# EL JUEGO POPULAR EN LA INTERACCIÓN DE LA COMUNIDAD.

**LISSETTE ALEJANDRA BELTRÁN SUESCÚN**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO**

**BOGOTÁ D.C**

# EL JUEGO POPULAR EN LA INTERACCIÓN DE LA COMUNIDAD.

**Proyecto desarrollado como requisito parcial para optar al título de Licenciada en Recreación y Turismo.**

**LISSETTE ALEJANDRA BELTRÁN SUESCÚN**

**TUTOR: JUAN MANUEL CARREÑO CARDOZO**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO**

**BOGOTÁ D.C - JUNIO DE 2015**

**Nota de Aceptación**

_____

_____

_____

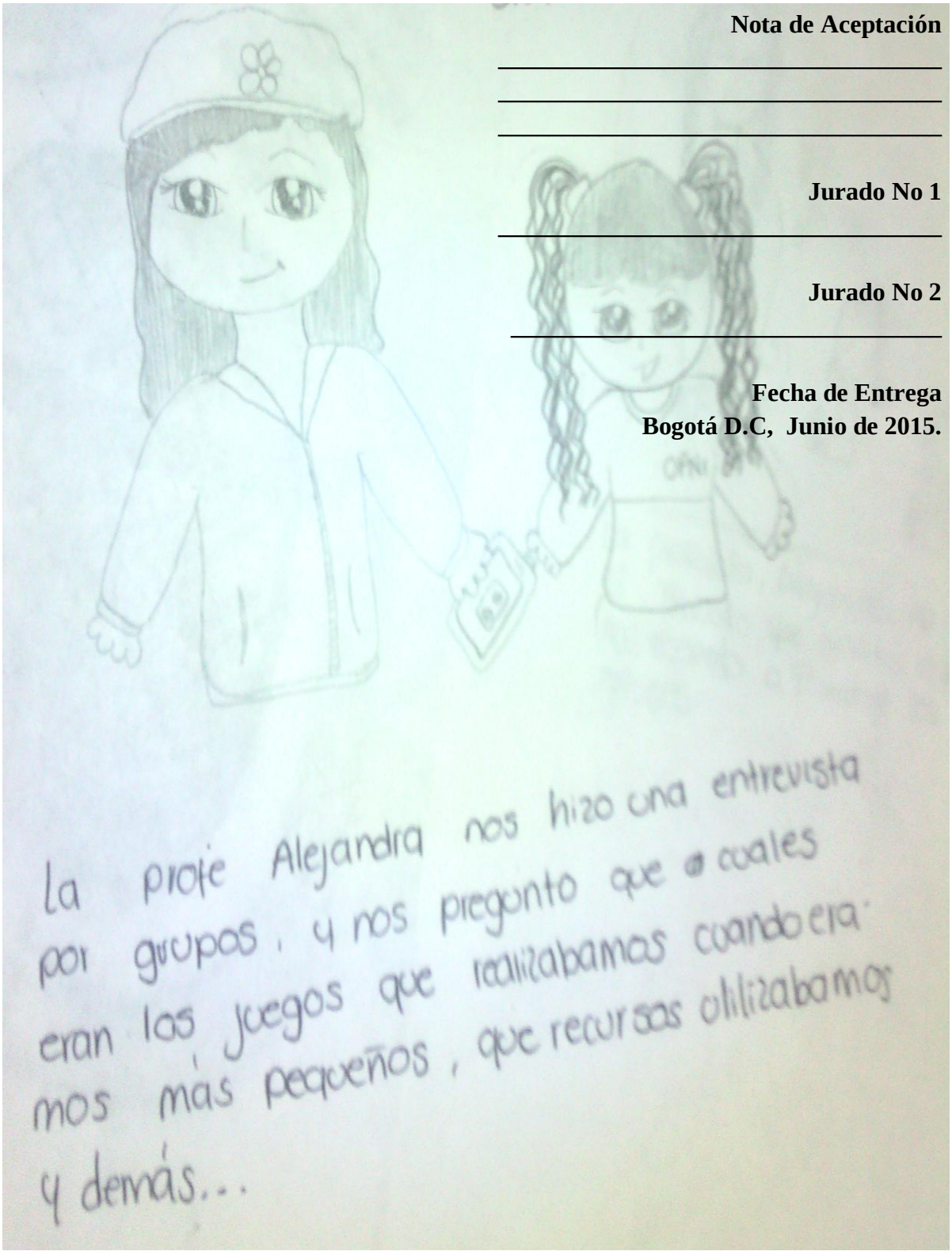
**Jurado No 1**

_____

**Jurado No 2**

_____

**Fecha de Entrega**
**Bogotá D.C, Junio de 2015.**



Al ser más maravilloso de mi vida, la razón por la cual me levantaré todos los días y lucharé… A ti hija mía.

A mi ángel que siempre me cuida, mí madre en el cielo, mi abuela.

A las personas que me apoyan cada día mi familia.

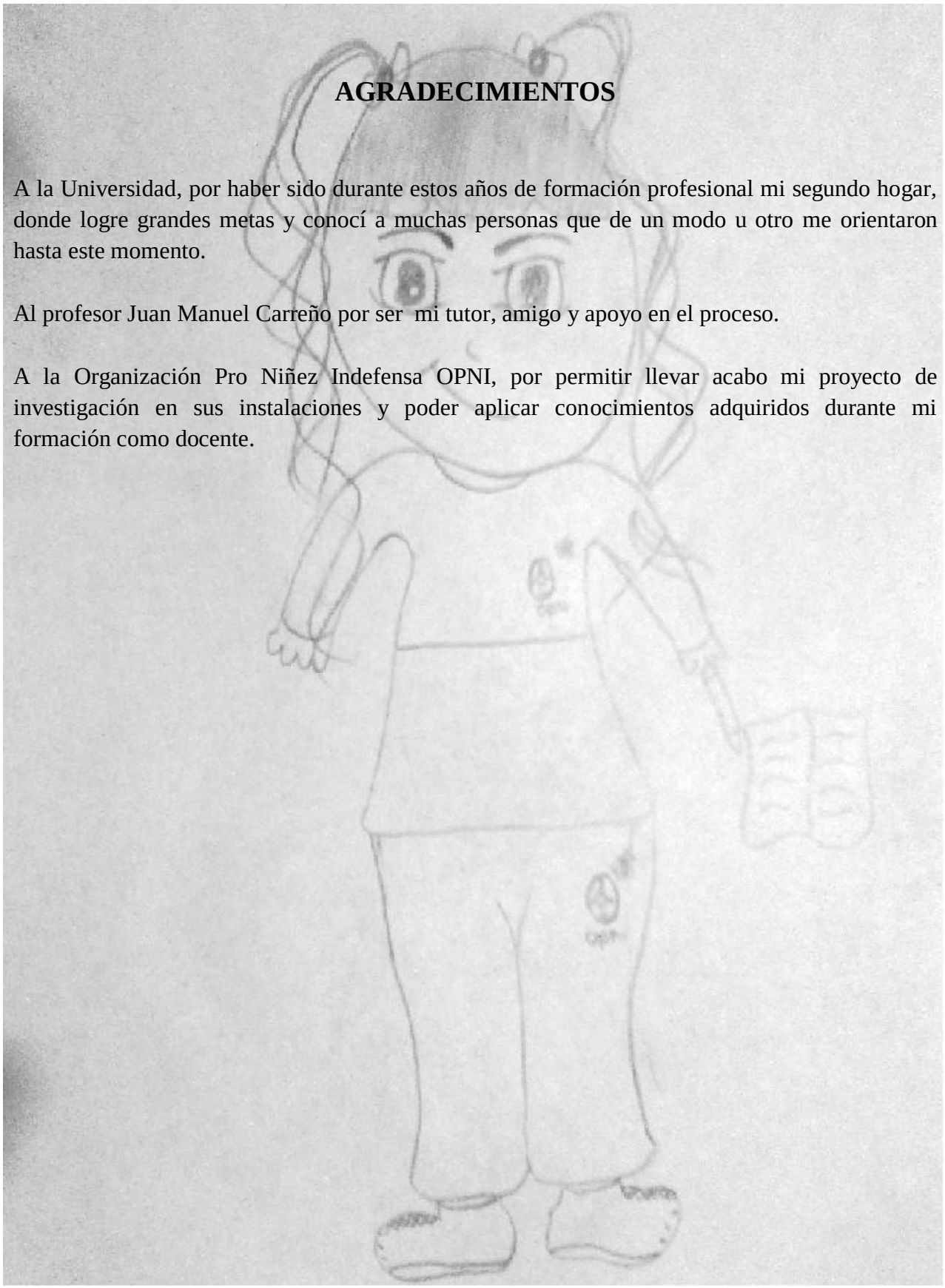
**Alejandra Beltrán Suescún.**

# AGRADECIMIENTOS

A la Universidad, por haber sido durante estos años de formación profesional mi segundo hogar, donde logre grandes metas y conocí a muchas personas que de un modo u otro me orientaron hasta este momento.

Al profesor Juan Manuel Carreño por ser mi tutor, amigo y apoyo en el proceso.

A la Organización Pro Niñez Indefensa OPNI, por permitir llevar acabo mi proyecto de investigación en sus instalaciones y poder aplicar conocimientos adquiridos durante mi formación como docente.



# RESUMEN ANÀLITICO EN EDUCACIÒN RAE

| 1. Información General | |
|---|---|
| **Tipo de documento** | Trabajo de grado. |
| **Acceso al documento** | Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central |
| **Título del documento** | El juego popular en la interacción de la comunidad. |
| **Autor(es)** | Beltrán Suescún, Lissette Alejandra. |
| **Director** | Carreño Cardozo, Juan Manuel. |
| **Publicación** | Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 30 p. |
| **Unidad Patrocinante** | Universidad Pedagógica Nacional U.P.N. |
| **Palabras Claves** | COMUNIDAD; JUEGO POPULAR; CARACTERISTICAS. |

| 2. Descripción |
|---|
| Trabajo de grado que se propone investigar las características que se producen, durante la interacción de los jugadores en el juego popular vinculados a una comunidad; para ello se presenta al juego popular como una práctica integradora que se genera en los miembros de la comunidad, el cual es un espacio de integración que la recreación y el turismo también suscitan, tomando en cuenta la línea de investigación *Formar* este proyecto vincula al juego popular como un facilitador que permite definir las características de interacción entre los individuos de una comunidad, de esta manera, se asume el juego como una práctica de la formación del Licenciado en Recreación y Turismo e investiga el aporte que genera en la comunidad desde y para ella, interviniendo pedagógicamente en los campos de interacción social. |

| 3. Fuentes |
|---|
| Teniendo en cuenta los autores trabajados durante la elaboración del estado del arte y la metodología podemos destacar los siguientes referentes bibliográficos:<br><br>Annichiriaco, R. y Barreiro P. (s.f.). *Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de educación física en primaria.* Madrid. Recuperado de http://www.researchgate.net/publication/237234218<br><br>Bauman, S. (2003). *Comunidad en busca de seguridad en un mundo hostil*. Buenos Aires: Siglo XXI. |

*Cardona,* S. (2007). *Del gran juego al juego perfecto***.** Bogotá**:** Kinesis.

Carrillo, A. (2000). *Globalización cultura y comunidad***.** Ciudad de México. Recuperado de http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/globa.pdf

Huizinga, J. (1954/1972). *Homo Ludens*. (6ª Reimpresión) Buenos Aires: Alianza Editorial.

Latorre, A. (2003). *La investigación–acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: GRA

Lavega, P. (1997). *Funciones y sentidos de los juegos populares tradicionales* a partir de una metodología trasversal (pluridisciplinar).Madrid Recuperado de http://www.bitlles.com/funciones.pdf

Maraña, M. (2010). *Cultura y desarrollo.* Unesco. Recuperado de http://www.unescoetxea.org/dokumentuak/Cultura_desarrollo.pdf

Maturana, A. (s.f.). *¿A que jugaban nuestros abuelitos?* Junta de Andalucía. Recuperado de http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ceip_san_tesifon/recursos/educacionfisica/u_d.pdf

Wolfgang, S. (2011). Ferdinand Tönnies: Comunidad y sociedad. *Revista Signos Filosóficos*, XIII, (26), p. 42,63.

## 4. Contenidos

El trabajo de grado parte de un problema el cual busca responder a la pregunta: ¿Cuáles son las características que se generan durante la interacción de los juegos populares en los participantes de la comunidad (O.P.N.I.), Organización Pro Niñez Indefensa?, a partir de ahí se generan unos objetivos que ligados al metodología buscan dar respuesta a la pregunta problema.

Tomando en cuenta las orientaciones del proyecto y los referentes teóricos se realiza la construcción del estado del arte el cual parte de conceptos generales como los son Cultura y Juego para la conceptualización más específica de *Comunidad* y *Juego Popular*.

Teniendo los conceptos teóricos claros, se buscan aproximaciones de estudios ligados con dichos conceptos que referencian trabajos sobre el juego en la escuela y los juegos tradicionales y autóctonos como insignia de educadores físicos, estos referentes ayudan a la construcción de un plan de acción en el que se determina la realización de un festival de juego popular como intervención final en la comunidad, antecedida por una serie de talleres que fundamentarán en los participantes la realización de dicho festival, es así como se contemplan los resultados y su análisis los cuales llevaron a los hallazgos de las características de interacción social presentes durante los procesos de juegos populares en la comunidad.

## 5. Metodología

Durante el trabajo de grado se realizó una investigación cualitativa por medio del método de Investigación-Acción, el cual se presenta para el proceso de estudio en situaciones sociales, con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro del proceso de investigación, permitiendo establece parámetros adecuados, que definen la recolección de datos realizados en los talleres ejecutados como un paso para la construcción de un festival de juego popular, en el cual se tomaron las evidencias que son las base documental y de material visual retomada para el producto final, el cual es un vídeo.

## 6. Conclusiones

Al diseñar los talleres e implementarlos antes y durante el festival de juego popular se logró identificar características de interacción en las participantes, teniendo en cuenta que como miembros de la misma comunidad son individuos únicos; dichas características evidenciadas en los hallazgos presentes en los registros fotográficos, de audio, video y toma de apuntes, que posteriormente son presentadas durante el video producto de la investigación, poseen una característica principal como lo es las relaciones sociales fortalecidas, demostradas durante los talleres que se fomentaron para la realización del festival de juego popular y durante el festival.

Estas relaciones fortalecidas generan trasversalmente lazos de afecto que permiten mediaciones en la resolución de conflictos propios de una comunidad, exaltando así la labor del juego popular como una actividad reguladora en las aplicaciones de la comunidad OPNI.

| | |
|---|---|
| **Elaborado por:** | Beltrán Suescún, Lissette Alejandra. |
| **Revisado por:** | Carreño Cardozo, Juan Manuel. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Fecha de elaboración del Resumen:** | 01 | 06 | 2015 |

# CONTENIDO


**Pág.**

**1. INTRODUCCIÓN**……...……...11

**2. PROBLEMA**……...……....12

**3. OBJETIVOS**

**3.1** Objetivo General.……..……...13

**3.2** Objetivos Específicos……..……13

**4. ESTADO DEL ARTE**……..……...14

**5. METODOLOGÍA**……..……17

**5.1** La IA como método implementado en el desarrollo del proyecto……..…….……...…..17

**5.2** Población…….……...……..…....21

**5.3** Contexto….....……...……..…....21

**6. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**……...22

**6.1** Guión ……..…..…….……..…….....22

**6.2** Producción ……...……..……...……..25

**6.3** Hallazgos…..……..…….....26

**7. CONCLUSIONES**……..……..…..28

**8. BIBLIOGRAFÍA**…….……..….29

**9. TABLAS Y FOTOGRAFIAS.**

**9.1** Fotografía 1……11

**9.2** Cuadro 1……...……...……19

**9.3** Fotografía 2. ….……21

# ABREVIATURAS UTILIZADAS EN EL TRABAJO

| | |
|---|---|
| cap. | Capítulo |
| OPNI | Organización Pro Niñez Indefensa. |
| ed. | Edición |
| p. | Página |
| s.p. | Sin página |
| I.A | Investigación Acción. |
| Seg. | Segundos. |
| Max. | Máximo |
| Aprox. | Aproximado. |

# INTRODUCCIÓN

El presente proyecto involucra a la comunidad mediante prácticas de juegos populares, y busca identificar las características que se generan a partir de la interacción de los jugadores, para ello tiene como referente la vida en comunidad y al juego popular como una práctica gratificante, presentada en algún momento en la vida, de los integrantes, también y tomado en cuenta desde la praxis se investigan las características como proceso mediático del juego popular dentro de la comunidad.

La idea de la realización de este proyecto se presentó durante la práctica de gestión I, en la que tuve la oportunidad de compartir la vida en comunidad, luego se realizó la conceptualización, en la que se profundizó sobre términos, partiendo de conceptos globales e incluso definiendo términos utilizados en la cotidianidad, consolidando así, la idea de la investigación que retoma las practicas de juegos populares mediante la realización de un festival de juego popular en la Organización Pro Niñez Indefensa (O.P.N.I.), la cual es propicia debido a que sus miembros son adolescentes con cierto grado de vulnerabilidad en un proceso de formación a la vida en comunidad, lo que permito caracterizar y potencializar el proceso para la investigación.

Se pensó en primera instancia el método de Investigación Acción Participativa (I.A.P.) pero debido al acompañamiento y al interés colectivo por la participación, pero no por la construcción debió ser modificado en el proceso a Investigación Acción.(I.A.), lo que permitió una planificación conjunta, una participación activa pero una construcción solo de parte del investigador y a partir de la identificación del juego popular, por parte de los integrantes de la comunidad, como una práctica que retoman,[1] en la que se vinculan, comparten y divierten, posibilitando la investigación de las características dadas en la interacción durante el festival de juego popular.

Fotografia 1. Taller: construcción de identidades grupales en OPNI, fotografia tomada por Alejandra Beltrán.

**DESCRIPTORES / PALABRAS CLAVES:** Comunidad, Juego Popular, Características.

[1] Presentado como un hecho ya realizado en el pasado, retomado por medio de las memorias comunales.

# 1. PROBLEMA

Este proyecto retoma conceptos educativos que se ven reflejados en la llamada *escuela nueva* propuesta desde la revolución industrial con pensamientos que llevaron a la inclusión de los niños y niñas (sin importar el nivel social) a la escuela, presentando a los infantes como individuos activos capaces de enriquecerse con sus experiencias; estos pensamientos condujeron alternativas pedagógicas que aún en pleno siglo XXI se utilizan, entre ellas la idea de aprender jugando como lo indica Rodríguez, (1925) en su libro el Método Decroly que dice: "la actividad de los niños es imitar mímicamente ciertas actitudes y convertirlas en juegos colectivos." (p.20) esos juegos colectivos que pueden retomarse en los ahora llamados juegos populares.

Por otro lado han sido tomados en cuenta en investigaciones en las que se considera que "favorecen una interacción multidireccional con personas de diferentes edades y género, lo que permite evolucionar en una práctica de enseñanza-aprendizaje inclusiva, donde pueden participar todos los miembros del grupo al que se dirige."(Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias, 2006, p. 217).

Los juegos populares también han sido llevados a la escuela por medio de investigaciones como las indicadas por Castejon et al. (1999) donde los edufísicos buscaron acercarse a la cultura y a la libertad por medio de ellos. Sin embargo otras investigaciones se han preocupado por la recuperación cultural así como Annichiriaco y Barreiro (s.f.) con sus *juegos populares tradicionales,* que buscaron un acercamiento de los alumnos (objetos de estudio) al juego popular, haciendo que indagaran, representaran y construyeran los elementos para los juegos; estas investigaciones retoman la comunidad escolar y presentan nuevas alternativas en las que el juego popular permite a los docentes consolidar un espacio gratificante, educativo y trasmisor de cultura.

También sea buscado significar a los juegos populares-tradicionales de manera *Pluridisciplinar* según Lavega (1997) las prácticas de juegos populares proporcionan "una clara función sociabilizadora y de relación con los demás" (p.1) además manifiesta que las generaciones anteriores a los años 80, retoma el juego popular y tradicional de una manera jerárquica, lo que indica esa mediación donde los mayores invitan de forma espontanea a jugar al otro.

Maturana (s.f.) proyecta al juego popular en su investigación como una forma de integrar y brindar igualdad a una comunidad partiendo del referente de que sus integrantes son de poblaciones diversas, por tal motivo afianza su investigación en la interculturalidad. Si bien este referente no es preciso en sus resultados, si permite divisar como se busca la integración de la comunidad por medio de las prácticas de juego popular, además en comparación con otras investigaciones, se apoya de diversas ramas evidenciando la transdisciplinaridad que le proporciona la investigación.

Todos estos referentes indican que los juegos populares ya han sido retomados para incentivar a la mejora de las relaciones dentro de diversas comunidades, si bien las mayores investigaciones se han realizado por edufísicos, y desde la escuela, han permitido procesos de educación y caracterización, tal como lo buscado en este proyecto.

# 3. OBJETIVOS

## 3.1 Objetivo General

Identificar características que se generan a partir de la interacción de los integrantes de la comunidad (O.P.N.I.), durante prácticas de juego popular.

## 3.2 Objetivos Específicos

1. Realizar del documento que defina conceptos y permita la teorización de la investigación.

2. Planear actividades a partir de las memorias comunales que definan los juegos populares a retomar.

3. Realizar el festival de juego popular.

4. Observar los procesos de interacción que realizan los participantes en sus prácticas de juego popular.

5. Definir características a partir de la experiencia, tomando en cuenta los procesos de participación y las evidencias de la experiencia.

6. Organizar y clasificar las notas de campo, fotos y evidencias de la experiencia en un video para la presentación final.

# 4. ESTADO DEL ARTE

Este proyecto parte de conceptos globales y para hablar de ellos debemos tener en cuenta, que en todos los contextos sociales el hombre a lo largo de la historia ha encontrado la manera de agruparse, de buscar estabilidad, tanto física, moral y social con un conjunto de semejantes que le permiten desarrollo integral, esos grupos sociales al paso del tiempo, se han constituido por la raza, el credo y la religión, y en otros contextos el idioma y la historia, también llamados *cultura.*

La cultura esta demarcada por las costumbres que realizan los grupos sociales, en ese sentido Carrillo (2000) afirma que los teóricos llaman cultura a las comunidades étnicas las cuales están basadas en núcleo de "usos y costumbres" más o menos estables y definidos. Aunque hay que aclarar que el concepto de cultura es bastante nuevo, según Maraña (2010), en principio este concepto fue utilizado para delimitar a una población de otra, por lo que ha estado más o menos hace 300 años desde la época de las colonias, entonces llamaremos cultura a la población con las mismas costumbres.

Por otro lado Cardona (2007) nos contextualiza con un grupo de culturas a lo largo de la historia y con ellas su complejo religioso, político y de costumbres vánales e incluso aberrantes. Lo anterior, tiene en común algo que he evidenciado como un icono de nuestro saber y presente de diferentes maneras, pero aun así, libre dentro de cada cultura, ese mismo que pretenden los adultos olvidar con la *madurez* y eso que todo niño hace y es su realidad diaria, el juego.

Para Huizinga (1984) "el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados" (p.32) en esta afirmación el juego retoma aires de libertad que le concede al jugador un espacio y le permite dimensionar y dimensionarse de otra forma. Por otro lado Cardona (2007) dice que "el juego no es otra cosa más que la relación consigo mismo en el ser-otro; aquí se admite el otro para poder realizar el acto reflexivo del juego" (p.18).Tomando en cuenta estos dos autores, para el concepto global de este proyecto, el juego es una acción de interacción social, de vital conexión consigo mismo y con el otro, por lo que los jugadores interactúan juntos y se relacionan en un tiempo y espacio determinado.

Para establecer los conceptos de este proyecto definiremos términos más puntuales que parten de los anteriormente establecidos, por un lado retomamos juego para definir *juego popular* y partimos de cultura para definir *comunidad.*

Tomaré la clasificación de juego en la que se divide en. juego popular, tradicional y autóctono tomando en cuenta que para Annichiriaco y Barreiro (2008) los anteriores se definen como:

> Los juegos populares son aquellos cuya práctica o conocimiento está muy extendido entre un grupo social; es decir, que los conoce y los practica una gran parte de la población. Aunque cabe otro sentido de esta acepción, y sería la identificación del juego popular como aquel que surge de culturas populares. Recordemos que a lo largo de la historia hubo juegos que practicaban las personas de clase social alta, y otros con los que se identificaba al "pueblo". Incluso actualmente existen juegos o deportes que tienen diferentes consideraciones sociales. Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación. Normalmente el juego en sí no sufre modificaciones, aunque sí su sentido; es decir, quizás algún juego de lucha o de lanzamiento (la honda, por ejemplo) surgió históricamente con una finalidad utilitaria, para sobrevivir. Pero con el paso del tiempo ha cambiado su sentido para convertirse en algo lúdico y placentero, sin otro fin inicial. Los juegos autóctonos hacen referencia al origen territorial y la localización geográfica en la que se creó el juego. Ello en ocasiones es complicado, ya que hay juegos iguales o muy similares que surgen en diferentes lugares pero en el mismo momento. (p. 9).

También Cervantes (1998) compara la definición de juego popular y tradicional afirmando que "juego popular es la manifestación lúdica, arraigada en una sociedad, muy difundida en una población y juego tradicional son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado" (s. p.).

Con respecto de lo anterior y tomando en cuenta que el adjetivo popular "describe lo que pertenece o es relativo al pueblo como colectividad"(RAE, 2000 s.p.), podría definirse que juego popular representa aquella práctica lúdica que es muy conocida o está muy extendida en una comunidad, la cual surge de forma tradicional[2]; esta tradición no es mediada por la interacción con los adultos sino una propuesta de forma libre en el momento en que se invita al otro a jugar, sus prácticas no están muy reglamentadas, generalmente surgen del mutuo acuerdo entre los jugadores, los instrumentos y los espacios de juego son definidos en comunidad.

Haciendo el mismo ejercicio que se llevó a cabo con respecto a la conceptualización de juego popular, se dispondrá a definir comunidad.

La definición de comunidad etimológicamente describe lo siguiente:

> Proviene del latín comoine [m] significaba conjuntamente o en común. También Communis (en latín arcaico) esta palabra compuesta de com + munis que significa 'corresponsable', o 'cooperante', 'que colabora a realizar una tarea'. Munis, muneque significa 'servicial', 'cumplidor de su deber'. Entonces es la

[2] Entendida desde Arevalo (s.f.) como una trasmisión social que deriva de un proceso de selección cultural no generacional.

> agrupación de personas vinculadas entre sí, por el cumplimiento de obligaciones comunes y recíprocas. (Fernández, 1999 s.p.)

También se define que "Comunidad es relación recíproca de los seres humanos, así como su acción determinada por la voluntad." (Wolfgang 2011 p. 51). Esta definición permite entender que los individuos de una comunidad a través de su libre albedrió buscan y se preocupan por el bien común;

Por otro lado Bauman (2003) define que "las palabras tienen significado pero algunas palabras producen además una [sensación]. La palabra comunidad es una de ellas. Produce una buena sensación."(p.5). Estas definiciones posibilitan entender que la vida en comunidad es un vínculo, que les permite a las personas compartir desde un sentido responsable teniendo en cuenta al prójimo y siendo conexo recíprocamente.

De esta manera y para culminar con los conceptos que se trabajan en este proyecto definiremos características, ya que es una palabra que se utiliza cotidianamente en diferentes contextos y según Fernández (1999) etimológicamente "proviene del griego (*χαρακτηριστικός*) la cual puede designar diversos conceptos, que siempre se refieren al carácter propio o específico de algo"(s.p.),también el RAE (2013) las denomina como "el concepto que designa a aquella cualidad que facilita la identificación de algo o de alguien y por caso lo diferencia de sus semejantes. Vale destacarse que esas cuestiones que singularizan y diferencian pueden estar asociadas a la personalidad, el carácter, el físico de alguien o al aspecto simbólico" (s. p.). Por lo que se denominara características a la designación de identificación dentro del vínculo y las sensaciones de bienestar representadas en la vida en comunidad, que desde la infancia han estado acompañadas del juego (ese que de infante jugaba en la calle con los niños del vecindario sin importar la inseguridad), esos juegos populares que practicaban los círculos infantiles y juveniles donde el mayor vinculaba al resto y se compartía de forma libre ejercitando el cuerpo e interactuando con el otro.

# 5. METODOLOGÍA

## 5.1 La IA (Investigación Acción) como método implementado en el desarrollo del proyecto

La investigación cualitativa fue el tipo de investigación utilizado para la realización de este trabajo, cuyo objeto de estudio se enfoca en identificar las características de interacción que se presentan durante las prácticas de juegos populares en la comunidad OPNI. En la recolección de evidencias datos se usaron herramientas de tipo cualitativo ya que la investigación cualitativa según Balcázar et al. (2005).

> Es inductiva, tiene una perspectiva holística, existen efectos del investigador sobre las personas, intenta comprender a las personas dentro del mismo marco de referencia de ellas mismas, el investigador aparta sus propias creencias; no obstante, estas son un punto de referencia para interpretar la realidad que está estudiando, todas las perspectivas son valiosas, se considera que es más de corte humanista, se da un énfasis en la validez de la investigación, es próxima al mundo empírico, en el enfoque cualitativo, todos los escenarios y las personas son dignos de estudio.(s.p.)

De manera que la investigación y el modelo constructivista de aprendizaje significativo son compatibles porque se parte de conocimientos previos, de hechos concretos, y por ello es inductiva, porque el investigador se involucra con el objeto de estudio. La investigación cualitativa se vuelve relevante toda vez que ésta permite la construcción del conocimiento, en tanto que la investigación cuantitativa sólo lo descubre.

Desde la perspectiva cualitativa le permitirá al investigador enfrentar la realidad mediante la observación, la explicación y la predicción, que le posibilitan lograr un conocimiento sistemático, además de presentar como característica el ser multimetódico en su enfoque, incorporando experiencias y reflexiones de él mismo. Desde el nivel de contenido, la investigación cualitativa "será aplicada a todas las ciencias y disciplinas, y se diferencia de la investigación cuantitativa, con la cual el estudiante sólo descubre el conocimiento a través de la observación, la experimentación, la explicación y la predicción de aquello que lo lleva a un conocimiento sistemático de la realidad." (Castañeda, y otros, 2006, s.p.).

Ahora bien, dentro de los diferentes tipos de investigación cualitativa está la Investigación-Acción que según Evans (2010) "vincula estrechamente el proceso de investigación con el contexto y se basa en la idea que la investigación tiene un objetivo práctico que conduce a un cambio o mejora" (s.p.); Para Latorre (2003) la investigación-acción es una nueva relación que se establece entre la enseñanza y la investigación definiendo que:

> La nueva imagen de la enseñanza se entiende como una actividad investigadora y a la investigación como una actividad auto-reflexiva (…) La enseñanza deja de ser un fenómeno natural para constituirse en un fenómeno social y cultural, en una práctica social compleja, socialmente construida e interpretada (...) para constituirse en un proceso reflexivo sobre la propia práctica que lleva a una mayor comprensión de las prácticas y contextos institucionales (p. 9)

El método de investigación-acción se presenta como el estudio de situaciones sociales con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma lo cual establece parámetros adecuados para la investigación de este proyecto teniendo en cuenta los pasos que Latorre (2003) propone:

- Desarrolla un plan de acción informada críticamente para mejorar la práctica actual. El plan debe ser flexible, de modo que permita la adaptación a efectos imprevistos.

- Actúa para implementar el plan, que debe ser deliberado y controlado.

- Observa la acción para recoger evidencias que permitan evaluarla. La observación debe planificarse, y llevar un diario para registrar los propósitos. El proceso de la acción y sus efectos deben observarse y controlarse individual o colectivamente.
- Reflexiona sobre la acción registrada durante la observación, ayudada por la discusión entre los miembros del grupo. La reflexión del grupo puede conducir a la reconstrucción del significado de la situación social y proveer la base para una nueva planificación y continuar otro ciclo.(p. 12)

Otro aspecto en el que se desarrolla este proyecto en referencia a lo educativo, es justamente el aprendizaje significativo, sin embargo esta teoría se basa en un principio superior que la sustenta y valida como lo es la corriente constructivista, la cual sostiene la idea de que:

> El individuo tanto es aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como lo es en los afectivos- no es un simple producto del ambiente ni el resultado de sus disposiciones internas, sino una *construcción propia;* que se produce día a día como resultado de la interacción entre esos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. (Carretero, 2005s.p).

Carretero afirma que en los comportamientos los esquemas pueden ser más complejos e incluyen nociones de todo tipo según sus disposiciones internas incluidas desde mi perspectiva el juego como base de la interacción; por ejemplo la mayoría de las personas tienen un esquema muy definido sobre su trabajo, pero en muchos aspectos este esquema cambia durante sus actividades placenteras y más sobre el ejercicio de competencia que se ejerce en el juego.

En torno a los objetivos planteados y al problema formulado, el diseño metodológico se realizó mediante una serie de etapas o pasos, tal y como se presenta a continuación:




Cuadro 1, Contrucción por: Alejandra Beltrán.

a) ***Recopilación de memorias comunales.***
Se realizó una serie de grabaciones a los participantes de la comunidad que permitieran identificar los juegos populares que realizaban en común.

b) ***Planeación de talleres.***
Teniendo en cuenta las memorias comunales se diseñaron una serie de talleres en los cuales se pretendía unificar las características de los juegos populares, ya que debido a la ubicación geográfica, tempo-espacial y socioeconómica los participantes evidenciaron juegos populares comunes con mínimas reglas de diferencia, los talleres permitieron unificar estas reglas para su participación activa durante el festival.

c) ***Recolección de evidencias.***
Este proceso se realizo de manera trasversal desde los talleres hasta la realización de festival.

d) ***Diseño del festival de juego popular.***
Se emplearon diferentes materiales, medios y recursos didácticos, enfocados a desarrollar, fortalecer y unificar los juegos populares que hicieron parte del festival; durante el festival se manifestaron habilidades sociales que permitieron la identificación de características durante la interacción de los participantes, se tomaron evidencias visuales del proceso.

e) ***Elaboración del festival.***
Teniendo en cuenta el proceso y los materiales mencionados en los puntos anteriores se elaboró el festival de juego popular como la actividad icono dirigida a la población estudio.

**f)** ***Recopilación y análisis de evidencias.***
Ésta etapa del desarrollo metodológico se trabajó trasversalmente y en pro de los objetivos teniendo en cuenta las características de la población, ya que debido a su condición de protección la recolección de evidencias se vio limitada.

g) ***Organización y edición del video.***
En esta etapa se encuentran los resultados, como parte del análisis y la identificación de los mismos, y en solución al video planteado se profundizo en el proceso de edición, Por consiguiente el diseño, la elaboración, estructuración y edición del video tomo más tiempo del estimado.

***h) Conclusiones***

Al final de los procesos y por medio de las evidencias tomadas se lograron evaluar los resultados, tanto en la identificación de juegos populares como en la realización del festival; el impacto de las memorias se refleja en el proceso de edición, ya que durante este el análisis el oyente de las memorias comunales evidencian un proceso de memoria que le permite generar recuerdos sobre el juego popular en su infancia.

## 5.2. Población

La población objeto de investigación para el presente estudio, fueron las adolescentes miembros de la Organización Pro Niñez Indefensa. OPNI quienes están integradas a un programa de protección del ICBF por su condición de vulnerabilidad, dado de diferentes casos para cada individuo, cabe resaltar que estas adolecentes se caracterizan de manera singular por tres aspectos diversos y controversiales como lo son género, edad y condición, ya que todas son mujeres, entre los 13 y los 18 años y su condición de vulnerabilidad en la mayoría de los casos deriva de su comportamiento, evasión de casa o consumo en grado uno[3]. OPNI permite la adaptación y vinculación a la vida en sociedad por medio de su vivencia en comunidad.

## 5.3 Contexto

La investigación se llevó a cabo en la Vereda Pastor Ospina en la finca El Rastrojo en Guasca Cundinamarca; este lugar rodeado de naturaleza permitió que la investigación se manejara bajo un ambiente natural con estados de tensión debido al interés de los participantes por evadir espacios, hay que aclarar que el estado de ánimo de la población es un poco inestable debido al proceso que se lleva a cabo durante su adaptación a la vida en sociedad, lo que no permite una regularidad de los participantes, dificultando la recolección de evidencias.



Fotografia 2.Taller de globos en OPNI, fotografia tomada por Alejandra Beltrán durante la investigación

[3] Esta clase de consumo de alcohol o drogas no es habitual en su mayoría es dado en festividades o por hobbie.

# 6. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tomando en cuenta el proceso respectivo, los cambios y modificaciones del mismo durante el proceso se realizó un video, el cual cumple con las siguientes características:

## 6.1 GUIÓN

**El juego popular en la interacción de la comunidad.**

**6.1.1 LA PREPRODUCCIÓN:** En esta etapa primaria, es en la que se planteó todo el trabajo enfocado hacia la realización del video. Aquí es donde se concibió "en el papel" la historia a contar, se hizo una planeación minuciosa de la producción, debido a que la grabación se estableció durante la realización de los talleres y en el proceso, hasta el festival de juego popular.

**6.1.2 LA IDEA:** E*l juego popular en la interacción de comunidad*, es la visualización de cómo el juego popular trasciende más allá del mismo hecho de jugar, en este sentido se pretende mostrar un cortometraje donde se identifiquen los talleres que se llevaron a cabo para la realización de un *festival de juego popular,* el cual se realizó en la comunidad (OPNI) donde sus individuos constituyen un modelo colectivo común que permitió la identificación de características propias del juego popular en la comunidad.

**6.1.3 EL OBJETIVO:** Vincular al espectador en el proceso investigativo, proyectando imágenes secuenciales vinculadas a sonidos emotivos, tomados en el desarrollo de la investigación.

**6.1.4 ARGUMENTO:** La proyección se dividirá en tres momentos secuenciales presentados en el siguiente orden:

- Primer momento: En este momento se proyectaran imágenes que identifiquen a la comunidad¸ como pare de una sociedad que teniendo sus conflictos sociales (presentes entre la diferencias de todos sus individuos) caracterice al espectador con el proceso que se llevó a cabo.
- Segundo momento: Seguirán una serie de imágenes tomada de los talleres que se realizaron para la comunidad, dando una paso a paso de la construcción colectiva de *la feria de juego popular,* que fue el cierre el proceso con la comunidad; estas imágenes son acompañadas del audio que expresa las memorias comunales[4], que fueron tomadas de la comunidad para escoger los juegos que se realizaron en dicho festival.
- Tercer momento: se vinculan una serie de videos que junto con las imágenes permiten visualizar las características encontradas en la investigación como hechos recurrentes de la interacción de la comunidad.

[4] Entendiendo por memorias comunales a los recuerdos recuperados de los individuos, que hacen parte de la comunidad.

### 6.1.5 LA ESCALETA:

VIDEO: Primera idea de video E*l juego popular en la interacción de comunidad*.
DURACIÓN: 3 MIN.
REALIZACIÓN: Alejandra Beltrán Suescún.

| TEMA | RECURSO VISUAL Y DE AUDIO | TIEMPO APROXIMADO |
|---|---|---|
| Imagen de unas adolescentes discutiendo. | Este archivo será bajado de la red, en busca de una imagen común. | 5seg. |
| Imágenes del taller esquemas. | Estas imágenes son de dibujos de los esquemas por grupo que realizaron las participantes del festival, como bocetos de los lemas escogidos por ellas. | 20seg. |
| Imágenes taller de papel. | Estas imágenes muestran los talleres de manejo de papeles para la decoración del festival de juego popular. | 30seg. |
| Imágenes del taller de globos. | Estas imágenes son tomadas del taller de globoflexia para la decoración del festival de juego popular. | 5seg. |
| Imágenes de la construcción de logos. | Estas imágenes fueron tomadas del espacio de construcción de identidades donde se realizaron los logos de cada grupo para el festival de juego popular. | 15seg. |
| Imagen de los implementos para el festival. | Estas imágenes fueron tomadas al tener los implementos para el festival de juego popular. | 10seg. |
| Imágenes del festival de juego popular | Estas imágenes fueron tomadas durante el festival. | 30seg. |
| Imágenes de los asistentes al festival de juego popular. | Estas imágenes son de los participantes reunidos en el festival. | 15seg. |

**6.1.6 PREGUIÓN:**

| AUDIO | VIDEO | TIEMPO |
|---|---|---|
| Memorias tomadas durante la investigación. (Intro) | Dibujos y fotografías tomadas durante los talleres en la fundación O.P.N.I, como presentación inicial. | 15seg. |
| **Escena I** Presentación del video. | Imagen de entrada libro con foto de dibujo niña O.P.N.I realizado por una de las participantes durante los talleres efecto de transición banda, y concéntrico e imagen en contraste blanco y negro. | 5seg. |
| **Escena II** Entra el audio de las memorias comunales entre las imágenes sobre juego retomado. | Se presentaran todas las imágenes sobre el taller consecutivamente separados pos transiciones y efectos de desvanecimiento entrada y 3D full color, inserción de conclusión. | 30 seg. Aprox. |
| **Escena III** Preparación del festival con audio instrumental. | Se presentaran las imágenes de la preparación del festival con cortes de efectos entrada, disolución, 3D y se disuelven proyectados hacia la imagen de un video sobre los juegos, contraste a contraluz por definición de imagen. | 50 seg. Aprox. |
| **Escena IV** Entra full track música dinámica (video clip) de los juegos e imágenes del festival. | Corte a panorámica de los participantes junto con imágenes de los juegos, decoración, efecto strobo full color. Y video de los juegos al ritmo de la música. | 1 min Aprox. |
| **Escena V** Se mantiene ritmo más audio voz de memorias. | Imágenes de herramientas y fotografías del festival. Inserción de conclusiones | 20seg. Aprox. |
| | Animación en 3D agradecimientos. | 20Seg. |

Duración: 3 minutos 20 seg.

PRODUCCIÓN: OPNI Organización pro niñez indefensa Guasca Cundinamarca

REALIZACIÓN: Lissette Alejandra Beltrán Suescún.

CO AYUDANTES audio: Ángel Leal, y Lissette Alejandra Beltrán Suescún.

Video: Daniel Badillo Yepes, Lissette Alejandra Beltrán Suescún. D.J Marden, y Cristian Garzón.

**6.1.7 LA INVESTIGACIÓN**: Identifica las características que se generan a partir de la interacción de los integrantes de la comunidad (O.P.N.I.), Organización Pro Niñez Indefensa, durante las prácticas de juego popular que se identificaron durante un festival de juegos populares y el proceso llevado a cabo para su realización.

- Entrevistas a la comunidad centro de investigación, las cuales generaron sus memorias comunales a partir de ellas.
- Dibujos de la comunidad donde caracterizaron intervenciones.
- Juguetes relacionados con las prácticas de juegos populares construidos como base y referentes del festival de juego popular.
- Videos del festival de juego popular.
- La interacción con un proyecto del cual se va a realizar el video. Esto estimula de manera diferente a la hora de narrar y nos convierte en actores del mismo.

**6.2 PRODUCCIÓN:**

PRODUCCIÓN TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Este trabajo documenta sucesos libres y espontáneos como hechos ocurridos durante el proceso de la realización de un festival de juego popular y durante el mismo.

GRABACIÓN

Se registraron las imágenes de los hechos tal y como sucedieron durante las prácticas lo que dificultó la producción ya que por cuestiones del trabajo con la comunidad el acceso de personal distinto a la practicante e investigadora Lissette Alejandra Beltrán Suescún no fue posible, para la edición se trabaja con:

- Editor: Se encarga de los aspectos de corte y ajuste de video sobre el guión literario. Donde la investigadora Es la persona orientadora y quien toma decisiones con respecto a planos, movimientos y puestas en escena..

**6.2.1 POST – PRODUCCIÓN**

La post – producción es el último paso dentro de la realización de un video, que para este caso se utilizó la aplicación de Windows Movie Maker , Second Movie Made y Sony Vegas, donde se

integró todos los aspectos anteriormente nombrados para recrear el video donde se cuente como se quiere.

### 6.2.2 ETAPAS:

**Pre visualización:** Antes de la edición es importante destinar tiempo para la visualización del material que se grabó con el fin de seleccionar las tomas que realmente irán en el video. Esto ahorrará tiempo en la edición, para ello se clasifica el material según cuadros de visualización con numeración específica para ser adjuntos en ese orden durante la edición.

**Edición:** Es el ordenamiento de los diferentes planos y escenas basándose en el guión, esta etapa tomó más tiempo del especifico en el cronograma debido a que la autora debió tomar un curso especifico durante la edición del mismo para ver la realización y las modificaciones durante el proceso. Para ello se tuvo en cuenta la duración del video que también es un factor específico para la organización del mismo.

### 6.2.3 ELEMENTOS DE LA POST-PRODUCCIÓN

En esta etapa se realizaron los siguientes efectos:

Efectos visuales: Las máquinas de video ofrecen efectos como las posterizaciones, gamas de color, filtros, texturizados, efectos de composición de imagen, etc. Los efectos deben ir justificados al contenido visual del video.
Efectos de sonido: Distorsiones, delays, ecos, ecualizaciones, etc.
Musicalización: Puede hacerse al final de la edición de la imagen. Es importante coordinar las entradas y salidas de la imagen de acuerdo al sonido.

## 6.3 HALLAZGOS

Después del abordaje realizado en la comunidad se evidenció que sin importar el lugar de procedencia de los integrantes de la comunidad, antes de estar en ella, los juegos populares abordados producto de las memorias comunales fueron: yermis, cauchito, stop, y rejo quemado, estas actividades presentes en su infancia y retomadas para la elaboración del festival del juego popular y durante los talleres los participantes se caracterizaron por:

***Se relacionan de manera abierta sin importar sus diferencias sociales:***
Esta caracterización evidenciada en las acciones mismas de la convivencia presentada durante la investigación, se logró debido a que los participantes antes de estar en la comunidad procedían de estratos socioeconómicos diferentes, durante las entrevistas realizadas al personal directivo de la comunidad, caracterizaban esto como una dificultad ya que esas diferencias no les permitían una optima convivencia, luego de la intervención y teniendo en cuenta que los materiales utilizados dentro de los juegos populares son implementos simples de las construcciones colectivas se evidenciaron acciones creativas para elaboración de dichos instrumentos lo que permitió una relación de manera abierta que afloró la creatividad de los participantes y evitó el sesgo social de procedencia.

***Las relaciones sociales dadas en los subgrupos de juego popular se incrementan durante las acciones mismas de la competencia:***
El trabajo colectivo evidenciado durante las prácticas de juegos populares se manifestó en la integración de los individuos durante los sub-grupos armados para los talleres y el festival, estos sub-grupos se armaron con colaboración de las directivas de la organización para fomentar nuevas interacciones que se fortalecieron durante las competencias realizadas en talleres y durante el festival, lo que permitió nuevas relaciones entre integrantes que no se manifestaban antes de las prácticas de juegos populares.

***Nuevas formas de comunicación semiológica***:
Presentadas como formas de comunicación propia dentro de cada sub-grupo, lo que les permitió establecer maneras de interacción únicas frente a sus compañeros de la comunidad, estas formas de comunicación semiológica[5], se presentaron durante los talleres y fueron llevadas por cada sub-grupo en sus diferentes prácticas y durante el festival.

***La mediación como una estrategia social para la resolución de conflictos:***
Debido a la procedencia de los integrantes de la comunidad se evidenció que los juegos populares retomados, aunque que eran prácticas activas en sus memorias contenían parámetros diferentes en cuanto a normas, rondas, y manifestaciones de participación; esto permitió la mediación creativa fomentando así espacios armónicos durante los talleres y las practicas de juegos populares.

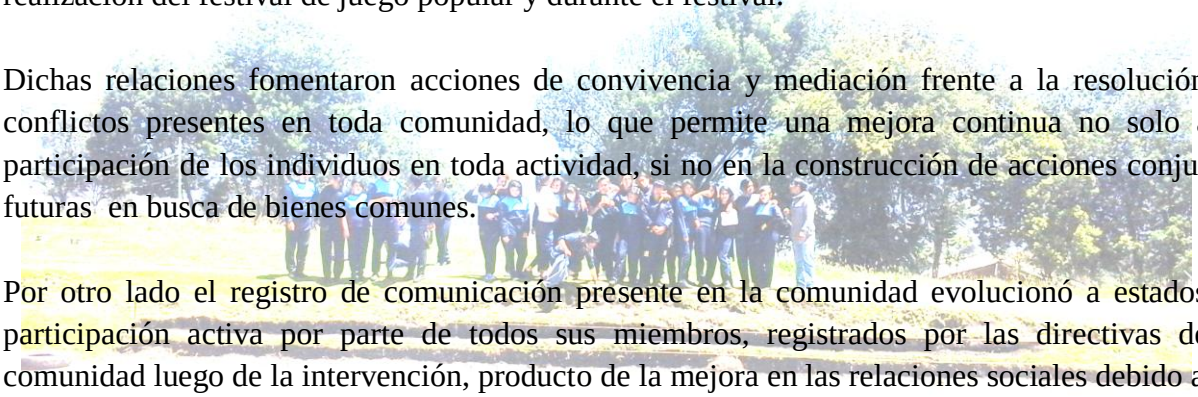
***La práctica de juegos populares individuales mantiene las relaciones fomentadas.***
Las relaciones sociales generadas durante las prácticas de juegos populares no solo se vieron reflejadas en los juegos colectivos sino también en los juegos de participación individual, estas formas de participación, en donde se incrementa la competencia de manera directa con sus semejantes, no ocasionó diferencias en las relaciones construidas, por el contrario se evidencio el apoyo de parte de los subgrupos, reflejo de su trabajo colaborativo.

[5] Entendida como los sistemas de signos, lenguas, códigos, señalizaciones, y otras manifestaciones de la comunicación dadas durante la interacción social.

# 7. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados y al posterior análisis del proyecto de investigación se logró identificar las características que se presentaron durante la interacción del juego popular en la comunidad OPNI, dichas características evidenciadas en los hallazgos presentes en los registros, fotográficos, de audio, video y toma de apuntes, y que posteriormente son presentadas durante el video como parte del producto de la investigación, poseen una característica principal como lo es las relaciones sociales fortalecidas demostradas durante los talleres que se fomentaron para la realización del festival de juego popular y durante el festival.

Dichas relaciones fomentaron acciones de convivencia y mediación frente a la resolución de conflictos presentes en toda comunidad, lo que permite una mejora continua no solo a la participación de los individuos en toda actividad, si no en la construcción de acciones conjuntas futuras en busca de bienes comunes.



Por otro lado el registro de comunicación presente en la comunidad evolucionó a estados de participación activa por parte de todos sus miembros, registrados por las directivas de la comunidad luego de la intervención, producto de la mejora en las relaciones sociales debido a los juegos populares, ya que estas interacciones permiten a los participantes una mejor identificación de sus cualidades frente a sus semejantes. También se puede concluir un efecto trasversal importante frente al oyente.

Este efecto que se evidencia en la primera parte del video, se caracteriza por la generación de memoria en el oyente, el cual permite una transportación inmediata a su pasado conectado al juego popular como un activador de recuerdos. Para el oyente activo estos recuerdos abordan prácticas, implementos y acciones mismas de juegos populares vividos como un hecho de la memoria colectiva, este hallazgo deja muchas incertidumbres que pueden resultar en futuras investigaciones que den cuenta de ¿Cómo el juego popular aporta a construcciones sociales?

Por último el video que evidencia el proceso llevado a cabo durante la investigación se encuentra en el siguiente link de youtube http://youtu.be/fgJwaV-a_YE

## 8. **BIBLIOGRAFÍA**


Arévalo, J. (s.f.) *La tradición el patrimonio y la identidad*. Colombia. Recuperado de http://www.dip-badajoz.es/cultura/ceex/reex_digital/reex_LX/2004/T.%20LX%20n.%203%202004%20sept.-dic/RV000002.pdf

Annichiriaco, R. y Barreiro P. (s.f.). *Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de educación física en primaria.* Madrid. Recuperado de http://www.researchgate.net/publication/237234218

Balcázar, P. y otros (2005). *Investigación cualitativa*. México: UAEM.

Bauman, S. (2003). *Comunidad en busca de seguridad en un mundo hostil*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Bourdieu, P., Chamboredon, J. y Passeron, J. (1976). *El oficio del sociólogo*. Madrid: Siglo XXI.

Cardona, S. (2007). *Del gran juego al juego perfecto***.** Bogotá**:** Kinesis.

Carretero, M. (2005). *Constructivismo y Educación*. México, D.F: Progreso, S.A.

Carrillo, A. (2000). *Globalización cultura y comunidad***.** Ciudad de México. Recuperado de http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/globa.pdf

Castañeda, A. y otros (2006). *Programa de asignatura: Métodos de la investigación.* Universidad Autónoma. México, Toluca: UAEM.

Castejon, F., Bustos, M., Carrion, M., García, J., Guzmán, J., Irigoyen, A., Larraya, I., López, J., Martínez, F., Maseda, J., Muriel, J., Ruiz, M., Sánchez, J., Valle, R., Velázquez, C., Zoroza, A. (2006). *Juegos populares una propuesta practica para la escuela*. Madrid: Pila Teleña.

Dirección General de Deportes del Gobierno de Islas Canarias. (2006).*El juego y la relación en contextos educativos Propuesta didáctica para la acogida temprana***.**

Evans, E. (2010). *Orientaciones metodológicas para la investigación acción*. Perú, Ministerio de Educación.

Fernández, J. (1999). *Hispanoteca*. Recuperado de http://www.hispanoteca.eu/Foro-preguntas/ARCHIVO-Foro/Comunidad.htm

Huizinga, J. (1954/1972). *Homo Ludens.* (6ª Reimpresión) Buenos Aires: Alianza Editorial.

Latorre, A. (2003). *La investigación–acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: GRA

Lavega, P. (1997). *Funciones y sentidos de los juegos populares tradicionales* a partir de una metodología trasversal (pluridisciplinar).Madrid Recuperado de http://www.bitlles.com/funciones.pdf

Maraña, M. (2010). *Cultura y desarrollo.* Unesco. Recuperado de http://www.unescoetxea.org/dokumentuak/Cultura_desarrollo.pdf

Maturana, A. (s.f.). *¿A que jugaban nuestros abuelitos?* Junta de Andalucía. Recuperado de Http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ceip_san_tesifon/recursos/educacionfisica/u_d.pdf

Mejía, J. (2004). *Sobre la investigación cualitativa. Nuevos conceptos y campos de desarrollo. Investigaciones Sociales.* Lima: UNMSM.

Rodríguez, F. (1925). *Método Decroly***.** Madrid: Junta para la ampliación de estudios e investigaciones científicas.

Wolfgang, S. (2011). Ferdinand Tönnies: Comunidad y sociedad. *Revista Signos Filosóficos*, XIII, (26), pp. 63-42.

