dicho documento, el Juego, según su terminología, es catalogado como una práctica inherente al ser humano y, además, lo dividen en 3 categorías: Juego popular, juego tradicional y juego autóctono, definiéndolos con base en el diccionario de la real academia española, diferenciando a los tres como un desarraigo cultural, y de vital importancia en la sociedad.

De igual forma, los autores indagan sobre los juegos populares y la relevancia que este tiene como agente social de la comunidad para, desde allí, poder implementarlos como medio para la integración y la interacción social; además de ello, al interior del documento se expresa como estas prácticas no son solo “jugar por jugar”, sino por el contrario, se trata de identificar la labor formativo que contiene cada juego con el ánimo de proponer temáticas lúdicas que contribuyan con el desarrollo del ser humano. Sin embargo, cabe resaltar que “el profesor puede requerir el buscar un juego determinado en función de varios aspectos” (Muñoz y otros, 2010, p.21). Para ello, se evidencian algunos aspectos susceptibles a ser potenciados jugando:

Habilidades perceptivas

- juegos de percepción espacial
- juegos de equilibrio
- juegos rítmicos
- juegos sensoriales

Habilidades y destrezas básicas

- juegos de lanzamiento y recepción
- juegos de salto
- juegos de desplazamiento

De igual forma, se hace preciso enuncia que el autor tiene como finalidad dar a conocer a nuevos y antiguos docentes todas las virtudes que aporta el juego a los procesos educativos, en aras del aprendizaje, las relaciones interpersonales, el desarrollo físico y humano de los estudiantes (Muñoz y otros, 2010).

Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica

Este proyecto metodológico nace de una preocupación que tienen los autores respecto a la falta de “cultura lúdica” del estudiantado y de los procesos adscritos al ámbito escolar, por ello, consideran necesario adoptar alternativas pedagógicas que contrarresten las formas en que actualmente se juega que, para ellos, se enmarcan en el ámbito de los aparatos tecnológicos y la agresividad entre sujetos.

Gracias a dicha problemática se decide conceptualizar acerca de la importancia del juego en la escuela, particularmente del juego tradicional como una herramienta de rescate

cultural que aporta a la reflexión sobre temas importantes para el mejoramiento del ámbito escolar puesto que, para él, el juego adscribe un conjunto de reglas que pueden traspasar las barreras del juego para ponerlas al servicio de la comunidad.

Del mismo modo, señalamos que las normas que se establecen en la escuela como marco de las relaciones interpersonales tienen un contenido fundamental cuando se comunican y se aplican con coherencia a toda la comunidad educativa y las sanciones realizadas tienen una función pedagógica cuando hay un espacio de reflexión conjunta en la que los implicados y los representantes de la comunidad educativa analicen con serenidad el problema (Paz, 2014, s.p.).

En ese sentido, se plantea como estrategia metodológica diseñar un cronograma que permita al educando atravesar por diversos juegos tradicionales que aporten a la convivencia estudiantil y, además, a fortalecer los procesos culturales de la población.

Algunos de los juegos sobre los cuales se centra la propuesta pedagógica son el trompo, las canicas, la lleva, las escondidas y el Yermis, entre otros (Paz, 2014).

Juegos populares y tradicionales

Se toma como antecedente dicho artículo, en tanto toma relevancia con uno de los núcleos temáticos que se trabajan durante metodológica aquí desarrollada. Marín (2015) plantea en este documento la importancia y relevancia que pesan sobre el juego popular y tradicional sobre la construcción cultural de los sujetos participantes; para ello, se prioriza el juego como un ente sumamente importante para los procesos de enseñanza y aprendizaje para lo cual se conceptualiza sobre este término y se diseña una herramienta estratégica de desarrollo curricular para la misma. Para él:

El juego es un impulso vital, que se expresa como actividad libre, espontánea, gratuita y placentera. Jugar es una fuente de satisfacción y alegría, el juego para los niños es gratitud absoluta. El juego es descubrimiento, curiosidad, iniciativa, deseo de vivir y gozar la vida. El juego adquiere en la niñez un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento integral del cuerpo, desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje (Marín, 2015, p.147)

Dicho planteamiento toma relevancia en el presente documento en tanto el presente proyecto se preocupa por la construcción de contenidos en donde los procesos de enseñanza y aprendizaje tomen relevancia a partir del rescate cultural de los juegos populares como el Yermis en el ámbito escolar, además de ello, se comprende desde esta mirada la relación existente entre cultura y juego puesto que cada sociedad adopta, crea y recrea diferentes formas lúdicas de expresión de su identidad (Marín, 2015).

Objetivos

Objetivo general

Proponer el Yermis como una nueva alternativa de juego que encierre, no solo la diversión como carácter principal sino, a su vez, que permita rescatar la memoria cultural.

Objetivos específicos

- Conceptualizar acerca del juego popular en la sociedad y la escuela.
- Posibilitar espacios de reflexión acerca del juego popular, la escuela, y la cultura.
- Implementar el intercurso de Yermis, como juego popular, en la institución educativa Cultura Popular.

Metodología

Este proyecto surge a raíz de observaciones previas en el colegio Gustavo Restrepo y en el colegio Magdalena Ortega Nariño en donde se evidenció que los juegos populares poco se practican en el ámbito escolar, por ello, se intenta recrear una posible hipótesis del porqué los estudiantes prefieren otras formas de aprovechamiento del tiempo libre en donde la tecnología cumple un papel protagónico. En vista de lo anteriormente mencionado, se procede a generar una pregunta problema que enuncie la importancia del juego popular en la escuela y, sobre la cual, surgirán algunos conceptos claves que deberán ser conceptualizados antes de la implementación del proyecto.

Ya habiendo concretado los conceptos claves, se pretende elegir algunos colegios de la capital en donde se pueda indagar, con estudiantes y maestros, acerca de su conocimiento de los juegos populares y su posible incidencia en la escuela; para ello, se realizan algunas entrevistas y observaciones en la institución educativa Gustavo Restrepo como un primer acercamiento a la realidad educacional. En dicha institución, se realiza también una intervención con estudiantes de edades 15 a 18 años aproximadamente, y la cual tiene como finalidad evidenciar si estos reconocen el juego popular como un hecho importante en la sociedad, indagar acerca de cómo conocieron el juego popular y cuales practican.

En el Gustavo Restrepo se realiza un cronograma con una serie de actividades organizadas que buscan respuesta a las preguntas anteriormente mencionadas y, además de ello, se comienza a recoger información mediante la matriz de recopilación de datos diaria. Seguidamente, se procede a localizar otra institución que permita corroborar si el juego popular tiene la misma acogida y si los estudiantes lo reconocen de manera generalizada en diversos colegios de la capital.

Para ello, en la institución educativa Magdalena Ortega Nariño se realiza la segunda aproximación educacional del proyecto. En este punto, además de pretender evidenciar la acogida del juego popular, se busca recopilar información que permita comprender la importancia del juego popular en los proyectos educativos de la institución y, por supuesto, constatar cuál de los juegos tiene mayor aceptación para los estudiantes.

Esto, permitió recrear la idea de construir una matriz de contenidos que pudiera ser implementada en cualquier institución educativa y que, adicionalmente, pudiera ser puesta en práctica en espacios de libre esparcimiento dentro de la institución. Por esta razón, se procede a elegir una tercera institución educativa llamada Cultura popular en donde se concreta la puesta en marcha del proyecto denominado “Intercursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural” en donde se busca generar ambientes de aprendizajes que encaminen al estudiante a conocer la importancia del juego popular, la relación existente entre dicho concepto y la cultura colombiana, al reconocimiento de cómo se juegan, y, adicionalmente, a la implementación de un torneo en espacios de libre esparcimiento o no académicos en donde cada curso pudiera organizar un equipo para competir y divertirse a través del juego seleccionado (Yermis).

Habiendo culminado la intervención en las instituciones educativas y la recopilación de datos diaria y semanal a través de las matrices planteadas por Jara, entrevistas y reflexiones escritas por los estudiantes que permiten “rememorar la propia experiencia para construir a partir de ésta un relato” (Seydel, 2014, p.191), se procede a organizar la información recolectada en el colegio para posteriormente analizarla e interpretarla en aras de generar una sistematización organizada de experiencias donde se retomen las vivencias acontecidas durante el trayecto de las prácticas educativas en busca de generar unas reflexiones acerca

de la importancia del proyecto, una posible respuesta a la pregunta problema y las recomendaciones pertinentes para el mejoramiento de su implementación.

Por esto, a partir del análisis de los datos recopilados, se pretende poner en escena los aspectos educativos, recreativos y lúdicos pertinentes para la creación de este proyecto. Para ello, dentro de la intervención se evidencian aprendizajes y conocimientos adquiridos durante la práctica lúdica puesto que, dependiendo del rol que los participantes desarrollen durante las mismas, construirán saberes determinados que serán posteriormente sistematizados, tanto desde las experiencias recogidas por el docente, como de los puntos de vista de los participantes, con el fin de otorgarle un orden y un sentido a la experiencia.

Particularmente para la sistematización de experiencias, se toma a Óscar Jara Holliday como punto de referencia basados en su “estructura de sistematización” de (2010), en donde divide el proceso en los siguientes 5 fases de desarrollo, en los cuales se ordena, se clasifica y se analiza, pedagógicamente, los saberes y conocimientos que se evidencian en la acción de lo práctico.

Punto de partida

La base fundamental de esta fase se ve enunciada en la intervención directa que el estudiante haya tenido con la práctica; por esto, es requisito necesario haber hecho parte del proceso ya que, en este caso, tomaremos los datos recogidos en el colegio Gustavo Restrepo en el primer semestre del año 2014, llevado a cabo con los estudiantes de la media técnica en recreación y, más específicamente, con los grados décimo y undécimo, como la primera aproximación realizada a una población estudiantil que tenía como fin develar si los estudiantes conocían y reconocían el juego popular como una forma de diversión de

nuestra época y, al mismo tiempo, se indaga sobre los orígenes de cómo lo conocieron en aras de interpretar si efectivamente el juego popular es culturalmente transmitido entre generaciones a través de la rememoración de cada estudiante y el relato propio de los mismo que describan su memoria cultural.

Por otro lado, la recopilación de información es de vital importancia para el sustento de la sistematización, por ello, se retomarán dos entrevistas realizadas al finalizar la primera intervención a dos estudiantes con el fin de evidenciar cambios en la acogida del juego popular. A los educandos se les preguntó lo siguiente:

*¿Qué opina de la intervención en el colegio Gustavo Restrepo que se viene realizando?
¿Es pertinente este tipo de proyectos para su colegio? ¿Cómo es visto el Yermis en los jóvenes, hoy en día? Y estas fueron sus respuestas:*

- Primero que todo, el Yermis ayudo a que interactuáramos como equipo de trabajo en el colegio; segundo, me parece bien, es un juego divertido que jugaba cuando era pequeña. (...) el Yermis es un juego de armar estrategia y trabajar en equipo y sobre todo divertirse”

Por su parte, otra de las estudiantes menciona que:

- Fue una buena experiencia volver a jugar Yermis y recordar esos momentos cuando uno jugaba con sus amigos en la calle y eso me gusta pues es una forma de unión entre el grupo ya que, como se ve, todos ahora estamos en la tecnología y con los celulares (...) ya en estas épocas los niños no juegan si no es con el celular y con sus computadores y han perdido esa parte tan importante de la infancia.

Esto, representa una pequeña introducción sobre toda la información y los datos que se sistematizarán con el transcurso de las fases, ya que, posteriormente, se decide intervenir en otra institución llamada Colegio Magdalena Ortega Nariño en donde se plantea observar si en otro grupo poblacional se presenta el mismo reconocimiento acerca del juego popular y, más específicamente, evidenciar que clases de juego reconocen. Seguidamente, habiendo visto que el juego popular tiene gran acogida en dicha institución, al igual que en la anterior, se procede a conceptualizar el juego popular, en sus diferentes modalidades y forma y, además, se hace hincapié en sus características culturales. Gracias a esto, se decide desarrollar una feria como evento final la cual consistía en realizar varios juegos populares en diferentes estaciones con el fin de que los estudiantes pudieran conocer, jugar y disfrutar de diversas prácticas lúdicas en pro de generar, tanto un grado de aceptación mayor por el juego, como una evaluación que permitiera conocer cuál era el juego popular con mayor aceptación entre los educandos; a lo cual, el Yermis, por amplia mayoría, tuvo un amplio acogimiento. De igual forma, se les solicito a los estudiantes que le otorgaran un nombre a al proceso experienciado durante la intervención al que se le denominó “jugando ando, vivo recordando”.

Posteriormente, y luego de estas experiencias previas, se evidenció el gusto particular existente entre el estudiantado respecto al Yermis; debido a esto, se decide desarrollar un proyecto denominado “intercursos de Yermis, más que un juego, otra forma de aprendizaje cultural” en el Colegio Distrital Cultura Popular. Allí, se realiza una propuesta pedagógica mucho más estructurada que recoge las experiencias previas en donde se parte de la indagación y el reconocimiento del juego popular como una herramienta de aprovechamiento del tiempo libre que arraiga diversos factores culturales en sí misma,

seguidamente se procede a conceptualizar con el estudiantado algunos conceptos claves para la comprensión del proyecto a implementar, igualmente, se generan discusiones con los estudiantes que buscan poner en escena la memoria cultural de los estudiantes a partir del recuerdo de los mismos para, posteriormente, desarrollar una competición de Yermis en la que se concretiza un trofeo con elementos de calle y que, además, tuvo una amplia acogida tanto para estudiantes, como para directivas.

De esta vasta experiencia, se pudo extraer gran material de análisis que pretendemos poner en evidencia a continuación siguiendo los parámetros planteados para la sistematización de la misma.

Las preguntas iniciales

¿Para qué queremos sistematizar?

La sistematización, es un proceso de recopilación, indagación y conceptualización de acciones prácticas con el fin de dar cuenta de los avances obtenidos durante el proceso. Particularmente, y para las especificidades del proyecto, se toma el análisis de la experiencia como la base fundamental sobre la cual interpretar y describir lo acontecido en las instituciones educativas.

Por lo anterior, el principal objetivo para sistematizar radica en poder organizar todo tipo de evidencia que se genera en la práctica dentro de las instituciones educativas; por esto, se pretende partir desde un sentido pedagógico para poder sustentar la importancia del juego en la escuela en la consecución de aprendizajes, además de ello, también se procura explicar cómo el juego es utilizado en los espacios “libres” denominados descansos o recreo, cómo es el nivel de aceptación de los juegos populares y, siendo más precisos,

analizar si el Yermis constituye una nueva alternativa de juego y de aprendizaje cultural en el ámbito escolar.

Partiendo de las experiencias de cada estudiante, se indagará acerca de los recuerdos que posean sobre el juego, ya sean con familiares o amigos, de igual forma, se pretende generar reflexiones que les permitan comprender los aportes culturales que el juego arraiga en sí mismo como lo son: valores, historia, memoria y transmisión generacional de conocimiento; adicionalmente, se estudiará la postura de los alumnos frente al nuevo juego y su intromisión en su espacio, se recopilarán datos en diarios de campos o reflexiones de los estudiantes y se analizarán para generar las conclusiones pertinentes.

¿Qué experiencias queremos sistematizar?

Principalmente se pretende sistematizar los datos obtenidos a partir de la recopilación de datos que se llevó a cabo durante la intervención a las instituciones, haciendo hincapié en el colegio cultura popular donde se concretizó el proyecto pedagógico. Para ello, se pretenden mostrar, analizar e interpretar los datos recogidos que permitan dar respuesta a la pregunta problema planteado al inicio del documento.

En ese sentido, Jara (2010) menciona algunas caracterizaciones de la experiencia, los cuales son puntos de análisis para el desarrollo de la sistematización que enmarcan las condiciones donde se desarrolla la experiencia, la situación de la misma y las acciones realizadas:

Caracterización de las instituciones: Condición de experiencia.

La primera observación - intervención fue realizada en el colegio Gustavo Restrepo localizado en la localidad Rafael Uribe Uribe, Upz: San José, barrio: San José Sur,

dirección: Cra 13 A No. 26^a-17 Sur, Estrato: 3. Allí se trabajó con la media técnica en recreación, específicamente con los grupos de once GRR1 Y GRR2 (Gustavo Restrepo Recreación); Aquí se desarrolló la primera aproximación a una institución educativa encaminado a encontrar la importancia que tiene el juego popular en un ambiente escolar.

Por su parte, el Colegio Distrital Magdalena Ortega Nariño se encuentra ubicado en la localidad de Engativá, más exactamente en el barrio las ferias. La institución es de carácter femenino y maneja 3 jornadas de las cuales se trabajará solo en la jornada de la tarde con los grupos específicos de 7C, 6A, 6C, 11C O 9C. En esta institución se desarrolla la segunda observación – intervención.

Por último, en el Colegio Distrital Cultura Popular ubicado en la localidad de Puente Aranda, más específicamente en la dirección: Carrera 51 # 16-64 SUR; se trabajó con los grados primero, segundo, tercero y cuarto de primaria en donde se pretende concretar un esquema de contenido a partir de la recolección de datos previos en las anteriores observaciones – intervenciones realizadas. En esta institución se concretiza como eje fundamental al Yermis como el juego popular con mayor acogida en las diferentes instituciones y, gracias a ello, se dispone a generar procesos de aprendizaje que respondan a ¿Cómo se juega el Yermis? Y hacerlo evidente en la práctica de un intercurso de dicho juego.

Situación de la experiencia

El proyecto *“Intercursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural”* se lleva a cabo en la institución educativa Cultura Popular en donde se concretan diversos aportes recopilados teóricamente, además de experiencias previas que permitan

realizar una investigación de carácter cualitativo que pretende describir, argumentar y, sobre todo, sistematizar las experiencias obtenidas por los participantes en las instituciones educativas donde se intervino.

Acciones de la experiencia

En este apartado se pretende poner en escena las acciones que se realizaron en las instituciones educativas haciendo hincapié en la experiencia obtenida en el colegio Cultura Popular que posteriormente serán analizadas con el fin de evidenciar las conclusiones de la misma. Estas se dividen en tres fases:

- La recopilación de datos de la primera fase exploratoria en los colegios Gustavo Restrepo y Magdalena Ortega Nariño sobre las cuales se implementó un cronograma de actividades a seguir al mismo tiempo que se recopilaba información a través de encuestas y de los formatos de recolección de datos planteados por Jara; en este apartado, se plantea una pregunta que guiará la interpretación de los datos recogidos ¿Los estudiantes reconocen el juego popular como un elemento de aprendizaje?

Gracias a esta pregunta, se delinea el camino sobre el cual transitar puesto que de allí se desprenden cuestionamientos como si el juego popular presenta amplia acogida por el estudiantado, si los juegos populares que conocen fueron transmitidos entre generaciones y si el educando comprende el factor cultural que allí se arraiga.

Cabe aclarar, que los discursos planteados por los estudiantes enuncian el relato histórico que pone en escena los conocimientos previos acerca del juego popular, a lo cual, será labor del docente analizar lo expresado, ponerlo en escena de discusión y generar

espacios de reflexión y conocimiento con el fin de que el estudiante exprese el aporte cultural que el juego ha tenido.

- Habiendo analizado la experiencia previa en las dos instituciones, se comprende que el juego popular presenta una acogida importante para algunos estudiantes, reconociendo a su vez que existe una problemática respecto a la implementación en las instituciones educativas puesto que las prácticas deportivas imperan en el quehacer de los estudiantes en el tiempo libre. Sabiendo esto, se procede a concretar y ejecutar el proyecto “Intercursos de Yermis, más que un juego, una alternativa de aprendizaje cultural” en el colegio Cultura Popular.

Esta propuesta nace a partir de la recolección de experiencias que permiten identificar una pregunta problema, una propuesta de acción y un medio para analizar sus efectos que se han venido describiendo a lo largo del presente documento. Por su parte, se hace menester mencionar que los datos recogidos en esta institución serán analizados a partir del aprendizaje de los estudiantes, la memoria cultural que se exprese a través del relato propio de los mismos, y la acogida y el reconocimiento que Yermis tiene en la implementación del intercursos. Igualmente, las actividades planteadas en este apartado, tienen como objetivo conceptualizar el juego popular entre los estudiantes del colegio Cultura popular, recordar el conocimiento y saber previo de los mismos respecto al Yermis, reconstruir las normas y estrategias para jugarlo y, por supuesto, rescatar los valores culturalmente arraigados en este.

- La reconstrucción y análisis de los datos obtenidos en las diversas intervenciones a través de los formatos de encuesta y de recopilación de datos diarios y semanales

constituyen la pauta principal para la sistematización de experiencias y las reflexiones finales del proyecto, para ello, se realiza un análisis de la narrativa del sujeto en donde se intentará develar los frutos y/o aprendizajes evidenciados a partir de los relatos contados por el estudiantado y, por supuesto, por las preguntas que suscita el docente de forma intencional.

Para estas tres acciones se realizaron los cronogramas de trabajo respectivos acompañados por las matrices de datos diarias y semanales extraídas de las *Orientaciones teórico – prácticas para la sistematización de experiencias* de Oscar Jara; por ello a continuación se presentan los diversos cronogramas de trabajo:

Cronograma colegio Gustavo Restrepo y matriz de recolección de datos

A continuación se presenta un cronograma que relaciona los temas, objetivos, actividades y fechas sobre las cuales se direccionó la intervención en la institución educativa; por ello, se diseña un cuadro de organización que permita ir desarrollando paso a paso los contenidos pertinentes para este apartado. Adicionalmente, se relaciona un formato de recopilación de datos diario extraído de las *Orientaciones teórico – prácticas para la sistematización de experiencias* de Oscar Jara que pretenden aportar elementos de análisis para las reflexiones finales del proyecto.

Tabla 1: Cronograma colegio Gustavo Restrepo

Tema	Objetivo	Taller	Grado	Fecha
Juego popular	Conocer acerca del “juego popular”	Foro sobre el juego popular. Trabajo de investigación para la casa.	Grado 11	18 de marzo
Juego popular	Fomentar la recopilación de la vivencias individual	Presentación teatral de las manifestaciones recreativas sobre el juego popular	Grado 11	25 de marzo
Juego popular	Fortalecer la recopilación de vivencias individual	Recopilación de los juegos popular más conocidos por el estudiantado.	Grado 11	1 de abril
Juego popular	Fortalecer el conocimiento de los juegos populares	Recopilación del juego popular.	Grado 11	8 de abril

debate. Por minutos
otro lado, se
dejó una
tarea de
investigación
acerca de
¿Qué es
juego
popular? Y
¿Qué tipos
de juegos
populares
hay?

amplio división del
conocimiento grupo frente
frente al a su
termino juego conocimient
popular y o del juego
otros un popular.
desconocimie
nto sobre el
mismo.

Fuente: Oscar Jara, Orientaciones teórico – prácticas para la sistematización de experiencias. Las demás tablas de recolección de datos se encontraran como anexos al documento.

Como se pudo observar anteriormente, se desarrolla un cronograma de trabajo en el Colegio Gustavo Restrepo que parten de la indagación y concepción básica del juego popular que busca develar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre este; de igual forma, es menester de la observación – intervención fortalecer los saberes previos que el estudiante posee respecto a la importancia cultural del juego en su escuela. Para ello, se realizaron diversas actividades que se organizaron en un orden lógico según la importancia que tiene para la observación realizada.

En ese sentido, se inicia el proceso con una discusión que tiene como núcleo de la misma el juego popular, desde donde se plantean los diversos conocimientos que se tienen por parte del estudiantado y que amplían la mirada de quienes lo desconocen.

Contenidos: Colegio distrital Magdalena Ortega Nariño y matriz de recolección de datos diario

Para el Colegio Magdalena Ortega Nariño, se elabora una tabla de contenidos inicial que pretende aportar diversos talleres que permitan recopilar información que encamine a dar respuesta a las problemáticas planteadas y que cumplimiento a los objetivos trazados. Para ello, se hace explícito a continuación los objetivos trazados, las temáticas abordadas y los grupos sobre los cuales se intervino en las fechas respectivas. Adicionalmente, se recalca que se presenta un formato de recolección de datos inmediatamente después de la tabla de contenidos como muestra de la labor realizada, sin embargo, se hace hincapié en que los demás serán adjuntados como anexos al documento.

Tabla 3: Cronograma institución Magdalena Ortega Nariño

TEMA	OBJETIVO	TALLER	GRUPO	FECHAS
juego tradicional	Desarrollar y fortalecer la recopilación de los juegos tradicionales	quemados cogidas	6A 6C 11C	14 de febrero
Juego tradicional	Fortalecer los juegos	Captura la bandera.	7C	20 de febrero

Juego tradicional	tradicionales				
	Desarrollar el	Juegos con	6A	21 de feb.	
	aprendizaje de	cuerdas	6C		
	los juegos	(relojito,	9C		
	tradicionales	culebrita y			
		osito) Captura			
		la bandera			
		Tacho remacho			
Juego tradicional	Implementar el	Yermis	7C	27 feb.	
	aprendizaje de	Congelados			
	los juegos	bajo tierra			
	tradicionales				

Tabla 4: Matriz de recolección de datos

¿Qué hice?	Tiempo	¿Para qué?	participante	Resultados	Observación
Se realizó una charla, un debate de las diferentes prácticas en el mundo de los juegos tradicionales	Presentación e introducción:1 5 minutos Debate y Charla:40 minutos finalización y retroalimentación:5 minutos	Recopilar y rescatar los juegos tradicionales, dando la oportunidad de construir memoria social, por otro	Estudiantes de la institución Magdalena Ortega de Nariño de sexto A, sexto C y once C	Se evidenció acogida, desde el conocer al primer Docente de Recreación, con la	Las estudiantes manifestaron apoyo por parte de ellas para mejorar la situación actual por la tecnología.

lado la	participació
vinculación de	n de tres
nuevos	grupos con
términos.	los cuales se
	generaron
	nuevos
	relatos a
	partir del
	juego.

Fuente: Oscar Jara, Orientaciones teórico – prácticas para la sistematización de experiencias. Las demás tablas de recolección de datos se encontraran como anexos al documento.

En la Institución educativa Magdalena Ortega Nariño se realiza un proceso de observación que permita develar si los estudiantes de otra escuela reconocían el juego popular y cuáles de estos tenían mayor acogida; esto, con el fin de aproximar una idea general que permitiera construir un proyecto que pudiera ser aplicable en diversos espacios.

Contenidos programáticos de la Institución Educativa Cultura Popular

A continuación se presentara el esquema organizado cronológicamente que se diseña a partir de las reflexiones previas obtenidas en las anteriores instituciones educativas con el fin de desarrollar un evento denominado “Intercursos de Yermis”, que permita generar una presentación de lo aprendido en clase y la importancia que pesa en los juegos populares como elementos que aportan en el rescate de la memoria cultural de los educandos. De la misma forma, se busca generar conciencia en las instituciones educativas que permitan reflexionar acerca de las nuevas alternativas de integración personal para los educandos.

Durante las intervenciones anteriores, se realizaron una serie de actividades que buscaban, en primer momento, conocer los saberes previos de los estudiantes respecto al juego popular y, en segunda medida, reconocer cual era el juego con más acogida dentro de la comunidad estudiantil. Habiendo obtenido estos datos a raíz de las encuestas y los datos recopilados sesión por sesión, se procede a concretar un cronograma detallada de temáticas en busca de aproximar a los estudiantes del colegio Cultura Popular hacia el concepto de cultura popular, acercarlos al cómo jugar Yermis en la escuela y, por su puesto, a concretar un proyecto que permita a los estudiantes de toda la institución practicarlo en un evento que se realizó en los recesos de la institución. (Intercursos).

Tabla 5: Cronograma Colegio Cultura Popular

Universidad Pedagógica Nacional				
Licenciatura en recreación y turismo				
Institución	I.E.D. Cultura Popular		Objetivo	Estructurar un esquema de trabajo organizado cronológicamente
Curso	1ro - 4to	Jornada	Tarde	
Calendario	A	Docente	Edwin Giovanni Rivera	
Cronograma				
Núcleo de conocimiento	Taller		Objetivo	Fecha
Yermis	Conversatorio acerca del Yermis. Qué es y Cómo se juega		Dar a conocer toda la información pertinente respecto al Yermis como juego popular	6 de abril
	Normas y Reglas. Imaginario del escenario		Caracterizar e informar sobre el reglamento del Yermis	13 de abril
	Tumba las tapas. Arma las tapas		Posibilitar un ambiente de aprendizaje a través del juego de tapas	20 de abril
	Controlando la		Potenciar el dominio de la	

pelota	pelota	27 de abril
Estrategias de refugio. Trabajo en equipo	Diseñar estrategias de colaboración grupal que permitan el trabajo en equipo	4 de mayo
Errores y problemas del juego ¿Cómo jugarlo mejor?	Evidenciar y solucionar los posibles problemas que ocurran durante la práctica	11 de mayo
Construcción de identidad. Caracterización	Construir y organizar la identidad grupal para el evento	18 de mayo
Intercursos	Diseñar, organizar e implementar el intercurso de Yermis	25 de mayo

Fuente: Elaboración propia

La tabla anteriormente planteada se encuentra diseñada en función de ejercer un esquema organizacional de implementación del proyecto, para lo cual se acompaña y fortalece a partir de la recolección de datos recogidos sesión a sesión en la siguiente tabla planteada por Oscar Jara.

De igual forma, consta de una serie de talleres organizados en orden de complejidad para el tema abordado; En este punto, se hace evidente que un primer momento constituye la aproximación al Yermis realizada a manera de conversatorio donde cada estudiante manifestaba sus saberes, sus formas de juego, cómo lo jugaban y como lo conocieron lo cual pretendía generar una aproximación a los primeros relatos de los estudiantes, a las historias que se enmarcan detrás del juego y a las reflexiones culturales que están puedan suscitar. En este punto, resulta interesante ver como los estudiantes muestran una gran acogida por la temática y, además, reconocen la importancia generacional del juego popular

como elemento que posibilita transmitir valores, formas de ser, de actuar y hasta experiencias significativas.

En el segundo instante, se procede a indagar hacer de las normas del Yermis, aludiendo a que generacional y culturalmente, las formas de actuar dentro del juego son cambiantes en relación a las necesidades y características de la población.

El tercer espacio, posibilita poner en escena aspectos particulares de la práctica del Yermis; en este caso, se plantea de forma lúdica una actividad que consistía en tumbar una torre de tapas armada por el equipo contrario pateando la pelota, a lo cual el grupo de trabajo debería unificar sus saberes y conocimientos para recrear estrategias viables tanto para derribar la torre, como para proteger la misma. En este espacio, se evidencia la dificultad que le genera a algunos estudiantes el trabajo en equipo, al mismo tiempo que otros estudiantes demuestran vocación de líderes para su grupo y/o quienes presentan dificultades para comunicarse efectivamente con las demás. Esto demuestra los diferentes roles que los estudiantes pueden suplir dentro y fuera de la institución educativa y sobre las cuales se conversará al final de la sesión.

Seguidamente, se pretende crear y recrear una identidad cultural que parta de los relatos propios del estudiantado, de sus experiencias previas relacionadas a cómo antaño jugaban y de las reflexiones obtenidas acerca de la incidencia cultural del Yermis. Ello, con el fin de develar los nuevos conocimientos, las relaciones que los estudiantes encuentran entre la cultura y el juego y, adicionalmente, encontrar respuestas a la pregunta problema.

Tabla 6: Matriz de recolección de datos

¿Qué hice hoy?	Tiempo	¿Para qué lo	Participantes	Resultados	Observación
-----------------------	---------------	---------------------	----------------------	-------------------	--------------------

		hice?		
				Algunos
Se realizó dos actividades con un elemento fundamental del yermis (PELOTA): -Ponchados -escalerita retroalimentación final	Introducción a la clase: 15 minutos Juego ponchados: 20 minutos Juego de escalerita: 20 minutos Reflexión Final: 5 minutos	Fomentar el buen uso de la pelota, mostrar las estrategias y modos de ponchar y de coordinar en escalerita, darle la oportunidad de tener contacto directo con el elemento.	Estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se evidenció que tienen un buen control con el manejo de la pelota, se le dio la importancia al elemento, se crearon nuevos espacios para la integración e interacción
				estudiantes utilizaron estos elementos como “proyectiles” y algunos los lanzaban a sus compañeros en partes no aptas para el golpe.

Fuente: Orientaciones teórico prácticas para la sistematización de experiencias de Oscar Jara

La tabla anteriormente planteada es tomada de las “Orientaciones teórico prácticas para la sistematización de experiencias” de Oscar Jara, que toman relevancia en tanto dicha matriz posibilita recopilar información diaria que permite generar las reflexiones, críticas y recomendaciones pertinentes que se ciñan al proceso planteado por dicho autor. Del mismo modo, se plantea la totalidad de las sesiones de clase en las cuales, cada una, plantea en sí una pregunta problema a la que se pretende dar respuesta al finalizar la práctica. (Revisar Anexos)

Reacciones

Una vez terminada la presentación del proyecto se procede a elaborar una reflexión para los estudiantes en donde se plantea la siguiente pregunta: ¿que conoce del juego popular?, A lo cual algunos respondieron que les causaba expectativa, a otros asombros, una parte desconocía aquel término y, a un grupo mínimo, no respondió. Esto generó que se sostuviera un debate con el docente argumentando, como motivo principal, que para ellos este tipo de juegos eran inútiles pero que, a su vez, generaba en alguna parte del estudiantado un gran agrado por los contenidos presentados y por la oportunidad de incluir al juego dentro de las actividades educativas.

Por su parte, ya en la observación de las acciones que se desarrollaban durante el descanso, se genera una intriga por parte de los estudiantes frente a quien los observa en ese momento (el docente), a lo cual, se comienzan a entablar charlas en busca de una explicación acerca de por qué el educador los observa durante su descanso; de igual forma, ya en la práctica, se pudo constatar que el juego popular y, particularmente, el Yermis presenta grana cogida por el estudiantado, algunos relacionándolo con saberes previos obtenidos por parte de sus familiares, otros con desconocimiento hacia el juego y algunos pocos se encuentran desinteresados por dicha labor; sin embargo, no cabe duda que este juego popular cumplió las expectativas respecto a generar aprendizaje, potenciar la creatividad a partir de la implementación de estrategias por parte del educando y, además, a través de las reflexiones realizadas, se genera en algunos estudiantes un cambio en el relato que incluye aspectos importantes como los valores culturales, el trabajo en equipo, el respeto mutuo y la cooperación.

Es en ese sentido que el estudiantado logra tener un gusto particular por el proyecto planteado y por el juego visto desde una perspectiva educativa, lo cual se hace manifiesto en las retroalimentaciones realizadas al final de las sesiones, puesto que enuncian la importancia del juego para mejorar el trabajo en equipo además de expresar que, antes de conocer la propuesta pedagógica, ellos desconocían la trascendencia cultural que arraigaban los juegos populares. Es por esto, que como docente queda la satisfacción de una buena lectura por parte del estudiantado en las reflexiones que finalizaban la clase, en tanto estas buscaban conocer el punto de vista de los participantes respecto al cumplimiento de los objetivos trazados para cada sesión.

Capítulo 3

Resultados de la experiencia

En este punto, se procede a realizar un análisis de los datos recogidos durante los procesos de observación – intervención y la ejecución del proyecto que pretendía culminar con la realización de un evento intercurso de juego popular, específicamente Yermis. En ese sentido, los estudiantes de los colegios, una vez se les presenta el proyecto y se ejecuta la primera parte del cronograma, se toma como resultado el aprendizaje significativo que se da gracias a la implementación de las sesiones; en donde se manifiesta el conocimiento adquirido en cuanto a la labor realizada a través de los nuevos relatos que se forjan y que trascienden las barreras de “jugar por jugar”, además de enmarcar la importancia de reconocer al otro como alguien importante para el cumplimiento de los objetivos colectivos, la gran aceptación por parte del estudiantado y, en general, de la comunidad educativa, entre otros. Todas estas afirmaciones salen de las diversas socializaciones realizadas al final de las clases.

El desapego que algunos estudiantes, entre 6 y 10 años, presentan al juego y el impacto tecnológico en las vidas de algunos estudiantes en sus ratos libres, han transformado las formas de juego que antaño se practicaban; de allí, que se haga pertinente presentar al juego popular como una nueva alternativa de diversión en pro del aprovechamiento del tiempo que distancie a los educandos del mundo tecnológico en pro del rescate cultural y de las tradiciones que este tipo de lúdica arraiga; por ello, en la primera experiencia se evidencia como el juego popular tiene gran acogida entre los estudiantes de los dos primeros colegios, en donde es clara la inclinación y el conocimiento respecto al Yermis como una alternativa de diversión. Este hecho, permitió concretar un proyecto metodológico que se realizó en el

colegio Cultura Popular con el fin de permitirle a la comunidad educativa vislumbrar el juego popular, y particularmente el Yermis, como una herramienta educativa que fortalece la convivencia y la memoria cultural.

De igual forma, se hace menester para el proyecto enunciar la masiva participación y gran acogida que ha tenido el Yermis como juego popular seleccionado puesto que este, ampliamente conocido, pretende generar nuevos relatos que potencie el aprendizaje cultural a partir de las historias del otro, además de ello, se genera conocimiento en valores sumamente importantes como el trabajo en equipo, el respeto a partir de generar en el estudiantado una amplia motivación por aprender jugando.

Percepciones, interpretaciones, intuiciones y emociones de la experiencia

Las diferentes concepciones de los estudiantes se socializan al final de cada sesión dejando un mensaje concreto que los estudiantes se llevaran para sus casas; mensajes como que solo se aprende a jugar, jugando, o que el aprendizaje atraviesa por el camino por donde transita la motivación, es decir, que un estudiante motivado es una persona predispuesta a generar conocimiento lo cual se hace evidente en la iniciativa obtenida por parte del estudiantado para generar las reflexiones acerca de los aprendizajes de las clases. De igual forma, como decente y en relación a las observaciones realizadas, se interpreta que algunos estudiantes han transformado la forma de jugar como un elemento divertido para el aprovechamiento del tiempo libre, a lo cual, abocamos a concretar diferentes propuestas de juego que permitan al estudiante ser espontaneo, divertirse y trabajar en grupo en aras de un objetivo común: aprender.

Por otro lado, se percibe un cambio en la actitud del estudiantado en tanto al comienzo se presenta cierto distanciamiento y extrañeza con evidenciar una clase que parta a partir del juego pero que, con el transcurrir de las sesiones, se aprecia el gusto, el interés y las reflexiones cada vez más sustentadas respecto a lo acontecido durante las sesiones de clase; sin embargo, para el cuerpo docente quedan interrogantes frente a ¿Si las instituciones educativas perciben el juego como un objeto de aprendizaje? ¿Si el estudiantado comprende la importancia de la cultura en el juego popular?

Relaciones entre sujeto y experiencia

Vislumbrando un alto desinterés por todo tipo de juego que necesite de movimiento, de compartir y hasta de competir, se entrevé que el mundo ha transformado, poco a poco, la forma en que se está ocupando el tiempo libre. Por ello, se hace indiscutible la importancia que tiene la relación del participante ante la práctica puesto que, desde allí, se empieza a generar el interés del estudiantado frente a este proyecto. Sin embargo, al tener el Yermis como elemento central indiscutible del proyecto realizado, los estudiantes lo perciben como una forma diferente de ocupar el tiempo y aprender, además de divertirse con los amigos y trabajar en equipo al interior de la escuela.

De igual forma, una vez presentada la propuesta, se comienza a generar intriga en los estudiantes respecto al juego popular; Esto, sin duda, constituye un elemento de suma importancia sobre el cual se pretende hacer hincapié sesión tras sesión. Es por ello, que desde la construcción metodológica cada una de las clases da apertura a la siguiente con el fin de recrear más curiosidad y motivación frente a la práctica lúdica, además de generar preguntas que pretenden ser resueltas sesión tras sesión y que derivan en la importancia

cultural, el aprendizaje a través del juego, las relaciones entre participantes y, por supuesto, la construcción del intercurso de Yermis.

Por otro lado, también se genera un cambio de perspectiva frente al juego en tanto las dinámicas dispuestas en la clase generan agrado en el educando. En ese sentido, se hace necesario sistematizar todas las características acontecidas con el fin de generar un estudio respecto de los aprendizajes significativos de la experiencia.

¿Qué aspectos centrales de esas experiencias nos interesa sistematizar?

Los aspectos centrales de las experiencias son:

- Nivel de aceptación
- Nivel de participación
- Nivel de aprendizaje significativo

En primera instancia, se pretende generar un acercamiento a través del diagnóstico realizado que permitirá evidenciar, desde el relato de los estudiantes, que tanta aceptación existe frente al Yermis como contenido a abordar; de igual forma, ya en la práctica y el desarrollo de la intervención, se evidenciara la participación del educando a partir de su iniciativa y su intervención activa dentro de la misma y, ya por último, el aprendizaje será significativo si los relatos cambian y trascienden en comparación a los descritos en las primeras sesiones de clase.

Interpretación del proceso vivido

Durante la intervención realizada en los tres colegios de la ciudad de Bogotá se percibió cierta alegría respecto a las actividades realizadas tanto por parte del estudiante, como por la directiva y, de igual forma, por parte del profesorado puesto que las actividades

diseñadas según cronograma no anclaban su propósito en el juego como tal sino, por el contrario, pretendía generar un impacto educativo a partir de la diversión de las sesiones. Esto, se encuentra consignado en las matrices diarias de recolección de datos en donde se observa la aceptación, predisposición y participación del estudiantado en las actividades realizadas; al mismo tiempo, que sus discursos se modifican y aclaran el agrado existente respecto al proyecto realizado a partir de las respuestas realizadas desde la primera sesión hasta la última y que enuncian cierto grado de aprendizaje en tanto algunos expresan la importancia cultural existente en el juego popular. De igual forma, queda claro que para algunos estudiantes la formación de algunos valores resulta importante en el proceso vivido, mientras que para otros el aprendizaje radica en el mejoramiento de las técnicas propias para jugar al Yermis. Las respuestas se encuentran consignadas en los anexos del documento.

Lo anterior, llevó a generar un ambiente armonioso de trabajo en donde los estudiantes aprendían al mismo tiempo que lograban divertirse; sin embargo, cabe resaltar que uno de los objetivos planteados por el proyecto educativo radicaba en el rescate del juego popular y su memoria cultural, a lo cual, se realizó a partir de la reconstrucción colectiva acerca de la importancia y la trascendencia histórica que pesa sobre el Yermis; esto se logra únicamente desde el análisis continuo de los relatos que los estudiantes recrean durante las sesiones realizadas, de igual forma, también se percibió una reacción satisfactoria entre algunos estudiantes puesto que los juegos tradicionales, en especial el Yermis, representaron una nueva forma de interacción y de esparcimiento entre los estudiantes durante las sesiones de clase, pero que, muchas veces, en su hora de descanso, se podía observar al educando transponiendo lo aprendido en la sesión y generando dichas

actividades lúdicas con sus compañeros. Por otro lado, se hace necesario resaltar los procesos de retroalimentación realizados de forma escrita al finalizar la clase, puesto que aquellos relatos permitían al docente generar preguntas respecto a cómo se percibe la cultura al interior del juego, al mismo tiempo que se interpretan sus respuestas que, generalmente, afirmaban la importancia generacional de los mismos.

Por su parte, las encuestas implementadas se realizaron a partir de tres criterios básicos: Diversión, gusto y apropiación del juego, adquisición de conocimiento – aprender y apropiar la lúdica y reconocimiento social y cultural; estos encierran un indicador que se presenta a manera de pregunta donde el estudiante podrá responder afirmativa o negativamente y, su vez, argumentará su respuesta.

En ese sentido, queda la satisfacción de haber recibido respuestas afirmativas en su gran mayoría que posibilitan generar la interpretación de que el proceso se realizaba cumpliendo los objetivos y generando agrado en los estudiantes; al mismo tiempo, algunos estudiantes manifiestan que gracias a este proyecto, y a las reflexiones generadas al interior de la clase, pudieron cambiar la mentalidad acerca de la importancia cultural y generacional que les permitía recordar como jugaban sus padres, hermanos, tíos y abuelos en años anteriores y, a su vez, rescatar la memoria familiar y las experiencias obtenidas que les permitían ser lo que son actualmente; es decir, que el juego ayudo a recrear, a partir de la reflexión realizada sobre la practica misma, la memoria colectiva de los educandos encaminada a generar relatos, individuales y colectivos, que encaminaran el aprendizaje a descubrir la trascendencia histórica y cultural que pesa sobre el juego popular.

A continuación se presenta la encuesta realizada. Revisar anexos.

Tabla 7: Formato de recolección de datos: Encuesta

Institución: cultura Popular		Curso: segundo	Fecha: 25/05/16	
Estudiante:XXXX		Objetivo: evaluar las diferentes experiencias vividas en el inter-cursos de yermis		
FORMATO DE EVALUACION DOCENTE				
CRITERIOS	INDICADOR	SI	No	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Porque jugué con mis amigos, me divertí
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		Aprendí que se juega en equipos, se juega con una tabla y a tumbar tapas, armar tapas y a correr.
Reconocimiento a nivel social y cultural	¿Se puede jugar Yermis en otros lugares y con otras personas?	X		En el colegio con mis amigos, en el parque con mi papa con mi mama
Docente: Giovanni Rivera Reyes		Propósito: evaluar en el estudiante las experiencias del inter-cursos de Yermis		

Fuente: Elaboración propia.

Por su parte, ya en la experiencia personal, queda como satisfacción haber logrado que muchos estudiantes y docentes vean el Yermis como una de las nuevas alternativas de juego en donde la concepción de aprendizaje representa el eje central a partir de la realización actividades divertidas para los educandos gracias a la reflexión que se realiza sobre el sujeto que se mueve, es decir, que el conocimiento emanará de los relatos que el estudiante pueda recrear a partir de lo que la practica le suscite; por supuesto, respecto al aprovechamiento del tiempo libre en pro del movimiento, la lúdica y el juego popular; igualmente, se concluye que efectivamente el Yermis, para algunos estudiantes desconocido, puede representar una nueva alternativa de juego en los jóvenes de la actualidad que pretenda rescatar la memoria cultural de estudiantado a partir de generar una concientización en las instituciones educativas respecto a la importancia del juego como contenido temático que puede ser adaptado a diversas necesidades, para lo cual se recomienda la generación de procesos educativos que ahonden en el juego como una herramienta fundamental para el desarrollo de los sujetos.

De igual forma, una de las conclusiones que se rescatan de la labor realizada, es la importancia que tenía el ámbito cultural para algunos estudiantes, puesto que, al finalizar las sesiones, sus discursos se encaminaban hacia el rescate de valores y formas de ser que dentro del juego se ponían en práctica pero que, muchas veces, en la sociedad quedan apartadas como lo son la fraternidad por los compañeros, el trabajo en equipo y, por supuesto, el valor que tiene la familia en la construcción personal y cultural de cada sujeto.

Sin embargo, también se hace menester mencionar que el proceso aquí enmarcado se vislumbra a largo plazo, para lo cual las reflexiones y/o conclusiones aquí enunciadas nacen a partir de la interpretación y el análisis que se realiza de los datos recolectados en las

matrices diarias y semanal, las entrevistas realizadas y las reflexiones que los estudiantes realizaban al finalizar sus sesiones de clase.

Para finalizar, se resalta la importancia del intercurso de Yermis como elemento concreto realizado en el Colegio Cultura Popular, puesto que es allí, en dicho evento, se evidenció que el juego popular sí puede pretender adscribirse a la escuela como un elemento que permite rescatar la memoria del juego y sus valores culturales en aras de evidenciar, desde el relato de los estudiantes los aprendizajes generados sobre este tema; puesto que los valores adscritos al juego popular como el trabajo en equipo, la tolerancia, el respeto por el compañero y el aprecio por el espacio natural constituyen pilares fundamentales para la cultura colombiana y, sobre los cuales, se pretendió recrear relatos, experiencias y significaciones que permitieran al sujeto comprender la importancia de los mismos, en algunos momentos de la intervención, y fuera de ella.

Por su parte, la ejecución de este proyecto se propuso desde sus cimientos posibilitar espacios de reflexión acerca del juego popular en la sociedad y en la escuela, lo cual derivó en amplias discusiones al finalizar cada sesión y en donde se pudo recopilar información que permitiera comprender que el Yermis representa una alternativa de gran acogida para los estudiantes por su carácter lúdico y educativo; sin embargo, también se hace claro que aún se genera, en algunos estudiantes, una resistencia importante a generar espacios de aprendizaje diversos que se aislen de los aparatos tecnológicos y los embarquen en el movimiento como expresión de saber y cultura.

En ese sentido, la escuela constituyó un elemento fundamental para la implementación del proyecto puesto que no basta con concientizar al estudiantado de la importancia que

pesa sobre el rescate cultural del Yermis, sino, a su vez, la relevancia de hacerle entender a directivas y profesores de que este tipo de actividades pueden ser implementadas en el ámbito escolar.

Por lo anterior, se puede concluir que la memoria cultural es un concepto amplio que requiere una intervención más profunda pero que, a su vez, puede generar aproximaciones interesantes a partir del análisis y la reconstrucción de los relatos históricos de quienes participan en el juego popular; seguidamente, cabe resaltar que el juego popular, y particularmente el Yermis, representa un elemento de desarrollo de valores como el trabajo en equipo, la solidaridad, el respeto y la cooperación que significan importancia para la construcción cultural individual y colectiva.

De igual forma, se concluye que las historias que recrean los estudiantes van siendo modificadas a lo largo del proceso en donde, en primera instancia, no representaban más que un recuerdo sin trascendencia cultural, pero que después de reconstruir, analizar y reflexionar sobre la multiplicidad de historias, el discurso comienza a modificarse y expresarse desde la importancia que tiene el juego para la cultura. Sin embargo, también se comprende que esta propuesta queda abierta a cambios y reconstrucciones que le permitan fortalecer su esencia y depurar algunas falencias, lo cual proyecta a este como un documento relevante que aporta a la diversificación de las temáticas abordadas en la escuela.

Referencias bibliográficas

- Bustos, M. y otros. (1999). juegos populares una propuesta practica para la educación física. Madrid – España, editorial Pila Teleña.
- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo. México: Editorial fondo de cultura económica.
- Crespillo, E. (2010). La escuela como institución educativa, Revista Pedagogía Magna número 5, p.p. 257 – 265.
- Duarte, J. (2013). El juego: consideraciones y prácticas de los estudiantes de la FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA; un paso más hacia la ludoteca móvil, trabajo de grado para optar por el título de licenciado en recreación. Bogotá, UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.
- Duran, S. y Galeano, M. (2013), El juego didactizado como mediador de desarrollo de las dimensiones del ser, Revista Corporeizando, Volumen 1, número 11, pp. 160 – 177, Bogotá – Colombia.
- Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Madrid – España, editorial Alianza.
- Jara, O. (Sin Fecha). Orientaciones teórico – prácticas para la sistematización de experiencias. Recuperado de: <http://www.bibliotecavirtual.info>
- Lavega, P. (2000). juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Editorial Inde.
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, Bogotá – Colombia, Pontificia Universidad Javeriana, tesis presentada para optar por el título de licenciada en pedagogía infantil,. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co>
- Marín, G. (2015). Juegos populares y tradicionales. Revista publicaciones didácticas, recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com>

Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. Universidad de los Andes Mérida - Venezuela. Revista Educere, vol. 6, núm. 19, p.p. 289-296

Montañez, J, Parra, M. y otros, (Sin fecha). El juego en el medio escolar. España, Recuperado de: <https://previa.uclm.es>, Universidad de Castilla – la mancha,

Paz, E. (2014). Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co>

Pugmire-stoy (1996). El juego espontaneo. Vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid – España, editorial NARCEA S.A.

Rebollo, J. (2012). Juegos populares: Una propuesta para la escuela, Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Recreación y Deportes, N. 3, pp. 31 – 36. ISSN edición impresa 1579-1726.

Unesco, (1980). El niño y el juego. Estudios y documentos de educación, número 34, Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org>

Valero, A. y Gómez, M, (2008). La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad postmoderna. Revista Investigación educativa, educación y deporte, Vol. 12, número 21, p.p. 131 – 141.

ANEXOS

Institución: cultura Popular	Curso: tercero	Fecha: 25/05/16		
Estudiante:XXXX	Objetivo: evaluar las diferentes experiencias vividas en el inter-cursos de YERMIS			
FORMATO DE EVALUACION DOCENTE				
CRITERIOS	INDICADOR	SI	NO	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Lo quiero jugarlo
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		Armar las tapas, ponchar, desarmar las tapas y trabajar en equipo.
Reconocimiento a nivel social y cultural	¿Se puede jugar Yermis en otros lugares y con otras personas?	X		En la calle, en el colegio, con mis familiares.
Docente: Giovanni Rivera Reyes	Propósito: evaluar en el estudiante las experiencias del inter-cursos de Yermis			

Institución: cultura Popular	Curso: tercero	Fecha: 25/05/16
------------------------------	----------------	-----------------

Estudiante:XXXX

Objetivo: evaluar las diferentes experiencias vividas en el inter-cursos de YERMIS

FORMATO DE EVALUACION DOCENTE

CRITERIOS	INDICADOR	SI	No	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Me gustó mucho, me divertí con mis compañeros y aprendí cosas nuevas
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		Armar las tapas, ponchar, desarmar las tapas y trabajar en equipo.
Reconocimiento a nivel social y cultural	¿Se puede jugar Yermis en otros lugares y con otras personas?	X		Con amigos, vecinos y profesores se puede jugar Yermis en el colegio, cuadra y parque
Docente: Giovanni Rivera Reyes	Propósito: evaluar en el estudiante las			

experiencias del inter-cursos de Yermis

Institución: cultura Popular

Curso: tercero

Fecha: 25/05/16

Estudiante:XXXX

Objetivo: evaluar las diferentes
experiencias vividas en el inter-cursos de
YERMIS

FORMATO DE EVALUACION DOCENTE

CRITERIOS	INDICADOR	SI	NO	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Me gusto porque conocí más personas y me divertí mucho
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		Aprendí a cubrirme, a ponchar, y a trabajar en equipo.
Reconocimiento a nivel social y cultural	¿Se puede jugar Yermis en otros lugares y con otras personas?	X		Se puede jugar con amigos, con los profesores, etc.; y se puede jugar en el parque, en la calle, etc.

Docente: Giovanni Rivera Reyes	Propósito: evaluar en el estudiante las experiencias del inter-cursos de Yermis
--------------------------------	---

Institución: cultura Popular	Curso: tercero	Fecha: 25/05/16
------------------------------	----------------	-----------------

Estudiante:XXXX	Objetivo: evaluar las diferentes experiencias vividas en el inter-cursos de YERMIS
-----------------	--

FORMATO DE EVALUACION DOCENTE

CRITERIOS	INDICADOR	SI	NO	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Porque me divertí mucho porque jugué con mis amigos
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		Aprendí que se juega en equipos, se juega con una tabla, tumbar tapas, armar tapas, a correr y también se juega con una pelota.
Reconocimiento a nivel social y	¿Se puede jugar Yermis en otros	X		En la casa, en el parque, ene colegio,

cultural	lugares y con otras personas?	con mi prima, con mi mejor amiga, con mi mama y papa.
----------	-------------------------------	---

Docente: Giovanni Rivera Reyes Propósito: evaluar en el estudiante las experiencias del inter-cursos de Yermis

Institución: cultura Popular Curso: tercero Fecha: 25/05/16

Estudiante:XXXX Objetivo: evaluar las diferentes experiencias vividas en el inter-cursos de YERMIS

FORMATO DE EVALUACION DOCENTE

CRITERIOS	INDICADOR	SI	NO	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Si porque jugué con mis amigos en la cuadra.
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		A ponchar y a trabajar en equipo.
Reconocimiento a nivel social y	¿Se puede jugar Yermis en otros	X		En la cuadra y parques con mis

cultural	lugares y con otras personas?	amigas y mis papas.
----------	-------------------------------	---------------------

Docente: Giovanni Rivera Reyes

Propósito: evaluar en el estudiante las experiencias del inter-cursos de Yermis

Institución: cultura Popular

Curso: cuarto

Fecha: 25/05/16

Estudiante:XXXX

Objetivo: evaluar las diferentes experiencias vividas en el inter-cursos de YERMIS

FORMATO DE EVALUACION DOCENTE

CRITERIOS	INDICADOR	SI	NO	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Porque jugué con mis papas, hice una cosa divertida.
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		Aprendí a correr, a ponchar, a cubrirse, armar tapas y trabajar en equipo.
Reconocimiento a nivel social y	¿Se puede jugar Yermis en otros	X		En el colegio en la casa, en la calle,

cultural	lugares y con otras personas?	en el parque.
----------	-------------------------------	---------------

Docente: Giovanni Rivera Reyes	Propósito: evaluar en el estudiante las experiencias del inter-cursos de Yermis
--------------------------------	---

Institución: cultura Popular	Curso: cuarto	Fecha: 25/05/16
------------------------------	---------------	-----------------

Estudiante: XXXX	Objetivo: evaluar las diferentes experiencias vividas en el inter-cursos de YERMIS
------------------	--

FORMATO DE EVALUACION DOCENTE

CRITERIOS	INDICADOR	SI	NO	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Porque me divertí mucho con mis amigos
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		A ponchar, a desarmar tapas y a construir tapas, a correr, a cubrirse, y hacer trabajo en equipo.
Reconocimiento a	¿Se puede jugar	X		

nivel social y cultural	Yermis en otros lugares y con otras personas?
-------------------------	---

Docente: Giovanni Rivera Reyes	Propósito: evaluar en el estudiante las experiencias del inter-cursos de Yermis
--------------------------------	---

Institución: cultura Popular	Curso: cuarto	Fecha: 25/05/16
Estudiante: XXXX	Objetivo: evaluar las diferentes experiencias vividas en el inter-cursos de YERMIS	

FORMATO DE EVALUACION DOCENTE

CRITERIOS	INDICADOR	SI	NO	¿Por qué?
Diversión, gusto y apropiación del juego	¿Te gusto el inter-cursos de Yermis?	X		Porque tenía mucho tiempo sin jugarlo, pero me sigue gustando ese juego.
Adquisición de conocimiento, aprender y apropiar la lúdica.	¿Aprendiste al jugar Yermis?	X		Correr, ponchar, cubrirse, armar, hacer trabajos en equipo.

Reconocimiento a nivel social y cultural	¿Se puede jugar Yermis en otros lugares y con otras personas?	X	Colegio, calle, en la casa, en el parque, con mis amigos y familiares.
--	---	---	--

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	resultados	Observaciones e impresiones
----------------	------------------	--------------------	------------------------	------------	-----------------------------

Docente: Giovanni Rivera Reyes

Propósito: evaluar en el estudiante las experiencias del inter-cursos de Yermis

FORMATO RECOPIACIÓN DE DATOS DIARIO

Se	Introducción	conocer	estudian	Se puede	Se puede
realizaron	a la clase:15	un poco más	tes de	observar un	observo un
una actividad	minutos	sobre los	grado 11ce	gran	gran interés
de	Foro: 30	conocimient	de la	conocimien	por parte de
indagación,	minutos	os del juego	Media	to frente al	los
charla,	finalización de	popular en	Técnica en	termino	estudiantes,
reconocimien	la clase:15	los	Recreación	juego	al realizarse
to y debate	minutos	estudiantes,		popular,	una y
sobre el	(retroalimentaci	recopilar		interacción	poderlos
término	ón)	información		entre el	escuchar
juego popular		sobre el tipo		grupo,	sobe lo que
mediante un		de población		lograr	creían sobre
foro, por otro		y cuál era su		escuchar y	el juego
lado se dejó		interés por		ser	popular y
una tarea de		el nuevo		escuchado,	todos sus
investigación		tema (juego		no es un	clases.
sobre ¿Qué		popular)		tema	
es juego				desconocid	
popular?				o y que aún	
¿Qué tipos de				hay interés	
juegos				y lo juegan.	
populares					
hay?					

Nombre: Colegio Gustavo Restrepo Proyecto: ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3
por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: I Fecha:
18/03/2014

Nombre: Colegio Gustavo Restrepo

Proyecto: ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación
del juego popular en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: II Fecha:
25/03/2014

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	Resultados	Observaciones e impresiones
Se recogió la tarea, que se	Introducción a la clase:15	Promover una experiencia	estudiantes de grado 11	Se evidencio gran	Los estudiantes mostraron

puso la clase	minutos	real de los	Media	acogida por	gran acogida
anterior, y	organización	escenarios y	Técnica en	esta	a estos
con esta	de la obra de	circunstancias	Recreación	dramatizaci	espacios,
información	teatro:20	donde se		ón, se vio	donde
los	minutos	practicaban		reflejado la	pudieron
estudiantes	presentación	estos juegos,		construcció	recordar
realizaron	teatral:20	recopilar y		n memoria	parte de su
una obra de	minutos	rescatar todos		social,	infancia,
teatro(5	finalización	los elementos		retomar y	jugando y
personas),	y	de memoria		rescatar	divirtiéndose
con	retroaliment	cultural y		todos esos	en familia y
términos,	ación: 5	apropiarlos		elementos	amigos.
escenarios y	minutos			que lo	
característic				hacen	
as de los				divertidos.	
juegos					
investigados					

Nombre: Colegio Gustavo Restrepo

Proyecto: ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

1/04/2014

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	Resultados	Observaciones e impresiones
Se realizó una introducción a un juego en especial de los muchos que tiene la categoría popular : el Yemis (características, reglamento, formas jugadas y propiedades para la	Introducción a la clase:15 minutos presentación del juego yermis:40 minutos finalización y retroalimentación: 5 minutos	Dar a conocer y recordar un juego específico de la categoría popular, rescatar y recordar cómo se juega (características, reglamento, etc..)	estudiantes de grado 11 de la Media Técnica en Recreación	La apropiación, el recordar y traer de nuevo a las mentes de los estudiantes que beneficios tiene el jugarlo y la importancia en la sociedad cual por	Los estudiantes saben mucho sobre este juego, recordando tiempos donde jugaban sin preocupaciones, y el valor más importante para ellos

diversión)	explicar que	retomar los	es poder
	es necesario	juegos v	compartir
	tener para	callejeros.	en familia
	generar la		y amigos.
	practica		

Nombre: Colegio Gustavo Restrepo

Proyecto: ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: IV Fecha: 8/04/2014

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	Resultados	Observaciones
Se realizó una introducción a un juego en especial de los muchos que tiene la	Introducción a la clase:15 minutos presentación del juego Tacho-	Dar a conocer y recordar un juego específico de la categoría popular, rescatar y recordar cómo	estudiantes de grado 11 de la Media Técnica en Recreación	Los estudiantes manifestaron la intriga que quedo en ellos sobre este	Duran te el trascurso de la clase se evidencio un poco

categoría	remacho:40	se juega	juego, ya	la
popular : el	minutos	(características,	que muchos	confusió
tacho-	finalización y	reglamento,	no lo	n sobre
remacho(carac	retroalimenta	etc..) explicar	conocen y	este
terísticas,	ción:5	que es necesario	expresan	juego, ya
reglamento,	minutos	tener para	que suena	que
formas		generar la	un poco	muchos
jugadas y		practica	intrigante	no lo
propiedades			jugarlo y	conocían,
para la			poder	quedand
diversión)			entenderlo	o un
				poco
				perdidos.

Nombre: Colegio Gustavo Restrepo

Proyecto: ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: V Fecha:

22/04/2014

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron	Resultados	Observaciones
----------------	------------------	--------------------	-----------------------	------------	---------------

			?		impresiones
Se realizó	Introducción a la	Dar a conocer y	estudiantes de grado	El juego	Se observó que
una introducción a un juego en especial de los muchos que tiene la categoría popular : Quemados (características, reglamento, formas jugadas y propiedades para la diversión)	clase:15 minutos presentación del juego Quemados:40 minutos finalización y retroalimentación:5 minutos	recordar un juego específico de la categoría popular, rescatar y recordar cómo se juega (características, reglamento, etc..) explicar que es necesario tener para generar la práctica	11ce de la Media Técnica en Recreación	fue bien acogido, pero no causo mucha expectativa por muchos estudiantes , quienes manifiestan que es un juego muy simple y no tiene trascendencia.	no causo gran asombro en los estudiantes, ya que les parece un juego muy simple y sin trascendencia , muchos estudiantes manifestaron su poco agrado y así mostrando una actitud algo poco interesado.

Nombre: Magdalena Ortega de Nariño

Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: I Fecha:

13/02/2015

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	Resultados	Observaciones e impresiones
Se realizó una charla, un debate de las diferentes prácticas en el mundo de los juegos tradicionales.	Presentación e introducción: 15 minutos Debate y Charla: 40 minutos finalización y retroalimentación: 5 minutos	Recopilar y rescatar los juegos tradicionales, dando la oportunidad de construir memoria social, por otro lado la vinculación de nuevos términos.	Estudiantes de la institución Magdalena Ortega de Nariño de sexto A, sexto C y once C	Se evidenció gran acogida, desde el conocer al primer Docente de Recreación, con la participación de tres grupos se construyó	Las estudiantes manifestaron apoyo por parte de ellas para mejorar la situación actual por la tecnología.

memoria

social.

Nombre: Magdalena Ortega de Nariño

Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: II Fecha:

20/02/2015

¿Qué	Tiempo	¿Para qué	¿Quiénes	Resultad	Observaci
hice hoy?	utilizado	lo hice?	participaron	os	ones e
			?		impresiones
Se	Introducció	Dar a	Estudiant	Se	Se
realizaron	n de la casa:15	conocer estos	es de la	evidencio	presentó una
dos juegos	minutos	juegos, que	institución	agrado por	pequeña
específicos	juego	para algunos	Magdalena	parte de los	falencia,
de la	Quemados:15	ya los tenían	Ortega de	estudiantes,	algunos
categoría de	minutos	en su álbum	Nariño de	quienes	estudiantes
lo	juego cogidas	de juegos	sexto A,	disfrutaron	no tenían la
tradicional:	:15 minutos	tradicionales,	sexto C y	de la clase	mejor
Quemados	finalización y	por otro lado	once C	y	disposición
y Cogidas	retroalimentaci	rescatar y		manifestan	para la clase,
	ón:15 minutos	promover esta		do que los	refugiándose

clase de juego	incluirán en	en su celular,
en la sociedad	sus tiempos	prefiriendo
actual.	libres.	aislarse del grupo.

Nombre: Magdalena Ortega de Nariño

Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: III Fecha:

26/02/2015

¿Qué	Tiempo	¿Para	¿Quiénes	Resulta	Observaci
hice hoy?	utilizado	qué lo hice?	participaron	dos	ones e
			?		impresiones

Se	Introducción	Promove	Estudiant	La	Los
realizó la	inicial:15	r e	es de grado	explicació	estudiantes
presentación	minutos	incentivar a	séptimo C	n y el	planearon
,	división de	la	del colegio	juego	seguir
explicación	grupos:5 minutos	recuperació	Magdalena	fueron	practicándolo
y la práctica	juego de captura	n de juegos	Ortega de	muy bien	, y mejorar
del juego	la bandera:35	y prácticas	Nariño.	acogidos,	los espacios
captura la	minutos	lúdicas, en		la gran	para su
bandera	finalización y	este caso		mayoría	práctica

retroalimentación	captura la	de	dentro y fuera
: 5 minutos	bandera,	estudiante	de la
	donde se	s dan	institución.
	explica y se	muestra de	
	enseña con	agrado y	
	siempre se	entusiasm	
	ha hecho al	o por estas	
	trascurrí de	practicar	
	la historia.		

Nombre: Magdalena Ortega de Nariño

Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: IV Fecha:

27/02/2015

¿Qué	Tiempo	¿Para qué	¿Quiénes	Resultad	Observaci
hice hoy?	utilizado	lo hice?	participaron	os	ones e
			?		impresiones
Se	Introducció	Dar a	Los	En la	Muchas
realizaron	n de la casa:10	conocer,	estudiantes	clase se	niñas
dos juegos	minutos	rescatar y	del curso	presentó	prefirieron
específicos	juego juegos	promover esta	sexto C,	gran	aislarse del
de la	de cuerdas:15	clase de juego	Sexto C y	variedad de	grupo, sin
categoría de	minutos	en la sociedad	noveno C	gustos y	hacer parte
lo	juego captura	actual.	del colegio	desagrados,	de las
tradicional:	la bandera:15	Apropiar gran	Magdalena	algunos	actividades,
-JUEGOS	minutos	cantidad de	Ortega de	estudiantes	ya que no le
DE	juego tacho-	alternativas	Nariño	se	llamaban la
CUERDAS	remacho:15	para que los		mostraron	atención las
(relojito,	minutos	estudiantes		su interés a	practicar.
culebrita y	finalización y	vuelvan a		estos	
osito)	retroalimentaci	jugar		juegos que	
-	ón:5 minutos			ya habían	
CAPTURA				jugado y	
LA				que gracias	
BANDERA				al espacio	
-TACHO-				los	
REMACH				volvieron a	

O

recordar,
muchos se
me
acercaron y
me
comentan
que hace
años no lo
jugaban y
me
agradeciero
n por
traerlos al
colegio.

Nombre: Magdalena Ortega de Nariño

Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: V Fecha:

07/03/2015

¿Qué hice	Tiempo	¿Para	¿Quiéne	Resultad	Observaci
-----------	--------	-------	---------	----------	-----------

hoy?	utilizado	qué lo	s	os	ones e
		hice?	participar		impresiones
			n?		
Se realizó	Introducción	Identificar	Los	Se	Se hizo
dos actividades	a la clase: 10	ar los	estudiantes	evidencio	una
en la clase:	minutos	gustos y	de grado	un gran	comparación
-el yermis	juego yermis:	preferencia	séptimo C	agrado por	entre todos
-congelados	30 minutos	s en los	del colegio	parte de los	los juegos
bajo tierra	juego	estudiantes	Magdalena	estudiantes,	que se
al final se	congelados	, recopilar	Ortega	se observó	implementar
realizó una	bajo tierra: 15	y recuperar	Nariño.	que el juego	on y el
retroalimentación.	minutos	algunos		yermis tuvo	yermis
	finalización y	juegos		mucho más	reunió a
	retroalimentación:	tradicional		acogida en	todos los
	5 minutos.	es.		la	participantes
				institución,	, por sus
				siendo poco	características,
				tiempo de	as,
				implementar	estrategias y
				lo se analizó	formas de
				y es el juego	jugarlo fue
				más	más
				deseado	llamativo

para para los
 volverlo a estudiantes.
 implementar

Nombre: cultura Popular

Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en recreación sesión: I Fecha: 06/04/16

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	resultado	Observaciones e impresiones
Se realizó un charla de introducción (presentación del docente y del proyecto) se observó los escenarios para la implementación del evento.	Introducción: 15 minutos Recorrido por la institución: 20 minutos Charla (foro): 20 minutos finalización y retroalimentación: 5 minutos	Dar inicio a un nuevo proyecto en la institución, promover e incentivar a los estudiantes y docentes a	Los estudiantes de 1ro. 2do, 3ro y 4to de la institución	Se pudo analizar e interpretar ar que muchos estudiant es conocen el juego	Cuando se dialogó con estudiantes y docentes, nos manifestaron el gran interés por recordar y poder

Charla sobre el	esta nueva	y lo han	compartir
yermis y toda su	práctica,	practicad	esas
contemplación	identificar	o, se	experiencias
en la	que tanto	observó	en la
sociedad(foros	saben los	la	institución.
ante los	estudiantes	motivaci	
estudiantes)	sobre el	ón tanto	
	juego	de	
	yermis.	estudiant	
		es como	
		de	
		docentes	
		con estas	
		nuevas	
		puestas	
		en la	
		institució	
		n.	

Nombre: cultura Popular

Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

13/04/16

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	resultado	Observaciones e impresiones
Se realizó una clase de introducción al yermis y toda su caracterización, reglamento(const rucción de estas, con la ayuda de estudiantes y docentes)	Introducción a la clase: 15 minutos características del juego: 15 minutos reglamento del yermis: 15 minutos retroalimentación y conclusiones: 15 minutos	Desarrollar temas de vital importancia como son las características y reglas del yermis, construcción grupal de los términos para jugarlo.	Los estudiantes de grado 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Fue una sesión muy productiva, ya que con el saber de cada estudiante y el complemento del docente se recopiló las formas	Los estudiantes sabían todos los términos y reglamento, recopilando desde la práctica que han tenido en toda su vida.

jugadas y
 todos los
 factores
 de una
 buena
 practica

Nombre: cultura Popular

Proyecto: Inter-cursos de Yermas, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en recreación sesión: III Fecha:

20/04/16

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	resultados	Observaciones e impresiones
Se realizó dos actividades con un elemento fundamental del yermis (tapas): -armado de la	Introducción a la clase:15 minutos armado de tapas: 20 minutos derribo de tapas: 20 minutos finalización y	Se tiene como objetivo promover estrategias de como jugar,	Los estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se observó una gran destreza y habilidad de s motrices para el armado y	Se observó gran habilidad de desarme y armado en los estudiantes,

torre	retroalimentación	enseñando	desarme	quienes
-derribar la	:5 minutos	y	de las	realizaron
torre		practicando	tapas,	las
retroalimentación		o todas las	permitiendo	actividades,
ón final		mejores	o resaltar a	compartiendo
		formas de	este	o entre
		practicarlo	elemento	amigos.
		o.	como parte	
			fundamental	
			al del	
			yermis.	

Nombre: cultura Popular

Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en recreación sesión: IV Fecha:

27/04/16

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	resultados	Observaciones e impresiones
Se realizaron actividades	Introducción a la clase:15 minutos	Fomentar el buen uso del	Los estudiantes de grados	Se evidencian que tienen	Algunos estudiantes utilizaron

con un	de juego	elemento	1ro, 2do, 3ro	un buen	estos
elemento	ponchados: 20	fundamenta	y 4to de la	control con	elementos
fundamental	minutos	l (pelota),	institución.	el manejo	como
del yermis	juego de	mostrar las		de la pelota,	“proyectiles”
(PELOTA):	escalerita: 20	estrategias		se le dio la	y algunos los
-Ponchados	minutos	y modos de		importancia	lanzaban a
-escalerita	finalización y	ponchar y		al elemento,	sus
retroalimenta	retroalimnetaci	de		se crearon	compañeros
ción final	on:5 minutos	coordinar		nuevos	en partes no
		en		espacios	aptas para el
		escalerita,		para la	golpe.
		darle la		integración	
		oportunida		e	
		d de tener		interacción	
		contacto			
		directo con			
		el			
		elemento.			

Nombre: cultura Popular

Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en recreación sesión: V Fecha:

04/05/16

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	resultados	Observaciones e impresiones
Se realizó dos actividades con un elemento fundamental del yermis (TABLA): -estrategias de refugio -control de escudo retroalimentación final	Introducción a la clase:15 minutos de juego ponchados: 20 minutos juego de escalerita: 20 minutos finalización y retroalimentación:5 minutos	Desarrollar los procesos de recopilación y buen uso del elemento (tabla), fomentar la importancia del elemento en el juego yermis	Los estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se puede evidenciar la adquisición del funcionamiento de la tabla en el juego, siendo utilizada como elemento protector.	Los estudiantes utilizaron adecuadamente este elemento, realizando las actividades como se tenían previstas.

Nombre: cultura Popular

Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en recreación sesión: VI Fecha:

11/05/16

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	resultados	Observaciones
Se realizó un clase de estrategias para la buena práctica, se realizaron dos actividades: -errores y problemática s del juego -como jugarlo mejor	Introducción a la clase:15 minutos errores y problemáticas: 20 minutos ¿cómo jugarlo mejor?: 20 minutos finalización y retroalimentación: 5 minutos	Construir una buena práctica del juego, explorando los errores y las estrategias para jugarlo bien.	Los estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se observó, gran disposición por parte de los estudiantes, tomando cada indicación para mejorar las formas jugadas, y	Al comienzo de la clase se analizó cuáles eran los errores frecuentes y se trabajó en ellos, los estudiantes comprendían la falla y modificaban su forma de jugar.

no caer en
 el error y
 la falta
 para que el
 juego
 fluya y
 termine de
 la mejor
 manera.

Nombre: cultura Popular

Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en recreación sesión II Fecha:

18/05/16

¿Qué hice hoy?	Tiempo utilizado	¿Para qué lo hice?	¿Quiénes participaron?	resultados	Observacion
Se realizó una clase de organización y planeación del	Introducción a la clase: 15 minutos -división de	Organizar el evento, generar la creación	Los estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro	Se organizaron los equipos, el nombre,	Se observó la motivación de los estudiantes, y

día del evento,	grupos:30	de los	y 4to de la	el logo, la	poder
realizando	minutos	equipos,	institución.	barra y el	representar a
actividades	- inscripción de	identificar		color	su grado en
como:	equipos:10	y generar		distintivo,	el primer
-organización	minutos	identidad		quedaron	inter-cursos
de equipos	-finalización y	de cada		inscritos los	de Yermis.
(nombre, logo,	retroalimentaci	equipo.		grupos.	
caracterizació	on:5 minutos				
n, barra y					
color					
distintivo)					

Nombre: cultura Popular

Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física Programa: licenciatura en recreación sesión: VIII Fecha:

25/05/16

¿Qué hice	Tiempo utilizado	¿Para qué lo	¿Quiénes	resultados	Observacione
hoy?		hice?	participaron		s e
			?		impresiones

DIA DEL	-Llegada de los	Concluir un	Los	Se observó	Se vivió un
EVENTO	equipos (vuelta	proceso,	estudiantes	cómo los	gran

: INTER-	olímpica):15	observar y	de grados	estudiantes	espectáculo,
CURSOS	minutos	analizar	1ro, 2do,	y docentes	donde se
DE	-organización	todas las	3ro y 4to de	disfrutaron	reunió toda
YERMIS	según los	implicacione	la	de la	primaria en la
	encuentros:10	s durante el	institución.	experiencia,	cancha
	minutos	trascuro del		compartiero	principal,
	-inicio y	proyecto y		n y jugaron.	sonrisas y un
	finalización del	verlo		Dádonos	disfrute
	evento:60	reflejado en		un fanal	reflejado en
	minutos	su evento		entre los	sus caritas, un
	-premiación :10	final.		cursos 2do	solo ganador,
	minutos			ves 3ro	pero con la
	-despedida y			dejando un	ilusión de una
	retroalimentació			ganador y	nueva
	n: 15 minutos			primer	oportunidad
				campeón del	para jugar
				inter-cursos	Yermas.
				de Yermis al	
				grado 3ro.	

FORMATO DE RECOLECCIÓN DE DATOS SEMANAL

Nombre del proyecto: Ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

Área: Educación Física

Programa: Licenciatura en recreación sesión: I semana: del 17 al 21 mes 03 año 2014

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Charla , foro y debate	18/03/2014	Desarrollar el término “juego popular”	Giovanni Rivera	25 estudiantes de grado once de la Media Técnica en Recreación	Apropiación del termino juego popular, caracterización y definición creada en grupo.

Nombre del proyecto: Ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

Área: Educación Física

Programa: Licenciatura en recreación sesión: II semana: del 24 al 28 mes 03 año 2014

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Presentación	25/03/2014	Fomentar la	Giovanni	25	Reconstrucción

teatral	recopilación	Rivera	estudiantes	de la memoria
	de la		de grado	social por
	vivencias		once de la	medio de
	individual		Media	actividades
			Técnica en	experienciales.
			Recreación	

Nombre del proyecto: Ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

Área: Educación Física

Programa: Licenciatura en recreación sesión: III semana: del 31 al 04 mes 04 año 2014

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Juego YERMIS	01/04/2014	Fortalecer la recopilación de vivencias individual	Giovanni Rivera	25 estudiantes de grado once de la Media	Apropiación del juego yermis, incentivar al recuerdo y retomarlo en la realidad.
				Técnica en Recreación	

Nombre del proyecto: Ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

Área: Educación Física

Programa: Licenciatura en recreación sesión: IV semana: del 07 al 11 mes 04 año 2014

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Juego TACHO-REMACHO	08/04/2014	Fortalecer el conocimiento frente a los juegos populares	Giovanni Rivera	25 estudiantes de grado once de la Media Técnica en Recreación	Se evidencio una intriga por parte de los estudiantes al no conocerlo, pero lo disfrutaron.

Nombre del proyecto: Ni un paso más, ni un paso menos; 1, 2,3 por el juego popular, la recuperación del juego popular en la escuela

Área: Educación Física

Programa: Licenciatura en recreación sesión: V semana: del 21 al 25 mes 04 año 2014

Actividades	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
-------------	-------	-----------	-------------	---------------	------------

desarrolladas

Juego	22/04/2014	Implementar	Giovanni	25	Se evidencio
QUEMADOS		el	Rivera	estudiantes	que a
		aprendizaje		de grado	muchos
		de los juegos		once de la	estudiantes,
		populares		Media	no les
				Técnica en	agrado, ya
				Recreación	que para
					ellos e
					tornaba
					aburrido.

Nombre del Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación

Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: I semana: del 9 al 13 mes 02
año 2015

Actividades	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
desarrolladas					
Charla,	13/02/2015	Exponer,	Giovanni	40	Se generó
debate foro		identificar y	Rivera	Estudiantes	gran
de		apropiar		de la	expectativa
introducción.		nuevos		institución	por parte de
		términos con		Magdalena	los

la	Ortega de	estudiantes,
introducción	Nariño de	al traer un
del juego	sexto A,	nuevo tema a
tradicional.	sexto C y	la institución
	once C	

Nombre del Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación

Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: II semana: del 16 al 20 mes
02 año 2015

Actividades	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
desarrolladas					
Juegos_	20/02/2015	desarrollar y	Giovanni	40	Se observó
-		fortalecer la	Rivera	Estudiantes	gran acogida
QUEMADOS		recopilación		de la	y gusto por
-COGIDAS		de los juegos		institución	parte de los
		tradicional		Magdalena	estudiantes,
				Ortega de	donde
				Nariño de	mucho
				sexto A,	identificaron
				sexto C y	a estos
				once C	juegos, los
					cuales los

practicaban

de niños.

Nombre del Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación

Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: III Y IV semana: del 23 al 27
mes 02 año 2015

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Captura la Bandera	26/02/2015	Recopilar y reconstruir las experiencias sobre diferentes juegos -apropiar e identificar diferentes alternativas de juego.	Giovanni Rivera	-60 Estudiantes de grado Sexto A, sexto C séptimo C y noveno C del colegio Magdalena Ortega de Nariño.	Algunos estudiantes disfrutaron de las actividades, exponiendo que las seguirán practicando, en cambio hay otro que no les agradó, tomando una

actitud
negativa ante
la práctica.

Nombre del Proyecto: jugando ando, vivo recordando

Área: Educación

Física Programa: licenciatura en Recreación sesión: V semana: del 02 al 06 mes 03
año 2015

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
-Yermis	07/03/2015	Implementar	Giovanni	30	El juego
-Congelados bajo tierra		el aprendizaje de los juegos tradicionales	Rivera	estudiantes de grado séptimo C del colegio Magdalena Ortega Nariño.	Yermis tuvo gran acogida, expresado por los estudiantes, quienes desearían seguir jugándolo en la institución.

Nombre del Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física

Programa: licenciatura en recreación

Sesión: I

Semana: del 04 al 08 mes 04 año 16

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Charla, conversatorio del Yermis	06/04/2016	Informar sobre el juego Yermis	Giovanni Rivera	60 estudiantes de grado 1ro.2do.3ro y 4to.	

Nombre del Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física

Programa: licenciatura en recreación

Sesión: II

Semana: del 11 al 15 mes 04 año 2016

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
introducción al yermis (caracterización,	13/04/16	Caracterizar e informar acerca del	Giovanni Rivera Reyes	Estudiantes de 1ro, 2do, 3ro y 4to.	Se evidencio que la sesión de clase fue

reglamento y	reglamento	muy
formas de	propio del	productiva,
juego)	Yermis.	reconociendo
		al Yermis en
		todo su
		esplendor.

Nombre del Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física

Programa: licenciatura en recreación

Sesión: III

Semana: del 18 al 22 mes 04 año 2016

Actividades	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
desarrolladas					
Actividad de	20/04/16	Posibilitar	Giovanni	Estudiantes	Se observó
tumbar y		un ambiente	Rivera	de grados	gran destreza
armar tapas.		de	Reyes	1ro, 2do, 3ro	en los
		aprendizaje		y 4to de la	estudiantes
		través del		institución.	al momento
		juego.			de manipular
					las tapas,
					viéndose
					como una

jornada
bastante
productiva.

Nombre del Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física

Programa: licenciatura en recreación

Sesión: IV

Semana: del 25 al 29 mes 04 año 2016

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Actividad controlando la pelota	27/04/16	Potenciar, a partir del juego con pelota, el dominio de la misma.	Giovanni Rivera Reyes	Estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se observó gran habilidad de desarme y armado en los estudiantes, quienes realizaron las actividades, compartiendo entre amigos.

Nombre del Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física

Programa: licenciatura en recreación

Sesión: V

Semana: del 2 al 6 mes 05 año 2016

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Estrategias de refugio, control de escudo.	04/05/16	Diseñar estrategias grupales que permitan el eficaz control del escudo.	Giovanni Rivera Reyes	Estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se evidencio que tienen un buen control con el manejo de la pelota, se le dio la importancia al elemento, se crearon nuevos espacios para la integración e interacción

Nombre del Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física

Programa: licenciatura en recreación

Sesión: VI

Semana: del 9 al 13 mes 05 año 2016

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Actividad Errores y problemas del juego ¿Cómo jugarlo?		Evidenciar y solucionar posibles problemáticas que se presentan durante la práctica del Yermis.	Giovanni Rivera	Estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se observó, gran disposición por parte de los estudiantes, tomando cada indicación para mejorar las formas jugadas, y no caer en el error y la falta para que el juego

fluya y
termine de la
mejor
manera.

Nombre del Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física

Programa: licenciatura en recreación

Sesión: VII

Semana: del 16 al 20 mes 05 año 2016

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
Construcción de identidad caracterización del equipo.	18/05/16	Construir y organizar la identidad grupal para el evento.	Giovanni Rivera Reyes	Estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se organizaron los equipos, el nombre, el logo, la barra y el color distintivo, quedaron inscritos los grupos.

Nombre del Proyecto: Inter-cursos de Yermis, otra forma de juego en la escuela

Área: Educación Física

Programa: licenciatura en recreación

Sesión: VIII

Semana: del 23 al 27 mes 05 año 2016

Actividades desarrolladas	fecha	objetivos	responsable	participantes	resultados
INTERCURSOS DE YERMIS	25/05/16	Diseñar, organizar e implementar el intercurso de Yermis.	Giovanni Rivera Reyes	Estudiantes de grados 1ro, 2do, 3ro y 4to de la institución.	Se observó cómo los estudiantes y docentes disfrutaron de la experiencia, compartieron y jugaron. Dándonos un fanal entre los cursos 2do ves 3ro dejando un ganador y primer

campeón del
inter-cursos
de Yermis al
grado 3ro.
