

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
UNIDAD DE GRADUACIÓN PROFESIONAL  
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA –CIEPs-  
“MAYRA GUTIÉRREZ”**

**“JUEGOS TRADICIONALES, UNA PROPUESTA PARA ESTIMULAR LA  
SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDADES DE 5 A 10 AÑOS DEL  
SECTOR 1 DE SAN JULIÁN CHINAUTLA”**

**ASTRID CRISTINA HERNÁNDEZ MANCILLA**

**WILLIAM ADALBERTO MONTOYA PADILLA**

**GUATEMALA, SEPTIEMBRE DE 2014**



**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
UNIDAD DE GRADUACIÓN PROFESIONAL  
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA –CIEPs-  
“MAYRA GUTIÉRREZ”**

**“JUEGOS TRADICIONALES, UNA PROPUESTA PARA ESTIMULAR LA  
SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDADES DE 5 A 10 AÑOS DEL  
SECTOR 1 DE SAN JULIÁN CHINAUTLA”**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO AL HONORABLE  
CONSEJO DIRECTIVO  
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

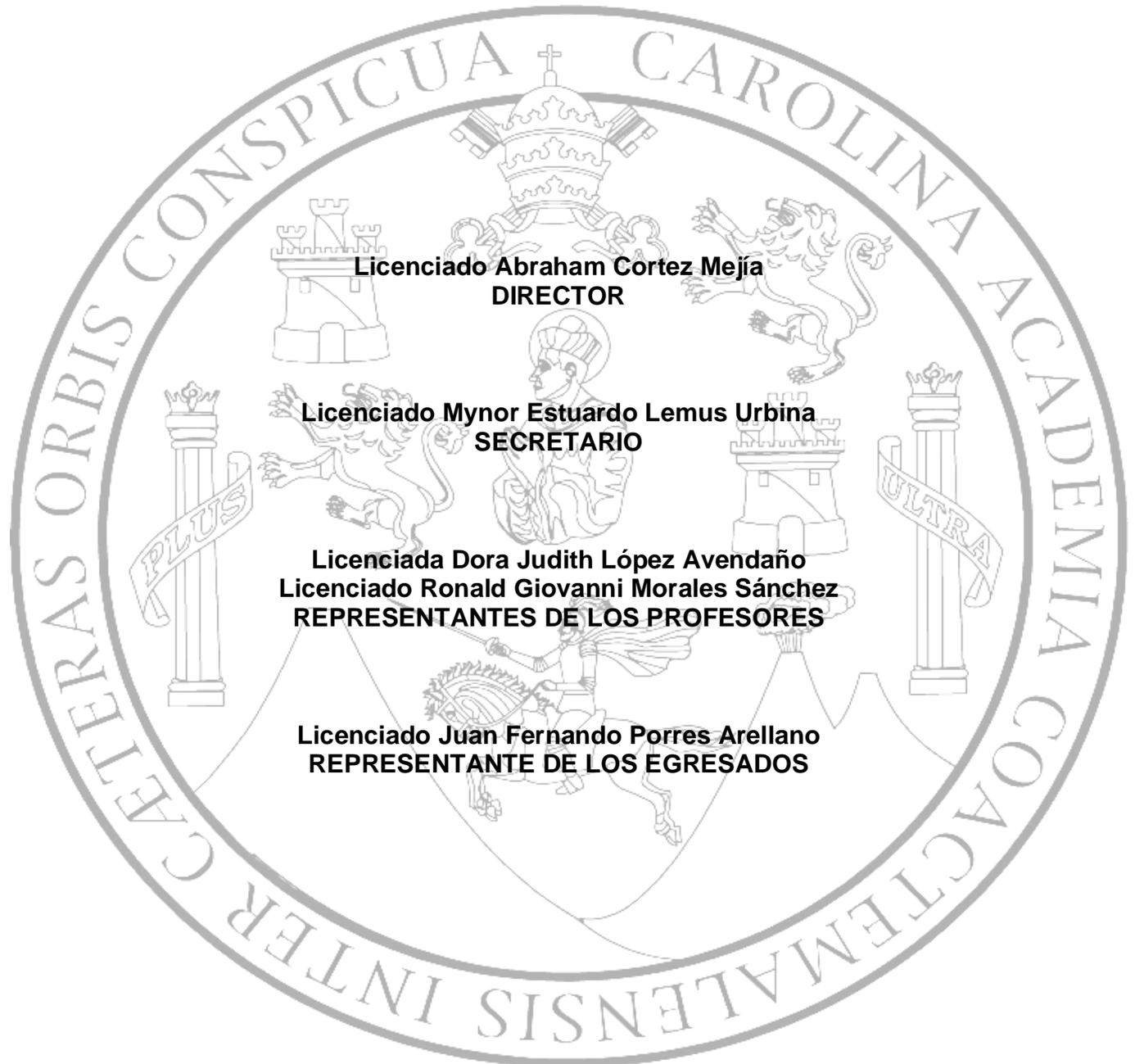
**POR**

**ASTRID CRISTINA HERNÁNDEZ MANCILLA  
WILLIAM ADALBERTO MONTOYA PADILLA**

**PREVIO A OPTAR AL TÍTULO DE  
PSICÓLOGOS  
EN EL GRADO ACADÉMICO DE  
LICENCIADOS**

**GUATEMALA, SEPTIEMBRE DE 2014**

**CONSEJO DIRECTIVO  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**



**Licenciado Abraham Cortez Mejía  
DIRECTOR**

**Licenciado Mynor Estuardo Lemus Urbina  
SECRETARIO**

**Licenciada Dora Judith López Avendaño  
Licenciado Ronald Giovanni Morales Sánchez  
REPRESENTANTES DE LOS PROFESORES**

**Licenciado Juan Fernando Porres Arellano  
REPRESENTANTE DE LOS EGRESADOS**

c.c. Control Académico  
CIEPs.  
Reg. 042-2014  
CODIPs. 1673-2014

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

16 de septiembre de 2014

Estudiantes  
Astrid Cristina Hernández Mancilla  
William Adalberto Montoya Padilla  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
Edificio

Estudiantes:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto DÉCIMO QUINTO (15º.) del Acta TREINTA Y OCHO GUIÓN DOS MIL CÁTORCE (38-2014), de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 09 de septiembre de 2014, que copiado literalmente dice:

**DÉCIMO QUINTO:** El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el Informe Final de Investigación, titulado: “**JUEGOS TRADICIONALES, UNA PROPUESTA PARA ESTIMULAR LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDADES DE 5 A 10 AÑOS DEL SECTOR 1 DE SAN JULIÁN CHINAUTLA**”, de la carrera de **Licenciatura en Psicología**, realizado por:

**Astrid Cristina Hernández Mancilla**  
**William Adalberto Montoya Padilla**

**CARNÉ No. 2007-13992**  
**CARNÉ No. 2009-17001**

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Rosa Pérez de Chavarría, y revisado por el Licenciado Pedro de León Escobar. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los Trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional.

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

  
Licenciado Mynor Estuardo Lemus Urbina  
SECRETARIO



/Gaby

Escuela de Ciencias Psicológicas  
Recepción e Información  
CUMUSAC

**RECEBIDO**  
08 SEP 2014

UGP 172-2014  
REG: 042-2014  
REG: 283-2013

FIRMA: HORA: Registro: \_\_\_\_\_

INFORME FINAL

Guatemala, 08 de Septiembre 2014

SEÑORES  
CONSEJO DIRECTIVO  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

Me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado Pedro de León ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

**“JUEGOS TRADICIONALES, UNA PROPUESTA PARA ESTIMULAR LA  
SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDADES DE 5 A 10 AÑOS DEL  
SECTOR 1 DE SAN JULIÁN CHINAUTLA.”**

ESTUDIANTE:

**Astrid Cristina Hernández Mancilla**  
**William Adalberto Montoya Padilla**

CARNE No .

**2007-13992**  
**2009-17001**

**CARRERA: Licenciatura en Psicología**

El cual fue aprobado el 01 de Septiembre del año en curso por la Docente encargada de esta Unidad. Se recibieron documentos originales completos el 04 de Septiembre del 2014, por lo que se solicita continuar con los trámites correspondientes para obtener ORDEN DE IMPRESIÓN.

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

**M.A. Mayra Friné Luna de Alvarez**

**UNIDAD DE GRADUACIÓN PROFESIONAL**

**Centro de Investigaciones en Psicología CIEPs. “Mayra Gutiérrez”**



c.c archivo  
Andrea

**Centro Universitario Metropolitano –CUM– Edificio “A”**  
**9ª. Avenida 9-45, zona 11 Guatemala, C.A. Teléfono: 24187530**

UGP. 172-2014  
REG 042-2014  
REG 283.-2013

Guatemala, 08 de Septiembre 2014

**Licenciada**  
**Mayra Friné Luna de Álvarez**  
**Coordinadora Unidad de Graduación**  
**Escuela de Ciencias Psicológicas**

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, titulado:

**“JUEGOS TRADICIONALES, UNA PROPUESTA PARA ESTIMULAR LA  
SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDADES DE 5 A 10 AÑOS DEL SECTOR  
1 DE SAN JULIÁN CHINAUTLA.”**

**ESTUDIANTE:**  
**Astrid Cristina Hernández Mancilla**  
**William Adalberto Montoya Padilla**

**CARNÉ No.**  
**2007-13992**  
**2009-17001**

**CARRERA:** Licenciatura en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** el 01 de Septiembre 2014, por lo que se solicita continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

**Licenciado Pedro de León Escobar**  
**DOCENTE REVISOR**



Andrea./archivo

Guatemala, 04 de julio de 2014

Licenciada  
Mayra Luna de Álvarez  
Docente encargada  
Unidad de Graduación Profesional  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
USAC

Por este medio me permito informarle que he tenido bajo mi cargo la asesoría de contenido del informe final de investigación titulado "Juegos tradicionales, una propuesta para estimular la socialización de niños y niñas en edades de 5 a 10 años del sector 1 de San Julián Chinautla" realizado por los estudiantes ASTRID CRISTINA HERNÁNDEZ MANCILLA, CARNÉ 200713992 Y WILLIAM ADALBERTO MONTOYA PADILLA, CARNÉ 200917001.

El trabajo fue realizado a partir del mes de enero de 2014 hasta el mes de junio de 2014.

Esta investigación cumple con los requisitos establecidos por la Unidad de Graduación por lo que emito DICTAMEN FAVORABLE y solicito se proceda a la revisión y aprobación correspondiente

Sin otro particular, me suscribo,

Atentamente



Licenciada Rosa Pérez de Chavarría  
Psicóloga y Educadora Especial  
Colegiado No. 3452

Asesora de contenido

MG/mg

cc. Archivo



Guatemala, 04 de julio de 2014

Licenciada  
Mayra Luna de Álvarez  
Docente encargada  
Unidad de Graduación Profesional  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
USAC

Deseándole éxito al frente de sus labores, por este medio le informo que los estudiantes Astrid Cristina Hernández Mancilla, carné 200713992 y William Adalberto Montoya Padilla, carné 200917001 realizaron en este centro de práctica 30 entrevistas a niños y niñas pertenecientes a uno de los programas de atención, así como 30 entrevistas a padres de familia y un taller lúdico a los mismos como parte del trabajo de Investigación titulado "Juegos tradicionales, una propuesta para estimular la socialización de niños y niñas en edades de 5 a 10 años del Sector 1 de San Julián Chinautla" en el periodo comprendido del 12 de abril al 21 de junio del presente año, los días sábados en horario de 10:00 a 12:00 horas.

Los estudiantes en mención cumplieron con lo estipulado en su proyecto de investigación, por lo que agradecemos la participación en beneficio de nuestro centro de práctica.

Sin otro particular, me suscribo,

Licenciada Rosa Pérez de Chavarría  
Supervisora del centro de práctica psicológica "DEPSIC"

NS/ml

Archivo



MADRINA DE GRADUACIÓN

ROSA PÉREZ DE CHAVARRÍA  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA  
COLEGIADO 3,452

## AGRADECIMIENTOS

A LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Templo de la sabiduría

A LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
Por los conocimientos adquiridos

A LA LICENCIADA ROSA PÉREZ DE CHAVARRÍA  
Por su asesoría, formación y por inculcarnos amor y compromiso con la  
psicología

AL LICENCIADO PEDRO JOSÉ DE LEÓN ESCOBAR  
Por su apoyo y el tiempo que dedicó en nuestra investigación

A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SAN JULIÁN, CHINAUTLA  
Por las experiencias, la alegría y las sonrisas. Gracias por ser la luz que guía  
nuestra humana labor

A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SAN JUAN OSTUNCALCO, QUETZALTENANGO  
Por la inspiración para realizar esta investigación

¡Muchas Gracias!

## DEDICATORIA

A Dios	Por acompañarme cada día en el sendero de mi vida, y darme fortaleza para continuar siempre adelante a pesar de las adversidades.
A mis Padres	Gustavo y Jane. Por estar siempre a mi lado, brindándome incondicionalmente su amor, apoyo, comprensión y confianza. Porque me han guiado con su experiencia y sabiduría, pero me han permitido tomar decisiones propias, con la certeza de que siempre pondré en práctica los valores que me han enseñado.
A mi familia	A mis hermanos, abuelitas, tías, primos y sobrinos. Por su cariño, por su compañía y aliento. Por compartir conmigo maravillosos momentos y apoyarme siempre.
A mis amigos	De la universidad y del banco. Por permitirme ser parte de sus vidas, por quererme y aceptarme como soy, por acompañarme en las buenas y en las malas. Y por todos los momentos que compartimos y seguiremos compartiendo.
A mi compañero	Por ser más que un compañero, un buen amigo. Por confiar en mí para recorrer esta parte importante del camino, porque a pesar de las diferencias, realizamos juntos un excelente trabajo. Por el apoyo incondicional y toda la alegría compartida.
A la licenciada Rosita Pérez	Por ser un ejemplo a seguir, con su dedicación, amor, ética y vocación. Por enseñarme la importancia de poner el corazón en lo que se hace. Por sus consejos y todo el aprendizaje de vida compartido, gracias.

Por: Astrid Cristina Hernández Mancilla

## DEDICATORIA

- A mis Padres Adalberto y Mayra. Por su amor incondicional. Gracias a sus enseñanzas y su apoyo he logrado mi más grande meta. Gracias por forjar amor y valores humanos en mi alma. Este logro va dedicado a ustedes.
- A mi familia A mis abuelos, tías y tíos; y a mis primos. Los de Guatemala como los de El Salvador. Gracias por su apoyo y por estar cerca de mí, por cuidarme y por guiarme. Por su amor, muchas gracias.
- A mis amigos Gracias por la alegría de conocer la verdadera amistad y más que amigos, cada uno de ustedes es un hermano y hermana para mí.
- A mi compañera Y amiga. Astrid, por compartir esta etapa de nuestra formación profesional. Por los momentos que compartimos, por las disyuntivas y por las risas. Gracias por confiar en mí.
- A mis compañeros Gracias por cada momento que compartí con ustedes.
- A los catedráticos Gracias por compartir sus conocimientos y sus experiencias. Por enseñarme a ser un psicólogo comprometido, capaz de realizar mi labor con ética, profesionalismo y por darme la sensibilidad necesaria para tocar la vida de las personas, para respetar y defender la dignidad de cada uno de ellas.

Por: William Adalberto Montoya Padilla

## Índice

<b>Contenido</b>	<b>Pág.</b>
Resumen	
Prólogo	
Capítulo I	
1. Introducción	
1.1. Planteamiento del problema y marco teórico	
1.1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.1.2. Marco teórico.....	3
1.1.2.1. Antecedentes.....	3
1.1.2.2. Factores psicosociales que han desplazado a los juegos tradicionales.....	7
1.1.2.3. Juego y socialización.....	12
1.1.2.3.1. La estimulación de la socialización a través del juego.....	15
1.1.2.3.2. Espacios adecuados de juego.....	18
1.1.2.3.3. La socialización en los años escolares.....	19
1.1.2.4. Juegos tradicionales.....	23
1.1.2.4.1. Clasificación de los juegos tradicionales.....	24
1.1.2.4.2. Tipos de juegos tradicionales.....	25
1.2. Delimitación.....	29
Capítulo II	
2. Técnicas e instrumentos	
2.1. Muestra.....	31
2.2. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos.....	31
2.3. Técnicas de análisis de datos.....	33
Capítulo III	
3. Presentación, análisis e interpretación de datos	
3.1. Características del lugar y la población	
3.1.1. Características del lugar.....	34
3.1.2. Características de la población.....	34
3.2. Análisis cuantitativo.....	35
3.3. Análisis cualitativo.....	46

Capítulo IV	
4. Conclusiones y recomendaciones	
4.1. Conclusiones.....	69
4.2. Recomendaciones.....	70
Bibliografía.....	71
Anexos.....	74

## Resumen

### ***“Juegos tradicionales, una propuesta para estimular la socialización de niños y niñas en edades entre 5 y 10 años del Sector 1 de San Julián Chinautla”***

Autores: Astrid Cristina Hernández Mancilla y William Adalberto Montoya Padilla

El propósito de la presente investigación es proponer un manual de juegos tradicionales como una herramienta lúdica que estimule la socialización en niños y niñas en edad escolar. Así como también identificar los factores psicosociales que han limitado la promoción y el desarrollo de los juegos tradicionales, identificar los juegos tradicionales que aún practican los niños y niñas, conocer la participación de estos en actividades sociales y recreativas, conocer las actividades lúdicas que desarrollan en sus tiempos libres dentro y fuera del hogar, determinar los juegos tradicionales adecuados para estimular la socialización y desarrollar una herramienta metodológica idónea para promover la práctica de juegos tradicionales.

Esta investigación surgió al evidenciar diversos factores que limitan el conocimiento y la práctica de los juegos tradicionales así como la poca importancia que se le dan a estos juegos como herramientas que estimulan la socialización de niños y niñas. Con base a esta problemática surgieron las siguientes interrogantes: ¿cuáles son los factores psicosociales que han limitado la práctica de juegos tradicionales, ¿cuáles son los juegos tradicionales que aun practican los niños y niñas?, ¿cuál es la participación de niños y niñas en actividades sociales y recreativas?, ¿cuáles son las actividades lúdicas que practican niños y niñas dentro y fuera del hogar?, ¿cuáles son los juegos tradicionales idóneos para estimular la socialización? y ¿cuál es la metodología idónea para promover la práctica de juegos tradicionales?. Se tomó como base teórica la importancia del juego en el proceso del desarrollo de habilidades sociales mediante su práctica y enseñanza, estas habilidades les permiten adaptarse sanamente en su contexto social. Con base a los resultados obtenidos se concluyó que el juego tradicional es una actividad ideal para estimular la socialización de los niños y niñas en edad escolar y es importante recuperarlos ya que estos han sido desplazados, como actividades recreativas, por la tecnología y la televisión.

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizados fueron: Entrevistas no estructuradas a niños y niñas y padres de familia, juegos tradicionales, Lista de cotejo y una Guía de evaluación de juegos tradicionales.

El trabajo de campo se llevó a cabo en el sector 1 de la colonia San Julián ubicada en el municipio de Chinautla durante los meses de abril y junio del año 2014. Se contó con una muestra de 30 niños de entre 5 y 10 años de edad. También se contó con la participación de 30 padres de familia que asistieron a un taller lúdico en el cual se realizó la presentación y propuesta del manual de juegos tradicionales.

## **Prólogo**

Con la presente investigación se evidenció que en la actualidad no existe información acerca de la importancia que tienen los juegos tradicionales de Guatemala como parte de la cultura popular. Asimismo, no existen investigaciones que vinculen este tipo de juegos como metodología lúdica que permita estimular las habilidades sociales en niños y niñas en edad escolar.

Debido a esta carencia de información e investigaciones sobre el tema, se procedió a realizar esta investigación con el objetivo principal de proponer un manual de juegos tradicionales para estimular la socialización de niños y niñas en edad escolar. Seguido de los siguientes objetivos específicos: Identificar los factores psicosociales que han limitado la promoción y el desarrollo de los juegos tradicionales, identificar los juegos tradicionales que aún practican los niños y niñas, conocer la participación de los niños y niñas en actividades sociales y recreativas, conocer las actividades lúdicas que desarrollan niños y niñas en sus tiempos libres dentro y fuera del hogar, determinar los juegos tradicionales adecuados para estimular la socialización en niños y niñas y desarrollar una herramienta metodológica idónea para promover la práctica de juegos tradicionales en espacios comunitarios.

El trabajo de campo de esta investigación se llevó a cabo el presente año entre los meses de abril y junio en el Sector 1 de la colonia San Julián en el municipio de Chinautla, departamento de Guatemala. Lugar en donde funciona el subprograma AJP (Arte, Juego y Psicología). Subprograma perteneciente al centro de práctica psicológica DEPSIC (Desarrollo Psicológico Comunitario). Dentro de este subprograma, los investigadores tomaron una muestra de 30 niños y niñas comprendidos en las edades de entre 5 y 10 años. También contaron con una muestra de 30 adultos padres de familia, educadores y

psicólogos para la realización de un taller lúdico en el cual se presentaron los resultados obtenidos por los investigadores. De tal forma se destacó que los juegos tradicionales son un medio de preparación para que los niños y las niñas puedan integrarse socialmente en actividades propias de sus iguales ya que logran establecer en su práctica relaciones que les permiten el desarrollo de habilidades sociales y de convivencia, además de estimular sus capacidades cognitivas. Asimismo la comprensión de diversos aspectos tales como lo sociológico, lo económico, lo cultural y lo educativo.

El trabajo de investigación logró concientizar sobre la importancia de recuperar la cultura popular guatemalteca a través del juego tradicional. Asimismo se brindó a los padres de familia y educadores una herramienta lúdica para desarrollar una sana convivencia entre los niños y niñas con el fin de fomentar los valores, la identidad, los vínculos entre padres e hijos, el desarrollo de la inteligencia y la creatividad; pero sobre todo, fomentar las habilidades sociales necesarias para sobresalir en un mundo individualizado y aislado donde predominan como actividades de recreación la televisión, los videojuegos y las redes sociales.

Se hace un agradecimiento a todas las personas (profesionales, educadores, padres de familia, niños y niñas) que fueron parte de esta investigación y que permitieron cumplir cada uno de los objetivos planteados. También a las instituciones que nos apoyaron (Universidad de San Carlos de Guatemala, Centro de Estudios Folklóricos y centro de práctica psicológica DEPSIC).

## **Capítulo I**

### **1. Introducción**

#### **1.1. Planteamiento del problema y marco teórico**

##### **1.1.1. Planteamiento del problema**

En Guatemala los niños y niñas en edad escolar del Sector 1 de San Julián, Chinautla, ya no practican frecuentemente los juegos tradicionales, esto se debe a diversos factores psicosociales como: la televisión, las redes sociales, la violencia, la carencia de espacios adecuados de sana recreación, el desconocimiento sobre los juegos tradicionales y la sobrecarga de tareas escolares y del hogar. Estos factores han modificado la vida cotidiana de los niños y niñas y los han sumergido en un contexto carente de una sana recreación y que, por derecho, deben de poseer.

Entre los factores mencionados los más influyentes en el desconocimiento de los juegos tradicionales son los que adhieren de la tecnología y la televisión, desviando el objetivo principal del juego, lo que lo torna como una práctica solitaria y poco creativa, evitando que los niños y niñas socialicen entre sí. Otro factor social a considerar es el aumento significativo de las tareas en el hogar, tareas que les impiden la libertad de recrearse en sus tiempos libres con sus iguales. Las tareas en el hogar sumergen al niño a iniciar roles adultos al tener la responsabilidad del cuidado del hogar o incluso el cuidado de sus hermanos menores. A raíz de estos factores se propone la creación de un instrumento que utilice los juegos tradicionales como metodología para estimular las habilidades sociales de niños y niñas, así como fomentar la recuperación de éstos juegos como parte de la cultura popular de Guatemala.

Otro de los grandes problemas es la falta de material de orientación didáctica en el cual se utilice al juego tradicional como herramienta de

intervención. Los padres ya no transmiten estos juegos a sus hijos y los maestros no le dan la importancia metodológica que estos poseen dentro de la recreación de los niños y niñas en las instituciones educativas.

La vida infantil no se puede concebir sin el juego, el juego es una realidad que acompaña al hombre desde que este existe. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar, expresar, comunicar, actuar libremente con su propio cuerpo y hacer suyo el mundo que les rodea. Adicionalmente el juego permite al niño y la niña expresar sus emociones, sentimientos y opiniones sobre el contexto que les rodea, también permite desarrollar el lenguaje, la atención, la memoria, el pensamiento, el razonamiento, la imaginación y la creatividad. También se adquiere el aprendizaje de reglas, la sana competencia, los valores, la adecuación de actividades, el aprendizaje por imitación, el trabajo en equipo, el ritmo y la música, y estimula las habilidades de psicomotricidad, agilidad y coordinación.

Es por esto que los juegos tradicionales han estado presentes en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad. El juego es tan importante para el niño que el alto comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos decidió en 1989 reconocerlo como “un derecho de todo niño y niña en el mundo”<sup>1</sup>.

Papalia cita al filósofo alemán KarGroos, el cual afirmó que “el juego tiene una función esencial de práctica de habilidades y que, de hecho, el principal

---

<sup>1</sup>PAPALIA, Diane E. *Psicología del Desarrollo – De la Infancia a la Adolescencia*. Del Bosque, Ricardo (ed. Lit.); Olivares Susana (trad.); Rocha, Marcela (coord.) Undécima Edición. México, D. F.: McGraw Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V., 2009. 547 p. ISBN: 978-970-10-6889-2

propósito de la infancia es que ocurra el juego”<sup>2</sup>. Es por esto que es importante que se estimule al niño a través de su actividad preferida, el juego.

Los juegos tradicionales son, indudablemente, parte de la cultura popular de toda Guatemala y deben ser fomentados y recuperados. Asimismo se toma en consideración éstas actividades lúdicas como una herramienta fundamental en este informe final de investigación, el cual respondió las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los factores psicosociales que han limitado la promoción y el desarrollo de los juegos tradicionales?, ¿Cuáles son los juegos tradicionales que aún practican los niños y las niñas en el Sector 1 de San Julián, Chinautla?, ¿Cuál es la participación que tienen los niños y niñas en actividades sociales y recreativas?, ¿Cuáles son las actividades lúdicas que, predominantemente, hacen los niños y las niñas cuando se encuentran dentro y fuera del hogar?, ¿Cuáles son los juegos tradicionales idóneos para estimular la socialización de los niños y niñas del Sector 1 de San Julián Chinautla?, ¿Cuál es la metodología idónea para promover la práctica de juegos tradicionales en los espacios comunitarios?

Las respuestas a estas preguntas se encontraron al utilizar, como principal técnica, la observación participativa. La cual se complementó con un instrumento que permitió sistematizar los detalles de lo observado. Adicionalmente se desarrollaron entrevistas a niños, niñas y padres de familia.

## **1.1.2. Marco Teórico**

### **1.1.2.1. Antecedentes**

Dentro de los antecedentes teóricos se encontraron dos trabajos de investigación relacionados con el presente informe final de investigación. La

---

<sup>2</sup> Ídem.

primera fue realizada por Pérez Ambrosio, KyraEileen quien realizó el estudio “Importancia del juego libre tradicional en el desarrollo del niño que asiste a la escuela de Ciudad Satélite” en el 2001 con el propósito de mostrar el juego libre tradicional como actividad lúdica de la cultura popular, que se pueden situar en la base del desarrollo psicológico, biológico, social y emocional. Así como en el aprendizaje y conocimiento del mundo exterior de los niños y niñas. El trabajo de campo fue realizado en las instalaciones de la escuela de Ciudad Satélite en Mixco. La población con la que se realizó el trabajo fue de 30 adultos (20 padres de familia y 10 maestros) con un rango de edad de entre 25 y 30 años. También se tomó en consideración la participación de 30 niños de entre 7 y 10 años.

La investigación posee un carácter cualitativo y la técnica de muestreo que la autora utilizó fue intencional. Entre sus instrumentos de recolección de datos figuran la observación estructurada, un cuestionario de evaluación de conocimientos, importancias y actitudes hacia los juegos tradicionales y entrevistas dirigidas a maestros. Entre otras metodologías utilizadas se encuentran los talleres lúdicos en los cuales se realizó la práctica de los juegos tradicionales. Educación Popular como vía ordenada y sistematizada para alcanzar los objetivos. Cada taller fue evaluado con observaciones y un cuestionario que evaluó los siguientes tres elementos: 1) conocimiento, 2) importancia y 3) actitud, hacia los juegos tradicionales.

Entre las conclusiones más importantes a las que la autora llegó, se destaca que a los niños de Ciudad Satélite les gustó jugar de manera libre y los motivó a estudiar y continuar con su asistencia a la escuela. También se concluye que las relaciones personales de los padres de familia y maestros mejoraron a través del taller de juegos tradicionales y los beneficiados fueron los niños.

La investigación también presenta una serie de factores psicosociales que han impedido la práctica y fomentación de los juegos tradicionales como parte de la cultura popular de Guatemala. Entre los factores se destaca el creciente consumismo que invade a temprana edad la mente de los niños al querer adquirir juguetes que no les permite desarrollar su creatividad y un sano aprendizaje. También se ven afectados por la creciente violencia que, progresivamente, va apoderándose de los espacios de recreación que con anterioridad los niños y niñas ocupaban. Una diferencia significativa entre esa investigación y el presente informe final es que la investigación de Pérez Ambrosio se encuentra enfocada en diferentes áreas del desarrollo infantil. Sin embargo, la presente investigación enfoca la importancia del juego tradicional en la estimulación de la socialización.

El segundo trabajo pertenece a Leiva Villatoro, J. V. y Reyes Gómez, quienes realizaron el estudio "El juego tradicional y su influencia en la expresión corporal afectiva" en el año 2002, con el propósito de reflejar la importancia del juego tradicional como base del aprendizaje adaptativo que permite un desarrollo sano e integral, y así la influencia que este posee en la expresión corporal afectiva de los niños y las niñas. El trabajo de campo, fue realizado en la escuela Ricardo Castañeda Paganini, ubicada en el final del anillo periférico zona 12, ciudad capital. La población con la cual se realizó el trabajo fue de 20 niños y niñas entre las edades de 9 a 12 años de cuarto grado de primaria, entre los cuales se encontraban 4 niños de 10 años, 5 niños de 9 años, 6 niños de 11 años y 5 niñas de 11 años.

La investigación posee un carácter cualitativo. Basándose en la teoría de Piaget, se eligió la muestra de 9 a 12 años, ya que se encuentran en las etapas de desarrollo de las operaciones concretas y formales, las cuales establecen que el niño y la niña aprenden a través del tacto y de las operaciones formales que

establecen el pensamiento hipotético, ya que los niños y niñas en esa edad tienden a pensar y razonar con proposiciones que les permite comprender de esta forma su mundo físico y social. Esto llegó a ser uno de sus instrumentos, la deducción lógica, la cual considera a la familia en relación con otra familia de su sociedad, el conocimiento va de la teoría para establecer o verificar relaciones sociales entre las cosas originándola síntesis de lo posible y necesario. Entre los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos estuvieron: la observación, la entrevista dirigida al niño y niña, la entrevista a padres, la entrevista a maestros, diversos talleres dirigidos a los niños y niñas, padres y maestros y por último las dinámicas recreativas. Y para la presentación de los resultados en el trabajo de investigación se tomó como base la técnica estadística descriptiva, la cual llegó a utilizar el cálculo de porcentajes de las variables investigadas.

Las principales conclusiones que se presentan, se resumen en: el juego libre tradicional es un valioso recurso educativo que contribuye en la expresión corporal afectiva en niños y niñas, ya que les proporcionan un desarrollo integral adecuado, así como también, propicia mejores relaciones afectivas intrafamiliares y de grupo y el desarrollo de la inteligencia y creatividad.

La investigación presenta la importancia y necesidad de la implementación del juego libre tradicional en las actividades de los niños y niñas y cómo se marca la influencia del mismo en la expresión corporal y afectiva y los niños y niñas. Sin embargo, el presente informe final de investigación se basa en cómo los juegos tradicionales desarrollan no sólo la expresión afectiva, sino las relaciones y habilidades sociales de los niños y las niñas, necesarias para desenvolverse en todos sus contextos.

### **1.1.2.2. Factores psicosociales que han desplazado a los juegos tradicionales**

Hoy en día, en un mundo globalizado e individualizado, imperan los juegos electrónicos, la televisión, los videojuegos, el Internet, las redes sociales. Estos son algunos de los factores psicosociales que han limitado o desplazado la práctica y la fomentación de los juegos tradicionales, perdiéndose el valor significativo que tienen los juegos de antaño. Se entiende como factor psicosocial a todas las acciones e ideas que repercuten en el psiquismo y la subjetiva del individuo que a la vez produce resultados y fenómenos psicosociales en el medio en que se relaciona.

A medida que la cultura se torna más tecnológica, la salud psicológica y el crecimiento de los niños y las niñas necesitan de una mayor protección. Esta protección requiere de una profunda comprensión de los intereses lúdicos de éstos, en especial, en el periodo entre los 5 y 10 años. Ya que en este periodo los niños y las niñas se encuentran en peligro de ser introducidos de manera rápida a la cultura de los adultos. Se debe de tener una mayor acción en las formas sencillas y poco complicadas de la vida lúdica, ya que esto mantiene al niño y la niña en un contacto más estrecho con la naturaleza de su contexto.

La tecnología tiende a usar más tecnología para mantener el ritmo que la misma tecnología impone. De ahí es que la telefonía celular, la televisión, los videojuegos, la Internet y otros intereses tecnológicos que son desarrollados para los niños y niñas. Estos recursos han llegado a desempeñar un papel de tremenda importancia en la recreación y en los pasatiempos de los escolares, ya que los introducen en una civilización que agita inevitablemente sus emociones elementales tanto como sus fantasías. En esta medida sirven a las verdaderas funciones del juego, pero son un pobre sustituto de los tipos más básicos de juego, los que provienen de impulsos interiores y que expresan la iniciativa y los

recursos de la mente en crecimiento. Llevadas a un exceso a costa del juego natural, chapado a la antigua. Gesell menciona que “estas facilidades recreativas conducen a la superficialidad y que la televisión empeorará el presente desequilibrio de la dieta de los juegos, si no es desplazada por formas más activas de auto expresión.”<sup>3</sup>

La televisión expone al niño a un conjunto complejo de estímulos. Por una parte, al ver la televisión, la coordinación de los datos auditivos y visuales, la ausencia de respuesta por parte de quien la ve, y la localización fija de la televisión al mirarla; son características que no cambian, pero el contenido de los programas varía mucho y los niños y niñas prestan atención a distintos temas. Para entender el impacto que la televisión tiene en los escolares, se van a examinar cuatro aspectos que implica ver la televisión:

- Se considera la capacidad de los niños para atender y entender lo que ven en la televisión, no todos los programas poseen un contenido dirigido a los niños y niñas.
- Se considera el tema de la violencia en la televisión y su impacto potencial en los infantes.
- Se evalúa la contribución social que la televisión tiene, los niños y niñas suelen imitar conductas que ven en los programas distintas a las de su contexto social.
- Se consideran las diferencias que hay entre ver la televisión y otras actividades de juego, la televisión no es un entretenimiento completo ni deja un aprendizaje significativo en el niño y la niña. Induce la pasividad y el televidente se posiciona sólo como un

---

<sup>3</sup> GESELL, Arnold. *El Niño de 5 a 10 Años*. Fabricant, Luis (trad.); Reca, Telma (sup.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1998. 848 p. ISBN: 9788449306150

receptor. Puede producir sedentarismo, obesidad y falta de disciplina.

La televisión puede llegar a ser una herramienta educativa muy poderosa ya que a través de ciertos programas se puede aprender sobre otras tierras y otros pueblos que nunca han sido visitados. También se puede aprender sobre temas de interés, tanto científicos como culturales. Ayuda a comprender mejor los acontecimientos pasados, presentes y futuros. La televisión entretiene, instruye, y hasta nos inspira. Sin embargo, gran parte de la programación no es ni enriquecedora ni educativa. Las peores críticas a la televisión provienen de aquellos que aborrecen la abundancia televisiva de violencia y sexo sin sentido. Los niños y niñas se encuentran expuestos a miles de actos de violencia y asesinatos dramatizados en la televisión. Lo mismo sucede con las escenas de sexo, incluso en los horarios en los que supuestamente se protegen a los menores de edad.

Las consecuencias de este tipo de temas expuestos en la programación televisiva generan en los niños y niñas comportamientos agresivos y elimina los sentimientos de empatía para con las víctimas de la violencia en la vida real. Así mismo las escenas de sexo provocan promiscuidad y rebaja los estándares morales. Sin embargo, en la actualidad, ha sido difícil probar que la violencia y el sexo descontrolado de la televisión provoquen comportamientos antisociales en niños y niñas. Muchos estudios sugieren que tal conexión existe y, más aun, muchos criminales han relatado en sus testimonios cómo los contenidos que vieron en la televisión, cuando eran niños, promovieron sus actos y comportamientos violentos.

No es raro descubrir puntos de vista opuestos con respecto a la relación entre televisión, sexo y violencia. Mery Preiti escribió en un blog de Internet que

“la evidencia científica, simplemente, no muestra que ver violencia pueda producir más violencia o hasta insensibilizar a las personas hacia esta.”<sup>4</sup> Sin embargo la Asociación Psicológica Estadounidense de Sociedad y Medios refiere, cita Preiti, que “no existe duda alguna sobre el hecho de que ver violencia de alto nivel en la televisión tenga una relación directa con la aceptación social de actitudes agresivas y de aumento de los comportamientos violentos”<sup>5</sup>.

Hoy en día la programación de la televisión muestra toda la realidad sin censura alguna, esto significa que los niños y niñas televidentes están inundados con programas que representan violencia física y sexual, el uso de sustancias ilegales y un lenguaje obsceno. Esta proliferación de contenido negativo en los medios de comunicación puede generar que la vida de los niños y niñas se base en imitaciones de la ficción que observan en la televisión.

Este informe final de investigación muestra en sus resultados otro factor de gran relevancia en la falta de fomentación y práctica de juegos. Este factor es la pérdida de la tradición por parte de los padres de familia los cuales han eliminado de sus patrones de crianza la enseñanza de este tipo de juegos a sus hijos. En las entrevistas realizadas se evidenció que un alto porcentaje de padres de familia ya no enseñan estos juegos a sus hijos y las razones de esto es el propio descuido de los padres al tener una limitada interacción con sus hijos debido a desinterés o que su tiempo es absorbido por el trabajo, provocando que no puedan tener un espacio dedicado completamente a la recreación con sus hijos.

Otro de los fenómenos sociales que afecta la práctica de juegos tradicionales es imponer a los niños diversas tareas, actividades o roles que no

---

<sup>4</sup>Portal Psicológico, Psicología en la Red.<[www.portalpsicologico.org](http://www.portalpsicologico.org)> [Consulta, 28 de enero de 2014]

<sup>5</sup> Idem.

son acordes a su edad, formándolos con la idea de crecer con la obligación de realizar diversas tareas en el hogar, en la comunidad, en las instituciones educativas e incluso actividades laborales. Estas actividades desplazan al juego como la ocupación de principal importancia durante la niñez. Esto se evidenció en los resultados de las entrevistas a niños y niñas y a los padres de familia. En dichos resultados los niños y niñas indicaron no poseer el tiempo para recrearse adecuadamente debido a que realizan tareas en del hogar o cuidar a sus hermanos. También manifestaron tener una sobrecarga de tareas escolares.

La naturaleza implanta fuertes propensiones al juego en todo niño o niña, para asegurarse que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y orienta estos impulsos lúdicos por canales aprobados, pero siempre existe un riesgo de que el niño o niña no obtenga una medida óptima de la clase de vida lúdica que mejor se adapte a su estado de madurez. Al considerar todos los factores, los niños de hoy en día poseen demasiadas tareas físicas y una cantidad poco suficiente de ocio sin trabas y de actividad propia.

Estos factores psicosociales han desplazado la importancia que merece lo tradicional, provocando que los niños y niñas se involucren en situaciones modernas que no permiten apropiarse a su identidad, ni identificarse con actividades propias de su cultura. Estas capacidades individuales se eliminan y dan lugar a la falsa idea de desarrollo personal que la sociedad actual impone. Esto genera que se den cambios de actitudes, de conocimientos, de facultades, se pierde el carácter, la capacidad de saber y aceptar al juego tradicional como parte de la cultura. La cultura llega a ser el desarrollo individual, llevada a cabo en el seno familiar, y es en éste contexto en donde se verifican estos cambios al no dar a conocer lo que realmente se debe defender como propio, y mostrar la

idea de pérdida una cultura rica y valiosa como el juego tradicional, el cual brinda mejores oportunidades para el desarrollo del niño y la niña.

Así como el juego tradicional, los juguetes populares se han perdido con el tiempo debido a que en Guatemala se observa una gran demanda de juguetes sofisticados que se encuentran en supermercados y tiendas, en donde los medios de comunicación han sido los encargados de fomentar y convencer a los padres de familia para que los adquieran. La oferta y la demanda aumentan incorporándose constantemente a la sociedad de consumo, juguetes que limitan la creatividad y la imaginación de los niños y las niñas.

Estos juguetes sofisticados, han venido a opacar la importancia de los juguetes tradicionales o populares, que son considerados formas de expresión cultural porque coexiste en ellos la historia local o regional, mantienen una identidad cultural y se resalta el uso de materiales propios, lo que los hace más accesibles y estéticos y pertenecen a la cultura popular.

### **1.1.2.3. Juego y socialización**

La socialización es un proceso por el cual un individuo acoge los elementos socioculturales de su ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. En este proceso, el niño y la niña aprenden a internalizar las pautas y valores propios de su cultura ya que nacen en una sociedad, en una cultura, en un determinado tiempo histórico que promueve determinadas pautas y valores y establece las normas que regulan la convivencia entre los hombres.

Para entender cómo evoluciona la vida social de los niños y las niñas, es necesario considerar dos grandes ámbitos:

- El Conocimiento Social: que se refiere al conocimiento de los demás y de las relaciones con ellos (Cómo son los demás, cómo se sienten, qué esperan de nosotros).
- El desarrollo moral: el conocimiento que el niño y la niña tienen de las instituciones y del entramado social, lo cual refiere a las ideas sobre lo que es aceptable, bueno y justo (normas morales, valores sociales o reglas convencionales).

La sociología considera a la infancia como el ámbito privilegiado para la socialización, etapa donde es posible introducir primariamente valores y formas de conducta socialmente aceptados que darán lugar a una correcta integración social. El problema de la socialización se ha centrado en la entrada e incorporación del niño y niña a su cultura. La socialización se plantea como un proceso evolutivo en el que se internalizan las normas, los valores, las actitudes, etc., de los otros en su sociedad. Desde esta perspectiva, la infancia viene a ser, fundamentalmente, aquella etapa de la vida que prepara a los niños para participar en actividades cotidianas de sus socios culturales.

El juego tiene una relación directa con el área del conocimiento social, ya que el juego lleva a los niños a socializar con otros niños y a relacionarse de diferente manera. El juego es uno de los medios básicos de socialización, a través de esto los niños internalizan normas, actitudes y valores así como medios de hacer las cosas que luego le ayudarán a convivir con armonía.

Lourdes Muñoz habla sobre el espacio social de los niños y las niñas, y llega a referir que “el espacio social de la infancia se construye socialmente y en consecuencia presentan peculiaridades histórica, social y culturalmente

determinadas”<sup>6</sup> Esto se puede llegar a considerar como una construcción de la infancia en sociedades modernas y desarrolladas. Como una etapa de preparación de los *aún-no-adultos*, refiere Muñoz, en la cual encomendada a los grupos familiares, a los que queda adscrita, lo que la torna socialmente invisible. Los niños y las niñas actúan unas veces porque su propia existencia modifica el entorno y obliga a adoptar medidas en relación a ellos, y otras veces porque, se empiezan a introducir en el mundo social así como a intervenir en él.

El ser humano es un ser social por naturaleza y sólo puede resolver sus necesidades básicas relacionándose con los demás. Entre sus necesidades está la de construir vínculos afectivos y sociales (apego, amistad, enamoramiento, etc.) para sentirse psicológicamente seguro y acompañado en lugar de sentirse solo y abandonado.

Si bien para que los niños y las niñas se construyan socialmente en sus espacios, requieren del juego para poder explorar su mundo y transformarlo. Gesell refiere que en un mundo de niños más utópico “se dejaría más lugar para los juegos libres, no reglamentados. Habría más juego organizado al aire libre en donde se pueda hacer un uso animado y rítmico de los músculos fundamentales por intermedio de los juegos tradicionales. Tales actividades de grupo tocarían las fuentes profundas de la personalidad, a las que no alcanza la enseñanza sedentaria y restringida del interior de las aulas”.<sup>7</sup> En un breve análisis, estos espacios permitirían más libertad al niño y la niña para desenvolverse en su contexto social y así desarrollar habilidades sociales que le permitan una mejor convivencia con otras personas.

---

<sup>6</sup> GAITAN MUÑOZ, Lourdes. *El Espacio Social de la Infancia*. Onceava Edición. Madrid: Instituto Madrileño del Menor y la Familia, Madrid, España, 1999. 316p. ISBN 84-451-1577-4

<sup>7</sup> GESELL, Arnold. *El Niño de 5 a 10 Años*. Fabricant, Luis (trad.); Reca, Telma (sup.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1998. 848 p. ISBN: 9788449306150

#### **1.1.2.3.1. La estimulación de la socialización a través del juego**

Ya que se ha identificado el importante vínculo que existe entre la socialización y el juego así como la importancia de los espacios sanos y adecuados para que estas dos áreas se integren. Se empezará a describir la importancia del juego como herramienta lúdica y metodológica para estimular la socialización de los niños y las niñas en edad escolar.

Cuando se habla de socialización, se llega a encontrar conductas que permiten al individuo dar una respuesta adecuada según el contexto en el cual se desenvuelve. A este tipo de respuestas se les dará el nombre de habilidades sociales, las cuales son conductas que se necesitan para interactuar y relacionarse con los demás de una manera efectiva y mutuamente satisfactoria. Se puede decir que las habilidades sociales son conductas asertivas, ya que consisten en pedir lo que se quiere y negarse a lo que no se quiere de un modo adecuado. Esto brinda un beneficio emocional ya que se expresan los sentimientos y pensamientos, también se realizan elecciones personales que generan un sentimiento de bienestar con sigo mismo.

Las habilidades sociales son conductas y repertorios adquiridos principalmente a través del aprendizaje con una variable crucial en el proceso educativo del entorno interpersonal en el que se desarrolla y aprende el niño y la niña. Ya que ninguno de ellos nace con la idea de cómo deben relacionarse adecuadamente con sus iguales. A lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad se logra adquirir las habilidades y conductas que permitan al niño y niña interactuar efectiva y satisfactoriamente con los demás. Las habilidades sociales contienen componentes motores y manifiestos (conducta verbal y física), emocionales y afectivas (ansiedad, alegría, euforia, etc.) y cognitivas (percepción social, atribuciones, lenguaje, etc.).

Se ha mencionado que las habilidades de interacción social son un conjunto de conductas que los niños y las niñas hacen, sienten, dicen y piensan. Pero, ¿Qué sucede cuando los niños y niñas no poseen estas habilidades? Para contestar ésta pregunta primero se debe de tomar en cuenta que en todos los grupos de niños hay algunos que experimentan dificultades para relacionarse con los demás independientemente de la edad, sexo, contexto social, actividad o situación; hay niños que de forma esporádica y puntual o bien de forma crónica, sufren, la pasan mal o no disfrutan de la interacción con otras personas. Es debido a esto que los profesionales que trabajan con la infancia constatan día a día un progresivo aumento de los problemas de competencia social que presentan los niños en los distintos contextos en los que viven.

Estos obstáculos son consecuencia de las dificultades en sus relaciones cotidianas con los demás al presentarse conductas que son socialmente inadecuadas. Estas conductas son:

- Evitar la interacción con otros niños o niñas por tener miedo a ser excluido o rechazado
- Conductas agresivas y hostiles con las personas que consideran “débiles”
- Evitar conversaciones con los demás
- Inhibición en situaciones de grupo
- Evitar las relaciones con niños o niñas del otro sexo
- No tener amigos o amigas
- Soluciona sus problemas de manera agresiva
- Se enrojece o tiembla al momento de hablar en público
- No respeta las críticas
- Se muestran excesivamente tímidos en contextos desconocidos
- Permanecen solos por bastante tiempo

Un niño o niña, al poseer varias de estas características denota serios problemas de competencia social. Como se mencionó con anterioridad, los videojuegos y las computadoras vuelven a los niños solitarios y algunas de estas conductas socialmente inadecuadas son consecuencia de este aislamiento ya que los niños prefieren interactuar en un mundo virtual que con sus iguales. Marlene Rivera indica que “esta situación nos amplía la perspectiva de que estamos ante un tema de gran importancia y relevancia para los niños y las niñas ya que el desarrollo adecuado de las habilidades sociales en la infancia está asociada con los logros escolares y sociales en la infancia y posteriormente en la vida adulta.”<sup>8</sup>

El juego tradicional es de gran valor educativo para el desarrollo de la socialización en niños y niñas en edad escolar. Tito Casado Agudín menciona que “los juegos tradicionales fomentan dos aspectos importantes: la imaginación y la socialización, elementos imprescindibles en cualquier tipo de sociedad y especialmente en la rural. La imaginación porque cualquier objeto sencillo se podía convertir de manera mágica, en un maravilloso juguete o instrumento de juego. Y la socialización porque no se concibe el juego sino es compartiéndolo, ya sea unidos o enfrentados, pero juntos.”<sup>9</sup> Hoy en día se puede transitar en las comunidades y ver a pocos niños y niñas jugar en las calles, en los campos o en los parques. En la mayoría de los casos a causa de los factores psicosociales mencionados anteriormente. Los cuales provocan que la sociedad se haga cada vez más individualista, sin que exista la idea de grupo, de colectivo, del esfuerzo compartido, que aunaba fuerzas y que era tan importante en nuestras comunidades hasta hace unas décadas, refiere Tito Casado.

---

<sup>8</sup> RIVERA, Marlene. *Desarrollando Habilidades Sociales en los Niños y las Niñas a Través del Juego*. [PDF en línea] Nuevo León Monterrey, México: 2008 [consulta 2 de junio de 2013]. Disponible en <[www.oas.org](http://www.oas.org)>

<sup>9</sup> FERNÁNDEZ C. Fernando; GONZÁLES, Oscar. *Para Jugar Como Jugábamos*. Fernández, Rubén (dis. graf.); Prado, Javier (coor.) Primera edición. España: Centro de Profesorados y Recursos de Avilés, 2008. 145p. ISBN 978-84-691-2940-1

En conclusión se puede referir que los juegos contribuyen de manera efectiva en el desarrollo social del niño y la niña. El señalamiento de las capacidades de socialización está presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje social. Al momento de jugar, los niños y las niñas aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes, a respetar el punto de vista de otros, a expresar su punto de vista personal, a compartir, en fin, aprenden a relacionarse con sus iguales en actividades comunes.

#### **1.1.2.3.2. Espacios adecuados de juego**

Los espacios adecuados de juego ayudan a favorecer en los niños y las niñas el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actividades y valores. Les proporciona un espacio de comunicación adecuada en donde evitan los desacuerdos así como la enseñanza de saber esperar su turno y a evitar exigencias con berrinches y pataletas para obtener lo que desean.

El ambiente de juego requiere tener características que favorezcan el desenvolvimiento del niño y la niña en sus actividades con total espontaneidad y creatividad. No es necesario que estos espacios estén decorados con sofisticados adornos o que posean lo último en material didáctico infantil. Para generar un ambiente lúdico sano es fundamental considerar el rescate de la naturalidad y la mezcla de lo simple con lo ingenioso de la creatividad.

Los espacios lúdicos deben ser adecuados para una expresión de la creatividad, imaginación y espontaneidad, se considera que el juego es la mejor forma de aprendizaje total u holístico, ya que es un modo de expresión y asimilación de nuevos conocimientos, es decir que mediante un adecuado

ambiente, el niño y la niña manipula los objetos que visualiza a su alrededor, depende de una optimización en una asimilación; ya que para ellos es algo nuevo y se podría decir que es un descubrimiento. Es necesario recalcar que para que exista un buen ambiente lúdico es preciso un contexto natural, para que haya relajación y una extensión de la imaginación, y así se permita al niño y la niña cultivar su pensamiento libre.

#### **1.1.2.3.3. La socialización en los años escolares**

A medida que se avanza en el desarrollo, los niños y las niñas comienzan a acceder y participar en nuevos contextos que favorecen el proceso de socialización. La familia y la escuela son los dos contextos que más influyen en este proceso, y los padres, los docentes y otros niños y niñas de diferentes edades se convierten en los agentes sociales más importantes.

En esta etapa, los niños y las niñas aprenden todo lo que necesitan para incorporarse, años más tarde como miembros activos de su grupo social. Diversas teorías modernas sustentan que “el juego es preparación para la vida.”<sup>10</sup> Un ejemplo de esto se ve cuando los escolares juegan a “la casita” o “la tiendita”, son juegos en los que los niños y niñas adoptan roles adultos y les ayudan a realizar un preensayo para las actividades de la vida adulta. El juego es preparación para la vida, perfeccionamiento de hábitos y estímulo de crecimiento.

Parte de este aprendizaje se lleva a cabo fundamentalmente en la escuela, ya que esta adquiere especial relevancia como contexto de influencia en el que los niños y las niñas se relacionan con adultos diferentes a sus padres y con sus compañeros. El proceso educativo, además, es un claro determinante

---

<sup>10</sup> CASTELLANOS, Marie C. “El juego desde el punto de vista biológico, educativo, psicológico y social”. *El Juego en la Educación y en la Terapéutica de Subnormales*. México: Prensa Médica Mexicana, 1973, p. 28-35.

del desarrollo del género durante los años escolares, como por ejemplo: la pertenencia a uno u otro grupo según el género.

Los contactos con pares, especialmente con amigos, son muy significativos y cumplen funciones diferentes a las relaciones de parentesco. Los niños y las niñas pasan más tiempo juntos, con menos supervisión de los adultos, las relaciones de amistad se hacen más intensas, los grupos suelen estar formados por más miembros y pueden darse en contextos diferentes.

En cuanto al juego, lo más llamativo en la edad escolar es que empiezan a utilizar las reglas dentro del juego. Newman cita una afirmación de Piaget que sostiene que "entre los tipos de juegos posibles, los juegos de reglas son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta."<sup>11</sup> Estas reglas proporcionan límites convencionales, consecuencias y premios para la acción. Las reglas dan estructura al juego y aumenta el reto.

Estas reglas están caracterizadas por la cooperación y la competencia. A los ocho años de edad, los niños y las niñas ven las reglas como verdades absolutas, como algo fijo e inmutable. Después de los 8 años empiezan a comprender el sentido de las reglas al considerarlas como prescripciones que pueden ser modificadas por consenso si todos los que se ven afectados, se ponen de acuerdo. Esto es favorecido por el desarrollo del lenguaje que posibilita la comunicación de sus ideas y pensamientos. Los juegos de reglas ofrecen la oportunidad de competir y dan contextos bien determinados de interacciones sociales.

Los niños y niñas en edad escolar (comprendida entre los cinco y diez años) poseen cambios sociales y emocionales los cuales están relacionados con

---

<sup>11</sup> NEWMAN, Barbara M. *Desarrollo del Niño*. Roman P., Rosario (ed). Primera Edición. México: Editorial Limusa, S. A. de C. V., 1985. 574p. ISBN 968-18-1336-7

las facultades ampliadas que el niño y la niña tienen de comprensión del mundo. Primero: surge un espíritu de curiosidad e investigación que abarca todas las áreas de experiencia, las cuales incluyen lo sagrado, lo profano y lo mundano. Los niños y niñas quieren saber cómo son las cosas, y por qué son como son. Cualquier fenómeno es digno de investigación y harán lo posible para experimentar y cuestionar dichos fenómenos.

Newman también hace mención sobre Erikson enfocándose en el sentido de *industriocidad* que él propone en su teoría. Refiriendo que “los niños y niñas descubren un enorme placer en la adquisición de habilidades. Íntimamente ligado con la autonomía, ya que, no únicamente desean hacer las cosas en forma independiente, sino también quieren hacerlas bien.”<sup>12</sup> Esto les permite el comenzar a crear criterios de calidad para su propia actuación y para la de sus compañeros. Ya que llegan a descubrir nuevas habilidades en diversas áreas.

La teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson presenta la etapa de laboriosidad contra inferioridad, siendo la cuarta etapa que postula Erikson en su teoría. La laboriosidad es la etapa en la que los niños y niñas comienzan su instrucción preescolar y luego escolar, etapa que logra coincidir en las edades entre los cinco y once años. En esta edad, los niños y niñas están ansiosos por hacer cosas o planearlas junto con otros. Poseen una manera infantil de dominar la experiencia social al experimentar, planificar y al compartir.

Durante los años escolares, los niños aprenden destrezas de sus culturas con el fin de prepararse para el trabajo de los adultos. En estas edades la productividad adquiere importancia. Los niños y niñas ya no se conforman con jugar y tienen que convertirse en trabajadores para merecer el reconocimiento de sus propios esfuerzos. Si no reciben este reconocimiento, pueden llegar a

---

<sup>12</sup> ídem.

sentirse insatisfechos y descontentos con la sensación de no ser capaces de hacer cosas y de hacerlas bien y aún perfectas, precisamente por estar en etapa del desarrollo de su laboriosidad.

Estos son años cruciales para el desarrollo del amor propio. Erikson, citado por Papalia, dijo que “los niños y niñas que llegan a sentirse inadecuados en comparación con sus iguales, pueden regresar a la época más aislada, menos consciente de los implementos y de la rivalidad familiar de la etapa edipiana.”<sup>13</sup> En esta etapa los niños pueden darle al trabajo un lugar demasiado importante en su vida, y pueden llegar a descuidar sus relaciones con otras personas.

Frente a esto existe el peligro de desarrollar una sensación de extrañamiento frente a sí mismo y frente a sus tareas. Esto se debe a que el sentimiento de inferioridad, relacionado con el conflicto edípico y relacionados con esquemas sociales que le hacen sentirse inferior psicológicamente, ya sea por su situación socio-económica o a una deficiencia en su educación escolar.

En esta etapa del desarrollo psicosocial, es decisivo para los niños y niñas el realizar actividades junto a sus iguales. Esto les permite desarrollar su sociabilidad y un sentimiento de competencia que significa un libre ejercicio de la destreza y de la inteligencia en el cumplimiento de tareas importantes sin la interferencia de sentimientos infantiles de inferioridad.

Al practicar en realizaciones que son producto de la realidad, la práctica y la lógica, obtienen un sentimiento típico de participación en el mundo real y se identifican con su identidad laboral.

---

<sup>13</sup> PAPALIA, Diane E. *El Mundo del Niño – Tomo 3*. Villamizar, Jesús (trad.); Ponce, Eduardo (rev.). Primera Edición. México: Editorial McGraw Hill, 1987. 532-739p. ISBN 968-422-006-5

Si esta etapa del desarrollo no es completada, los niños y niñas pueden presentar ciertos problemas en su desarrollo social. Uno de estos problemas es la frustración de las expectativas de sus logros, lo cual pueden llegar a que se desarrolle un sentimiento inferior y que produzcan actitudes de dependencia y predisponen al consumismo como actividades compensatorias. Los individuos necesitan desarrollarse y auto realizarse al emplear su capacidad de forma en que su acción sea significativa y reconocida por los demás. De otra forma desarrollará sentimientos de inferioridad, la cual fijará una autoimagen empobrecida y una sensación de extrañamiento frente a sí mismo y frente a sus tareas.

#### **1.1.2.4. Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales, también llamados juegos populares, son todas aquellas actividades lúdicas que son practicadas por los niños y las niñas, los cuales les han sido enseñados de manera tradicional y empírica. Asimismo son parte de la cultura popular tradicional. Celso Lara define la cultura popular tradicional como “todas aquellas manifestaciones que se desarrollan en el seno de un pueblo y que poseen características propias surgidas por los procesos históricos y sociales que las determinan.”<sup>14</sup>

Los juegos tradicionales, generalmente, presentan reglas sencillas y pueden ser practicados en espacios al aire libre de manera individual o grupal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Así como habilidades sociales como trabajo en equipo, comunicación asertiva, entre otras.

---

<sup>14</sup> LARA FIGUEROA, Celso A. “Principios teóricos sobre cultura popular tradicional”. *Revista Tradiciones de Guatemala* No. 35/36, Centro de Estudios Folklóricos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, 1991, p. 46.

Estos juegos no deben de ser confundidos con los juegos deportivos ya que estos son de carácter competitivo, ni con los juegos impuestos por los medios masivos de comunicación, como la televisión, el Internet o la publicidad. Estos últimos ejercen una influencia negativa en los niños y las niñas, ya que imponen patrones ajenos y enajenantes a nuestra cultura lo cual llega a tornar al juego como una actividad solitaria y poco creativa.

Ana Consuelo Vivar dice que “el juego es una actividad propia de los niños y las niñas, y desarrolla una función vital porque prepara, ejercita y entrena a los niños y niñas para las exigencias de la vida adulta y además, satisface en ellos la necesidad de expresarse y actuar sobre las cosas que lo rodean.”<sup>15</sup>

El juego tradicional, es considerado como un recurso psicopedagógico, para poder desarrollar habilidades sociales, afectivas y cognitivas. Los profesionales en educación y salud mental deben propiciar ambientes lúdicos rodeados de amor, afecto, que brinden seguridad, confianza, expresión de sentimientos, emociones y pensamientos; y así ayudar a que logren un equilibrio y control para favorecer el desarrollo integral de niños y niñas en edad escolar. El juego es una actividad esencial que posibilita al niño y niña a la socialización y su identidad social, socialización en el proceso de incorporarse a roles, estatus, normas y creencias en su estructura social a la que pertenece.

#### **1.1.2.4.1. Clasificación de los juegos tradicionales**

Kyra Pérez expone en su tesis que existen varias maneras de clasificar los juegos, las cuales obedecen los siguientes criterios:

---

<sup>15</sup> VIVAR ROSALES, Ana Consuelo. *Folklore Infantil de Guatemala*. Guatemala: Editorial Rosales, Universidad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Humanidades. Departamento de Historia. , 1973. 445p.

- “Origen de los juegos: ya sea referente a un pueblo, un grupo étnico, cultura, etc., pueden ser de tres tipos:
  - Endógenos: se identifican con este nombre a los juegos inventados y/o transmitidos por el medio.
  - Exógenos: aquí se contemplan los juegos adoptados que son ajenos a la comunidad.
  - Mixtos: se ubican aquí los juegos en los que hay representación de los elementos tradicionales y exteriores.
- Condiciones de producción: este criterio considera que el juego está integrado por varios elementos: actores de juego, el soporte del juego, el espacio del juego y el tiempo del juego. También toma en cuenta las características de los jugadores, tales como el número, el sexo, la edad, el grupo étnico, el nivel escolar, etc.
- Actividad desarrollada: la actividad lúdica generalmente implica poner en movimiento diversas funciones de la persona del jugador, se clasifica en este sentido varias familias de juegos:
  - Juegos de ejercicio físico: fuerza o habilidad, carreras, persecuciones, escondites, saltos, etc.
  - Juegos de fabricación: construcción de juguetes de imitación o imaginación.
  - Juegos mixtos: aquí se contemplan los juegos en los que se mezclan diversas actividades”<sup>16</sup>.

#### **1.1.2.4.2. Tipos de juegos tradicionales**

En Guatemala se observa que los niños y las niñas practican principalmente cuatro tipos de juegos tradicionales, los cuales son: juegos de correr, cantos y rondas, juegos dialógicos y el juguete popular.

---

<sup>16</sup> PÉREZ AMBROSIO, KyraEileen. “Importancia del juego libre tradicional, en el desarrollo del niño que asiste a la escuela de Ciudad Satélite.” Director: Abraham Cortez. Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias Psicológicas, Biblioteca. 2001

Los juegos de correr son característicos por el uso de la energía física en espacios amplios como parques o calles grandes. Los juegos de correr son juegos en los cuales la actividad principal es correr o saltar. Este tipo de juegos posee una diversidad de reglas lo cual no permite un descontrol del juego. Este tipo de juegos requiere de una gran actividad física. Los niños y niñas desarrollan su capacidad espacial ya que mientras corren tienen que evitar obstáculos o pasar por lugares muy estrechos para evitar ser capturados (esto depende del juego). En este tipo de juegos se destacan los siguientes: agua shuca (sucia), salto de cuerda, tenta (en Chinautla se conoce a este juego como "la lleva"), policías y ladrones, la gallina ciega, sacarrín, carrera de sacos, el gato y el ratón, calles y avenidas, agarradera, escondite, arranca cebollas y el avioncito.

Los cantos y las rondas son juegos que se caracterizan por su armonía musical, ya que se utiliza canciones o discursos melódicos como parte del juego. Los cantos son temas musicales que tienen una finalidad lúdica y las rondas son cantos que van acompañados de una actividad física (correr, saltar o caminar), lo cual permite al niño y la niña desarrollar su capacidad musical así como su memoria y concentración. Entre los juegos de cantos y rondas podemos encontrar los siguientes: la chiva, don camarón tintero, la ronda del torojil, matateroterolá, el patio de mi casa, tribilin y dada baby.

Los juegos dialógicos son juegos caracterizados por la tradición oral popular. Este tipo de juegos ayuda al niño y la niña a desarrollar su lenguaje y su capacidad de comunicación con otros, ya que al memorizar alguno de estos, puede llegar a transmitirlo a sus iguales o a sus padres u otro adulto, permitiéndole la relación social con otras personas y mejorar su comunicación. Así mismo, se inculca el hábito por la lectura al buscar la manera de aprender

nuevos juegos dialógicos. Dentro de estos juegos se puede encontrar chistes, poesía, cuentos, trabalenguas, adivinanzas, mitos y leyendas.

El juguete popular se puede definir como un objeto para divertirse, el cual contiene elementos de diversas naturalezas, formas, tamaños, colores y texturas que entretienen a los niños y las niñas, el juguete contribuye con la educación y el desarrollo de la personalidad infantil, ya que forma facultades psíquicas, motrices, afectivas y cognitivas.

Por su parte los juguetes populares son manifestaciones artísticas de grupos culturales heterogéneos, son expresiones de artesanos indígenas y no indígenas quienes trabajan y exponen su arte popular para el esparcimiento infantil de diferentes grupos sociales; son portadores de relaciones afectivas y fomentan la imaginación en el niño o niña, quien pone en práctica estas relaciones en el momento en que se unen los elementos de juego y juguete.

Se dice que puede haber juegos sin juguetes, pero no juguetes sin juegos, ya que los niños y niñas al inventar sus juegos, también inventan sus juguetes, y para esto se puede utilizar diversos materiales que tengan a la mano, como piedras, madera, botes, papel, cajas de cartón, latas, etc., estos objetos pueden estimular su imaginación y les encamina a la realización de actividades lúdicas tanto individuales, como en grupo.

Para los niños y las niñas, el juguete es su compañero y su amigo el cual lo acompaña en su mundo de fantasía, y también es símbolo de amistad, independientemente del juguete que sea. Posteriormente el juguete pasa a ser un objeto propio del niño o niña, el cual respeta y resguarda y le ayuda a sociabilizarse y a compartir sus juegos y experiencias con otros niños o niñas.

Barrera menciona que “la incidencia e importancia del juguete popular en la formación de la personalidad infantil, radica en que los juguetes son un medio o instrumento creado materialmente para la diversión de los niños y niñas. También para su educación, su desahogo, su comunicación y que también realice sus sueños de fantasía dentro de su mundo infantil.”<sup>17</sup>

Hay juguetes populares que proceden de la naturaleza y fomentan la creatividad infantil, ya que son elementos sencillos que el niño y la niña pueden adaptar a su fantasía. Los juguetes naturales son medios para observar, la cercanía y cotidianidad en el uso de diversos elementos en los cuales se reflejan acciones, trabajo y formas de vida. El niño y niña tienen la oportunidad de conocer su entorno junto con otros niños o niñas, con los que experimentan y conocen su medio ambiente y la topografía de su contexto comunitario.

Barrera también menciona que los juguetes son asimismo, hechos confraternizadores, porque “mediante el juego, los niños y las niñas socializan sus actividades y llegan a confraternizar con sus compañeros de juego”<sup>18</sup>. Los juguetes populares más comunes son: el trompo, el yoyo, los cincos, el chajalele, el barrilete, el capirucho, la perinola, la lotería, los carros de madera, la pelota de tripa, la pelota plástica, el tambor y la matraca.

En Guatemala se ha perdido, de manera progresiva la tradición en la práctica y fomentación de los juegos tradicionales. Anteriormente se mencionaron diversos factores psicosociales que han desplazado este tipo de actividades lúdicas. Los juegos tradicionales son parte esencial de la cultura popular guatemalteca y son una herramienta lúdica y metodológica que permite el desarrollo social de los niños y niñas en sus diversos contextos sociales. Así

---

<sup>17</sup> BARRERA MEZANA, Carmen. *Los Juguetes Populares de Guatemala*. Guatemala: Sub-Centro de Artes Populares, 1995. 86p.

<sup>18</sup>[dem.

también es de suma importancia la recuperación de los espacios de recreación como lo son: los parques, la calle, las áreas verdes y los espacios deportivos. Siendo estos lugares de gran importancia ya que en ellos, los niños y las niñas, realizan actividades propias de su edad las cuales les permiten un desarrollo integral en áreas como la socialización, la afectividad, el desarrollo físico y el desarrollo cognitivo. Siento estas áreas fundamentales para su desenvolvimiento social en edades adultas.

## **1.2. Delimitación**

El trabajo de campo se realizó durante los meses de abril y junio del presente año. La población con la cual se realizó el trabajo de campo pertenece al Sector 1 de la colonia San Julián en el municipio de Chinautla. La cual está constituida principalmente por “ladinos y poqomames”<sup>19</sup> y en su gran mayoría poseen un estatus económico medio o bajo. En el sector se puede observar casas formales así como algunas construcciones de lámina o adobe, las cuales cuentan con todos los servicios básicos a excepción del agua potable que últimamente ha sido escasa. El sector es pequeño contando con una calle principal y cuatro callejones a sus costados.

El trabajo de campo se llevó a cabo en la calle principal, tomando como muestra a los niños y niñas comprendidos entre las edades de cinco a diez años que allí residen. Estos niños y niñas que, en su mayoría, asisten a la escuela y los que no, se dedican a su corta edad a ayudar en las labores de los padres (trabajo, actividades domesticas y cuidado de hermanos). Los niños y niñas de este sector están en vulnerabilidad a la violencia, la trata y la falta de actividades sociales y recreativas acordes a su edad.

---

<sup>19</sup>QUICHÉ CHIYAL, Carlos Vicente. “Características demográficas de la población del municipio de Chinautla, departamento de Guatemala.” Decano: José Rolando Secaida Morales. Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Ciencias Económicas, Biblioteca, 2012.

El trabajo de campo fue enfocado en dos partes fundamentales para la investigación. La primera es conocer y enlistar los principales factores psicosociales que han limitado o desplazado la práctica de los juegos tradicionales en el sector. Estos factores no permiten que los niños y niñas busquen maneras sanas de recreación y de convivencia. Y la segunda parte consistió en evaluar los juegos tradicionales de manera objetiva y enfocada al desarrollo físico y cognitivo de los niños y niñas con el propósito de presentar a dichos juegos como una metodología lúdica que permite estimular las habilidades sociales de los escolares, las cuales les permiten desarrollar de manera integral su socialización.

## Capítulo II

### 2. Técnicas e instrumentos

#### 2.1. Muestra

El trabajo de campo se realizó con una muestra de treinta niños y niñas comprendido entre edades de cinco a diez años, que asisten al subprograma de “AJP” (Arte, Juego y Psicología), el cual forma parte del programa de atención del centro de práctica psicológica “DEPSIC” (Desarrollo Psicológico Comunitario). El subprograma tiene como objetivo principal la recuperación y la fomentación de los juegos tradicionales. A él asisten los niños y niñas habitantes del Sector 1 de la colonia San Julián en el Municipio de Chinautla. La muestra se eligió de manera intencional ya que para este trabajo de investigación se requería niños y niñas en edad escolar. También se eligió a treinta adultos padres de familia. La recopilación de información se realizó con el uso de las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos aplicándolos directamente a la muestra de niños y niñas y la muestra de adultos padres de familia.

#### 2.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- **Entrevista no estructurada:** Este tipo de entrevista fue utilizada en padres de familia así como en los niños y niñas seleccionados para el trabajo de campo. Esta técnica permitió recolectar la información necesaria para conocer los factores psicosociales que han desplazados la práctica de juegos tradicionales en el Sector 1 de San Julián Chinautla, también permitió conocer las actividades recreativas y lúdicas que realizan los niños y niñas de dicho sector. Las entrevistas se realizaron de forma individual en 6 sesiones.
- **Juegos tradicionales:** Técnica lúdica que permitió conocer las propiedades del juego tradicional en el desarrollo de habilidades

sociales en los niños y las niñas seleccionados para el trabajo de campo. Se realizaron de forma participativa durante 3 sesiones.

- **Lista de cotejo:** Instrumento estructurado que contiene una lista de juegos tradicionales con la cual se logró enlistar los juegos que aún practican los niños y niñas. Estas listas fueron pasadas conjuntamente con la entrevista a niños y niñas.
- **Guía de evaluación de juegos tradicionales:** Con este instrumento se logró llevar una sistematización específica de datos referentes a los juegos tradicionales. Los datos recolectados tienen referencia hacia el tipo de juego y sus características, objetivos, reglas y las habilidades sociales, físicas y cognitivas que desarrollan en los niños y niñas. La información fue obtenida a través de una observación participativa durante la práctica de los juegos tradicionales.
- **Cuadernillo de juegos tradicionales:** Se procedió a crear un cuadernillo ilustrado, el cuál contiene ocho diferentes juegos tradicionales (dos de cada tipo: de correr, cantos y rondas, dialógicos y juguete popular) en cada uno se adjunta una breve descripción del juego. asimismo sus instrucciones para desarrollarlo. También, en cada juego, se incluye una breve historia con personajes escrita de manera entendible para los niños y niñas. La historia deja de enseñanza la adquisición de una habilidad social, por ejemplo: el cumplimiento de reglas, el trabajo en equipo, etc. Este cuadernillo fue reproducido y se entregó un ejemplar a un grupo de padres y educadores en un taller lúdico (ver sistematización del taller en anexos).

### **2.3. Técnicas de análisis de datos**

Para la realización del presente informe final de investigación, se utilizó la técnica de estadística descriptiva. Esta técnica permitió realizar la presentación de los resultados obtenidos mediante gráficas que presentan datos en porcentajes. Cada gráfica presenta un análisis cualitativo de los resultados expuestos en ellas. Asimismo se presenta una selección de cuadros que exponen, de manera cualitativa, los datos obtenidos por la guía de observación juegos. Esta sistematización de datos permitió a los investigadores el diseño y la creación del cuadernillo de juegos tradicionales.

## **Capítulo III**

### **3. Presentación, análisis e interpretación de datos**

#### **3.1. Características del lugar y la población**

##### **3.1.1 Características del lugar**

San Julián es una colonia del municipio de Chinautla, departamento de Guatemala. El Sector 1 está constituido por una avenida principal y 7 callejones. A un costado del sector hay un barranco que conecta al área con los otros sectores de San Julián. La infraestructura de las viviendas del sector consta de casad pequeñas de uno, dos y algunas de tres niveles. La construcción de las mismas es de block y lámina. En la entrada al sector hay un pequeño parque municipal con área de juegos para niños y niñas. En el sector se pueden observar pequeños negocios como tiendas, ventas de frutas y verduras, ventas de ropa usada, tortillerías y una librería. Las calles se encuentran asfaltadas. La avenida principal es amplia y espaciosa, cuenta con pequeños árboles sembrados enfrente de algunas de las viviendas. Las calles cuentan con alumbrado público. Las casas cuentan con todos sus servicios básicos a excepción del agua potable que suele ser escasa durante varias semanas.

##### **3.1.2 Características de la población**

La población infantil del Sector 1 de San Julián está comprendida entre los 0 y los 10 años. La mayor parte de los niños y niñas asisten a las Escuelas cercanas al sector. Algunos de estos niños se dedican, a su corta edad, a trabajar para apoyar a sus padres. Muchos de los niños presentan vestimentas sucias y su estado de higiene personal no es sanamente adecuado. Esto es debido a lo escaso del agua en el sector. Muchos de los niños viven con sus familias, algunas de estas completas y otras desintegradas. El nivel socioeconómico en el que viven es bajo. Las familias del sector cubren las

necesidades básicas de los niños y niñas. Pocas familias logran cubrir alguna necesidad secundaria de sus hijos. Los niños y niñas del sector se encuentran vulnerables a la violencia, la trata de personas, el abuso infantil y la explotación laboral.

### **3.2. Análisis cuantitativo**

Los datos de los siguientes cuadros y gráficas fueron obtenidos a partir de la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de datos con la finalidad de cumplir los objetivos planteados para el presente trabajo de investigación.

En base al planteamiento del Objetivo No 1: *“Identificar los factores psicosociales que han limitado la promoción y el desarrollo de los juegos tradicionales”*, se tuvo prevista la pregunta 4 *“¿Cuáles cree usted que son las causas por las cuales los niños y las niñas ya no practican los juegos tradicionales y por qué?”* de la Entrevista a padres de familia complementada con la pregunta 6 *“¿Qué actividades te impiden jugar, por ejemplo: trabajar, ayudar en casa, tareas de escuela, etc.?”* De la Entrevista a los niños y niñas en cuanto a los factores psicosociales que ellos consideraban predominantes en la limitación de la práctica de juegos tradicionales, proporcionaron los siguientes datos:

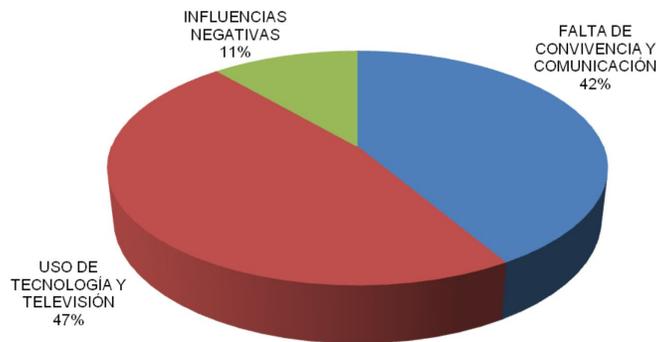
**Pregunta No. 4 - Entrevista a Padres de Familia**

Cuadro No 1

PREGUNTA #4 / ENTREVISTA A PADRES		
FACTORES		MENCIONES
1	Padres no los enseñan	10
2	Pérdida de tradiciones	3
3	Falta de atención, dedicación y comunicación	7
4	Asumir roles de adultos: trabajo infantil y cuidado de hermanos	2
<b>42% FALTA DE CONVIVENCIA Y COMUNICACIÓN</b>		<b>22</b>
5	Televisión y videojuegos	11
6	Tecnología: computadoras, celualres y juguetes sofisticados	14
<b>47% USO TECNOLOGÍA Y TELEVISIÓN</b>		<b>25</b>
7	Entornos comunitarios peligrosos	3
8	Malas influencias	2
17	Permanencia libre en la calle	1
<b>11% INFLUENCIAS NEGATIVAS</b>		<b>6</b>
<b>TOTAL DE FACTORES</b>		<b>53</b>

Gráfica No. 1

**FACTORES PSICOSOCIALES QUE LIMITAN LA PROMOCIÓN Y EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**



**Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Entrevista a padres de familia/2014**

En las entrevistas realizadas a los padres de familia se identificaron tres aspectos que desde la percepción de ellos, limita la práctica de los juegos tradicionales; entre ellos: la televisión y el uso de la tecnología (videojuegos, teléfonos celulares, computadoras, juguetes electrónicos, etc.) con un 47%. La

falta de convivencia y comunicación y la necesidad de recurrir a los niños mayores para la ayuda en casa y el cuidado de los hermanos a causa de la necesidad imperativa de trabajo con un 42%. Por último se encuentran las influencias negativas y vivir en barrios inseguros los cuales representa un 11% de los factores que limitan tales prácticas.

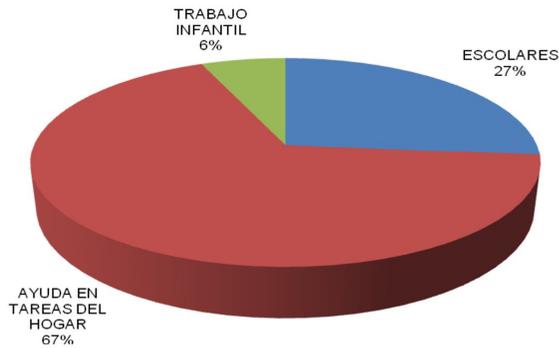
**Pregunta No. 6 - Entrevista a Niños**

Cuadro No. 2

PREGUNTA #6 / ENTREVISTA A NIÑOS	
FACTORES	MENCIONES
1 Tareas escolares	18
2 Otros	3
<b>27% ESCOLARES</b>	<b>21</b>
3 Oficios domésticos	43
4 Ayuda a padres y cuidado de hermanos	10
<b>67% AYUDA EN TAREAS DEL HOGAR</b>	<b>53</b>
5 Trabajar	5
<b>6% TRABAJO INFANTIL</b>	<b>5</b>
<b>TOTAL DE FACTORES</b>	<b>79</b>

Gráfica No. 2

FACTORES PSICOSOCIALES QUE LIMITAN LA PRACTICA DE JUEGOS TRADICIONALES



**Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Entrevista a niños v**

En las entrevistas realizadas a los niños y niñas, se identificaron tres aspectos que desde la percepción de los escolares limita la práctica de los

juegos tradicionales. El primer aspecto es la ayuda que los niños y niñas brindan en las tareas del hogar (diversidad de oficios domésticos como la limpieza del hogar, el lavado de la ropa, etc.; Así como la ayuda a los padres en diversas tareas del hogar como mandados, cuidado de los hermanos, etc.) con 67%. Seguido a este se encuentran las actividades relacionadas con el ámbito escolar (tareas, lectura de textos, etc.), por último, con un 6%, se observa el trabajo infantil.

En base al planteamiento del objetivo No. 2: *“Identificar los juegos tradicionales que aún practican los niños y niñas del Sector 1 de San Julián Chinautla”*, se tuvo prevista una lista de cotejo. Sin embargo, al aplicarla se observó que esta lista brindó una percepción de los juegos que los niños y las niñas conocen aunque no precisamente los practiquen. Por esta razón se complementó la información al utilizar los resultados brindados por la pregunta 1 *“¿Cuáles son los juegos que practicas en tu casa o en la calle?”* de la Entrevista a niños y niñas, esto para cumplir con el objetivo. Se proporcionaron los siguientes datos:

Cuadro No. 3

LISTA DE COTEJO			
JUEGO	SI	NO	% DE NIÑOS Y NIÑAS
<b>Juegos de correr</b>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>88%</b>
El gato y el ratón, escondite, tenta, sacarrín, avioncito, gallina ciega, agua shuca, policías y ladrones, salto de cuerda, arranca cebollas			
<b>Rondas</b>	<b>22</b>	<b>8</b>	<b>73%</b>
La vuelta del torogil, el patio de mi casa, matatero tero lá, don camarón tintero, la chiva			
<b>Juguete popular</b>	<b>18</b>	<b>12</b>	<b>61%</b>
Yoyo, cincos, pelota de tripa, carritos de madera, trompo de madera, capirucho			
<b>Juegos dialógicos</b>	<b>17</b>	<b>13</b>	<b>56%</b>
Poesía, adivinanzas, lotería, mitos y leyendas, chistes, trabalenguas			

---

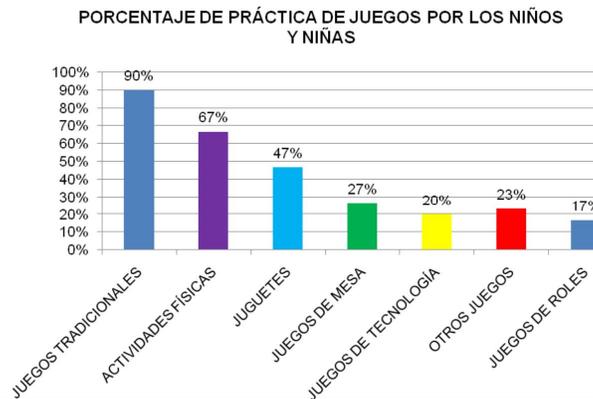
Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Lista de Cotejo a niños y niñas/2014

---

Los juegos tradicionales abarcados en la lista de cotejo mostraron que un 88% de los niños y niñas mencionaron conocer alguno de los juegos de correr, destacándose en este tipo de juegos “el gato y el ratón” y “escondite”. Seguid a estos con un 73% de mención, se encuentran las rondas, destacándose en este tipo de juegos “la vuelta del torojil, la gallinita ciega y “matatero tero lá”. Seguido se encuentra el juguete popular con un 61% de mención, destacándose entre este tipo de juegos la “lotería” y los “cincos”. Por último, con 56% de mención se encuentran los juegos dialógicos, siendo este tipo de juegos los menos conocidos y practicados por los niños y niñas.

### Pregunta No. 1 - Entrevista a Niños

Gráfica No. 3

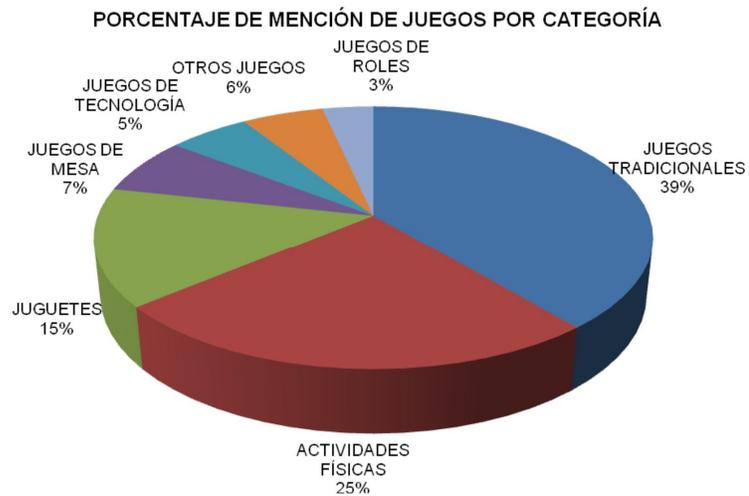


Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Entrevista a niños y niñas/2014

En respuesta a la pregunta 1 de la Entrevista realizada a los niños y niñas se obtuvo un total de 144 juegos (incluyendo repeticiones), obteniendo un listado de 45 juegos diferentes. Los cuales, según su dinámica, se han clasificado en 7 categorías; siendo la más destacada los juegos tradicionales al ser practicados por el 90% de los niños y niñas entrevistados. Seguido se encuentran juegos de actividad física (deportes y otros juegos de correr o saltar) con un promedio de

práctica del 67%. Seguidos se encuentran los juguetes y juegos de mesa con un 47% y 27% de mención por los niños respectivamente. Entre los juegos menos practicados se encuentran otros juegos (juegos inventados, eventuales o sin objetivos o reglas claras) con un 23%, los juegos de tecnología (videojuegos, juegos en celulares y computadoras) con un 20% y los juegos de roles (mamá y papa, “cocinita”, maestra, etc.) con un 17%

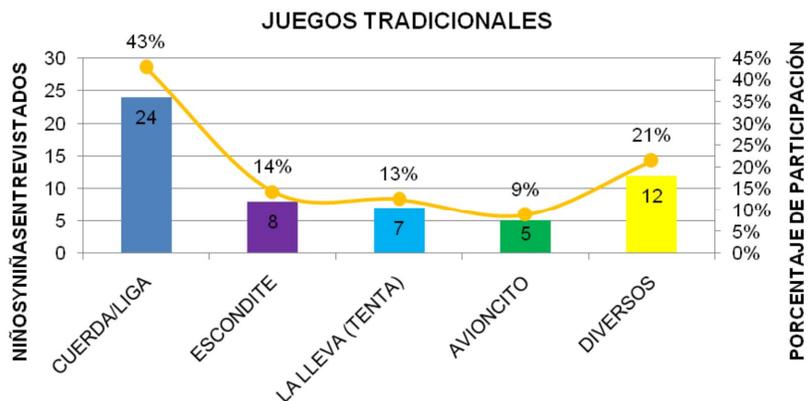
Gráfica No. 4



Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Entrevista a niños y niñas/2014

Los resultados de la Entrevista a niños y niñas muestran un 39% de mención de juegos tradicionales. Seguido por un 25% de mención de actividades físicas (deportes, juegos en columpios y resbaladeros, etc.). Los juguetes y juegos de mesa fueron mencionados en un 15% y 7% respectivamente. Los juegos tecnológicos, los juegos de roles y otro tipo de juegos tuvieron porcentajes de mención de 6%, 5% y 3% respectivamente.

Gráfica No. 5



Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Entrevista a niños y niñas/2014

Entre los juegos tradicionales más practicados, a criterio de los niños y niñas entrevistados, “la cuerda” y “la liga” ocupan el primer lugar con un 43% de práctica ya que fueron mencionados por 24 de los 30 niños y niñas entrevistados. Seguido se encuentra el “escondite” con 14% de práctica al ser mencionado 8 veces. “La lleva” (tenta) con un 13% siendo esta mencionada 7 veces. El avioncito con un 9% y por último se observa la categoría de diversos juegos (otros juegos tradicionales tales como rondas, cantos, etc.) teniendo un 21% de preferencia

En base al planteamiento del objetivo No. 3: “Conocer la participación de los niños y las niñas en actividades sociales y recreativas”, se tuvo prevista la pregunta 4 “¿A qué actividades te llevan tus padres cuando sales de casa?” de la Entrevista para niños y la pregunta 5 “¿A qué tipo de actividades sociales y recreativas asiste con sus hijos?” de la Entrevista para padres. Los resultados son los siguientes:

**Pregunta No. 4 - Entrevista Para Niños**

**Cuadro No. 4**

<b>PREGUNTA #4 ENTREVISTA A NIÑOS</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MENCIONES</b>
1 Paseos recreativos	22
2 Ida a parques y campos	15
<b>42% ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE</b>	<b>37</b>
3 Visita a mercados y supermercados	5
4 Visita a restaurantes	12
5 Visitas a centros comerciales	8
<b>28% VISITA A COMERCIOS</b>	<b>25</b>
6 Fiestas y cumpleaños	4
7 Visita a familiares	6
8 Trabajo de padres	1
<b>12% ACTIVIDADES SOCIALES</b>	<b>11</b>
9 Juegos mecánicos y espectáculos	4
10 Viajes fuera de la capital	4
<b>9% ACTIVIDADES EVENTUALES</b>	<b>8</b>
11 Iglesia	8
<b>9% ACTIVIDADES RELIGIOSAS</b>	<b>8</b>
<b>TOTAL DE ACTIVIDADES</b>	<b>89</b>

**Gráfica No. 6**

**PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES SOCIALES Y RECREATIVAS**



**Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Entrevista a niños y niñas/2014**

En las entrevistas realizadas a los niños y niñas se identificaron 5 tipos de actividades sociales y recreativas a las cuales sus padres los llevan. Las

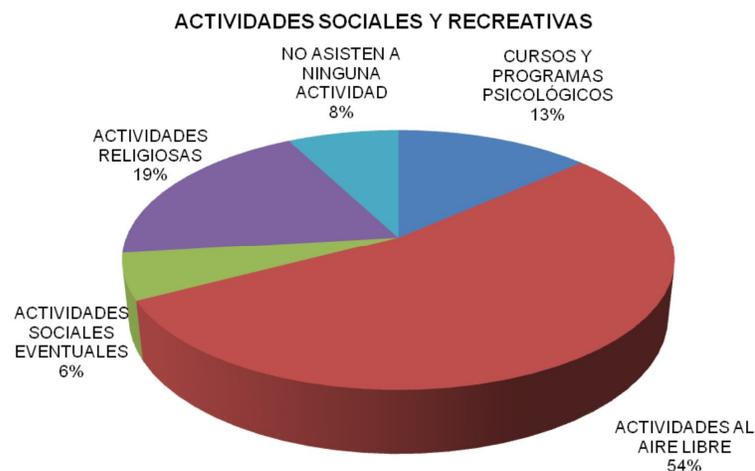
actividades recreativas al aire libre (Paseos recreativos, idas al parque o a campos) son las más mencionadas con un 42%. Luego sigue, con un 28%, las actividades de carácter comercial (Visita a centros comerciales, mercados o supermercados y restaurantes). Las actividades sociales (se clasifico así porque existe más interacción del niño o niña con sus iguales o con personas adultas) abarcan un 12. Por último quedan las actividades eventuales (Salidas a ferias, circos, zoológico o viajes fuera de la capital) y religiosas con un 9% de participación en cada una.

### Pregunta No. 5 - Entrevista Para Padres

Cuadro No. 5

PREGUNTA #5 / ENTREVISTA A PADRES		
ACTIVIDADES		MENCIONES
1	Cursos y programas infantiles	7
<b>13% CURSOS Y PROGRAMAS PSICOLÓGICOS</b>		<b>7</b>
2	Visita a parques y campos	20
3	Actividades recreativas en la calle	6
4	Paseos recreativos	2
<b>54% ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE</b>		<b>28</b>
5	Actividades sociales eventuales (Cumpleaños, eventos deportivos y viajes)	3
<b>6% ACTIVIDADES SOCIALES EVENTUALES</b>		<b>3</b>
6	Iglesia	10
<b>19% ACTIVIDADES RELIGIOSAS</b>		<b>10</b>
12	No asisten a ninguna actividad	4
<b>8% NO ASISTEN A NINGUNA ACTIVIDAD</b>		<b>4</b>
<b>TOTAL DE ACTIVIDADES</b>		<b>52</b>

Gráfica No. 7



Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Entrevista a padres/2014

Al igual que los resultados dados en la entrevista a niños, se encontró que las actividades al aire libre son de preferencia también para los padres, siendo estas marcadas con un 54% de mención. Seguida a esta se encuentran con un 19% las actividades religiosas. Luego se hace mención de los cursos y programas infantiles en un 13%. Por último se ve reflejado un 6% las actividades eventuales.

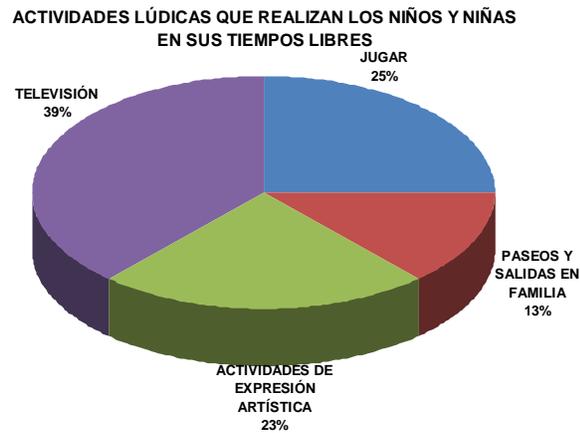
En base al planteamiento del objetivo No. 4: “Conocer las actividades lúdicas que desarrollan niños y niñas en sus tiempos libres dentro y fuera del hogar”, se tuvo prevista la pregunta 3 “¿Qué te gusta hacer en tus tiempos libres?” de la Entrevista realizada a niños y niñas. Los resultados proporcionaron los siguientes datos:

**Pregunta No. 3 - Entrevista a Niños**

Cuadro No. 6

PREGUNTA #3 / ENTREVISTA A NIÑOS		
ACTIVIDADES		MENCIONES
1	Jugar solos o en familia	10
2	Jugar con juguetes	3
<b>25% JUGAR</b>		<b>13</b>
3	Paseos y salidas en familia	7
<b>13% PASEOS Y SALIDAS EN FAMILIA</b>		<b>7</b>
4	Escuchar música y cantar	3
5	Pintar y dibujar	9
<b>23% ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA</b>		<b>12</b>
6	Ver televisión (Películas y caricaturas)	20
<b>39% TELEVISIÓN</b>		<b>20</b>
<b>TOTAL DE ACTIVIDADES</b>		<b>52</b>

Gráfica No. 8



Fuente Propia: Datos obtenidos en la aplicación de la Entrevista a niños y niñas/2014

Los datos obtenidos reflejan que la actividad que más realizan en sus tiempos libres los niños y niñas es ver programas de televisión (caricaturas y películas) con 38% de menciones. Luego se puede observar que las actividades

relacionadas con el juego con un 25%. Los niños y niñas mencionaron dentro de estas actividades el uso de juguetes y diversos juegos con sus hermanos y sus padres. El 23% corresponde a las actividades de carácter artístico (dibujar, pintar, escuchar música y cantar). Por último, con un 13% de menciones se encuentran los paseos y salidas las cuales los niños y niñas perciben como actividades recreativas.

### **3.3. Análisis cualitativo**

Los datos de los siguientes cuadros fueron obtenidos a partir de la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de datos con la finalidad de cumplir los objetivos planteados para el presente trabajo de investigación.

En base al planteamiento del objetivo No. 5: *“Determinar los juegos tradicionales adecuados para estimular la socialización en niños y niñas”*, se tuvo prevista la realización de una Guía de evaluación de juegos tradicionales para observar la dinámica de cada juego y con esto poder recopilar las diferentes habilidades sociales que estos estimulan. Los juegos evaluados fueron los siguientes:

- Juegos de saltar o correr: La gallinita ciega, el gato y el ratón, la cuerda y el avioncito
- Cantos y Rondas: La vuelta del torojil, don camarón tintero, la ronda y el matatero tero lá.
- Juegos Dialógicos: Adivinanzas, cuentos, chistes, mitos y leyendas
- Juguete Popular: Pelota, capirucho, cincos y lotería

La información recopilada en la evaluación de los juegos anteriores fue sistematizada en las siguientes tablas:

Tabla No. 1  
**Juegos de correr**

Habilidades	
Sociales	Físicas y Cognitivas
<p>Los juegos de correr estimulan las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espera de turnos</li> <li>• Diálogo</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Participación activa</li> <li>• Compañerismo</li> <li>• Seguimiento de reglas e instrucciones</li> <li>• Respeto</li> <li>• Confianza en sí mismo</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Escucha activa</li> <li>• Pedir ayuda</li> <li>• Enfrentar el miedo</li> <li>• Sutileza</li> </ul>	<p>Los juegos de correr estimulan las siguientes habilidades:</p> <p style="text-align: center;">Físicas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salto</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Fuerza</li> <li>• Rapidez</li> <li>• Agilidad motora</li> </ul> <p style="text-align: center;">Cognitivas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención</li> <li>• Coordinación</li> <li>• Inteligencia espacial</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Intuición</li> <li>• Lenguaje</li> </ul>
Evaluación Global	
<p>Los juegos de correr permiten desarrollar en los niños y niñas habilidades sociales que le permite el seguimiento y cumplimiento de instrucciones y reglas, habilidades esenciales para la vida adulta. También les permite el trabajo en equipo ya que se define en ellos el significado del compañerismo. Estimula la confianza lo cual les ayuda a enfrentar retos y formarse metas a corto y largo plazo. Estimula la comunicación asertiva y el lenguaje formal. Genera sutileza y respeto hacia los demás. Les permite desarrollar la atención y la escucha activa. Los juegos de correr son esenciales para la estimulación de habilidades físicas ya que estos dependen de esta actividad para su desarrollo. También estimula habilidades cognitivas como la creatividad, la intuición, la inteligencia espacial la cual es esencial al momento de correr o saltar y la coordinación motora.</p>	

Tabla No. 2

**Rondas**

Habilidades	
Sociales	Físicas y Cognitivas
<p>Las rondas estimulan las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación</li> <li>• Diálogos</li> <li>• Compañerismo</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Confianza en sí mismo</li> <li>• Respeto</li> <li>• Equidad de género</li> <li>• Roles</li> <li>• Sutileza</li> </ul>	<p>Las rondas estimulan las siguientes habilidades:</p> <p style="text-align: center;">Físicas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correr</li> <li>• Saltar</li> <li>• Ejercicio</li> <li>• Agilidad motora</li> </ul> <p style="text-align: center;">Cognitivas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación</li> <li>• Inteligencia espacial</li> <li>• El ritmo y la música</li> <li>• Atención</li> </ul>
Evaluación Global	
<p>Las rondas permiten estimular en los niños y niñas habilidades sociales como la comunicación ya que las rondas son ricas en diálogos interactuados como parte del juego. Fomenta el compañerismo y el trabajo en equipo. Generan respeto y equidad de género, esto último debido a que se rompió el paradigma que se tiene sobre las rondas al indicar que son juegos solo para niñas. Algunas rondas (como la vuelta del torojil) requieren de una participación y juego de roles por parte de los niños y niñas. Esta participación debe ser voluntaria y esto permite generar confianza en sí mismo y valor. Las rondas permiten el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas como correr, saltar y el ejercicio físico. También requiere de movimientos coordinados con los cantos. Desarrolla la atención, la inteligencia espacial, el ritmo y la música.</p>	

Tabla No. 3  
**Juegos dialógicos**

Habilidades	
Sociales	Físicas y Cognitivas
<p>Los juegos dialógicos estimulan las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación</li> <li>• Compartir</li> <li>• Amistad</li> <li>• Iniciar conversaciones</li> <li>• Formular preguntas</li> <li>• Confianza en sí mismo</li> <li>• Roles</li> <li>• Espera de turnos</li> <li>• Diálogos</li> <li>• Compañerismo</li> <li>• Dramatización</li> <li>• Creatividad</li> </ul>	<p>Los juegos dialógicos estimulan las siguientes habilidades:</p> <p style="text-align: center;">Físicas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del cuerpo para dramatizar</li> <li>• Mímica</li> </ul> <p style="text-align: center;">Cognitivas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenguaje en verso y prosa</li> <li>• Análisis</li> <li>• Atención</li> <li>• Resolución de problemas</li> <li>• Memoria</li> <li>• Imaginación</li> </ul>
Evaluación Global	
<p>Los juegos dialógicos permiten a los niños y niñas estimular habilidades sociales como la comunicación ya que el habla es la principal actividad dentro de estos juegos. Estos diálogos permiten el desarrollo de un lenguaje rico en palabras nuevas y expresiones formadas en versos y prosas (propias de las adivinanzas o la poesía). Fomentan espacios de convivencia para compartir con otros niños y enriquece la tradición oral. También permite que los niños y niñas, al momento de estar jugando, protagonicen diferentes roles a través de la mímica o la dramatización. Les enseñan la importancia de esperar su turno, fomenta su creatividad al inventar cuentos, chistes y otros. Entre las habilidades cognitivas que desarrolla están también la atención, la resolución de problemas, el análisis crítico, la memoria entre otros. Este tipo de juegos no requiere de mayor actividad física, solamente la empleada al momento de realizar alguna dramatización o mímica. También se genera un pensamiento mágico, incertidumbre y expectativa hacia lo desconocido</p>	

Tabla No. 4  
**Juguete popular**

Habilidades	
Sociales	Físicas y Cognitivas
<p>El juguete popular estimula las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compañerismo</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Sana competencia</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Seguimiento de reglas e instrucciones</li> <li>• Espera de turnos</li> <li>• Honestidad</li> <li>• Compartir</li> <li>• Perseverancia</li> </ul>	<p>El juguete popular estimula las siguientes habilidades:</p> <p style="text-align: center;">Físicas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agilidad motora</li> <li>• Rapidez</li> <li>• Correr</li> <li>• Saltar</li> </ul> <p style="text-align: center;">Cognitivas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención</li> <li>• Puntería</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Inteligencia espacial</li> <li>• Precisión</li> <li>• Motricidad fina</li> </ul>
Evaluación Global	
<p>El juguete popular permite estimular en los niños y niñas habilidades sociales como el compañerismo, el trabajo en equipo, la sana competencia. También permite mejorar la comunicación y el establecimiento de reglas. Les ayuda a entender la importancia de esperar turnos. Juegos como el capirucho les permite fomentar su creatividad ya que este juguete puede ser fabricado con materiales accesibles para los niños y niñas. El juego de cincos les ayuda a entender la importancia de la honestidad y a evitar hacer trampa en el juego. Dentro de las habilidades físicas se encuentran la agilidad motora (vista en el juego de pelota). En las habilidades cognitivas, se desarrolla la puntería y la precisión (en el juego de cincos) también se estimula la habilidad espacial y la atención.</p>	

Al obtener y sistematizar la información proporcionado por las Guías de evaluación de juegos, se procedió a escoger dos juegos de cada tipo para ser incluidos en el Cuadernillo de juegos tradicionales que se desarrolló. Este material didáctico cumple con el objetivo No. 6 *“Desarrollar una herramienta metodológica idónea para promover la práctica de juegos tradicionales en espacios comunitarios”*.

La elaboración de este cuadernillo también permitió cumplir el objetivo general de esta investigación el cual es *“Proponer un manual de juegos tradicionales para estimular la socialización de niños y niñas en edad escolar”*. Esta propuesta fue manifestada en un taller lúdico que se realizo con treinta adultos (padres de familia, educadores y psicólogos). Este taller fue evaluado en una sistematización que se pude observar en los anexos.

La creación y reproducción de un cuadernillo de juegos tradicionales surge con la intención de poder dejar una herramienta accesible y de fácil comprensión a los niños y niñas, tanto a los que participaron en esta investigación como al resto de la población infantil. A nivel general, en Guatemala no existe ningún manual o algún otro material impreso que recopile específicamente a los juegos tradicionales. Asimismo, el poco material didáctico que existe en el cual se mencionan a estos juegos, no hacen un reconocimiento de la importancia que el juego tradicional posee en el desarrollo físico, psicológico y sociocultural en el niño y la niña. Desarrollo que les permite tomar una actitud lúdica frente a sus vidas y a las relaciones que tendrán con los demás. El cuadernillo de juegos tradicionales creado por los autores de esta investigación se puede observar en la siguiente página.



---

•

*“Juegos tradicionales y su  
importancia en la socialización”*

---

•

Autores

*“Astrid Hernández y William Montoya”*



Diseño y diagramación

*Aracely Moreira*

## *“Juegos tradicionales y su importancia en la socialización”*

Los juegos tradicionales o populares son todos aquellos juegos que son practicados por los niños y las niñas, los cuales les han sido enseñados de manera tradicional y se han transmitiendo de generación en generación ya que son parte de la cultura popular de Guatemala. Los juegos tradicionales presentan reglas sencillas y pueden ser practicados en espacios al aire libre de manera individual o grupal.

Este cuadernillo cuenta con ocho juegos que incluyen sus instrucciones y una historia que deja como enseñanza la adquisición de una habilidad social. Esta metodología da a conocer la importancia que posee el juego tradicional en estimular dichas habilidades

que le permiten a los niños y las niñas desarrollar su socialización, la cual puede definirse como un proceso en el que se acogen los elementos socioculturales del ambiente y se integran a la personalidad para poder adaptarse a un contexto social. La práctica de los juegos tradicionales permite relacionarse de diferentes maneras con sus iguales.

El juego tradicional permite a los escolares expresar sus emociones, sentimientos y opiniones sobre el contexto que les rodea así como desarrollar el lenguaje, la atención, la memoria, el pensamiento, el razonamiento, la imaginación y la creatividad. También se adquiere el aprendizaje de

reglas, la sana competencia, los valores, la adecuación de actividades, el aprendizaje por imitación, el trabajo en equipo, el ritmo y la música, y estimula las habilidades de psicomotricidad, agilidad y coordinación.

En Guatemala, los niños y niñas, practican cuatro tipos de juegos tradicionales: los juegos de saltar o correr (Agua sucia, salto de cuerda, tenta, policías y ladrones, la gallinita ciega, etc.), los cantos y rondas (La chiva, don camarón tintero, la ronda del torojil, el patio de mi casa, etc.), los juegos dialógicos (chistes, adivinanzas, poemas, mitos y leyendas, etc.) y el juguete popular (trompo, cincos, barrilete, lotería, etc.).

Los juegos tradicionales son parte esencial de la cultura popular guatemalteca y son una herramienta

lúdica y metodológica que permite el desarrollo social de los niños y niñas en sus diversos contextos. Asimismo, es de suma importancia la recuperación y fomentación de este tipo de juegos para evitar una pérdida de nuestras tradiciones y de la identidad cultural.



- \* *El gato y el ratón*
- \* *La gallinita ciega*

## “Atrápanos Gallinita Ciega”

### *Instrucciones:*

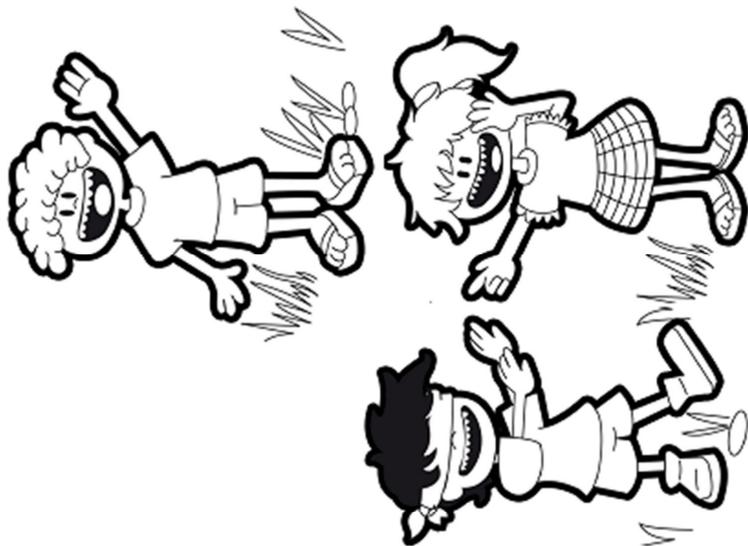
Entre todos los participantes se selecciona a uno para que sea la gallina ciega, se le venda los ojos con un pañuelo o un trapo. Luego se le da varias vueltas. Al terminar de darle vuelta, la gallina ciega tiene que atrapar a sus compañeros de juego y se debe guiar por las voces o por las instrucciones que estos le dan para indicarle en dónde se encuentran. Cuando la gallinita atrape a un niño, este deberá salir del juego.

### *Materiales:*

Un pañuelo o un trapo para vendar los ojos

### *Confía en tus amigos*

Los niños y niñas han decidió salir a jugar a la calle a la gallinita ciega. Escogen a Rubén para que sea la gallinita ciega, pero él no quiere porque le da miedo tropezarse con los agujeros que hay en la calle o con los árboles de la banqueta. Sus amigos le dicen que no se preocupe y que confíe en ellos, ya que le indicaran por dónde caminar para que no se lastime. Siendo así, Rubén acepta ser la gallinita y empieza el juego feliz de saber que tiene amigos en quienes confiar



## “Juguemos con el gato y el ratón”

### Instrucciones

Se colocan todos los jugadores tomados de las manos, formando un círculo. Se elige a dos participantes, uno será el gato y se quedará fuera del círculo y el otro será el ratón y se colocará dentro.

Para comenzar el juego, el gato y el ratón interactúan con el siguiente diálogo:

Gato: -Ratón, ratón ¿qué estás haciendo allí?

Ratón - Comiendo papel y tuza

Gato: -¿No me das?

Ratón: -No te doy!

Gato: -¿Qué haces en las nohcecitas?

Ratón: -Barro mi cuarto y me acuesto a dormir.

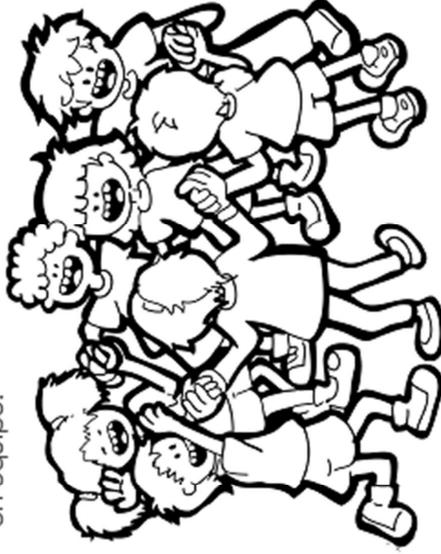
Gato: -¿Te espero en la esquina?

Ratón : -Que te espere el diablo!

El juego consiste en que el gato debe intentar atrapar al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena quienes deben ayudar al ratón para que no sea atrapado bajando los brazos para que el gato no pueda pasar.

### Trabajemos en equipo

Abigail es la niña nueva en el barrio y es un poco tímida, Raúl quiere ayudarla a integrarse y propone jugar “El gato y el ratón” con sus amiguitos, y Abigail será el ratón, el juego comienza y los niños y niñas del círculo la animan para que pase entre ellos y no se deje atrapar por el gato. Abigail se siente parte del grupo y aprende que para que el juego sea divertido deben trabajar en equipo.





Cantos y Rondas

\* *Matatero-tero-lá*

\* *Don camarón tintero*

## “A divertirse con el Matatero-tero-lá”

### Instrucciones

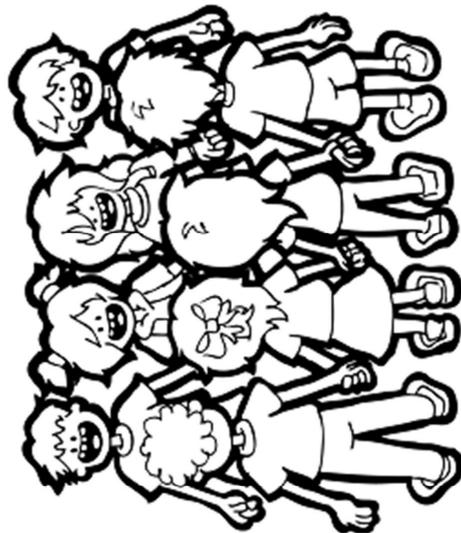
Los participantes se dividen en dos grupos y se coloca cada grupo en una línea recta de frente al otro grupo, la ronda es un diálogo que se da entre los dos grupos, y cada vez que a uno de los grupos le corresponde cantar camina hacia adelante mientras el otro grupo camina hacia atrás, y así se van alternando mientras cada grupo canta parte del diálogo. Durante la canción, el grupo que comienza elige a un participante del otro grupo, y al finalizar este participante debe cambiar de grupo.

Canción:

- Grupo 1 -Buenos días, mi señorío matatero tero lá  
Grupo 2 -¿Qué quería, mi señorío matatero tero lá?  
Grupo 1 -Yo quería una de sus hijos matatero tero lá  
Grupo 2 -¿Cuál de todos, quería usted matatero tero lá?  
Grupo 1 -Yo quería a (se nombra a un participante) matatero tero lá  
Grupo 2 -¿Y qué oficio le pondremos matatero tero lá?  
Grupo 1 -Le pondremos chupa huesos matatero tero lá  
Grupo 2 -Ese oficio no le agrada matatero tero lá  
Grupo 1 -Le pondremos matachinches matatero tero lá  
Grupo 2 -Ese oficio no le agrada matatero tero lá  
Grupo 1 -Le pondremos de lavaplatos matatero tero lá  
Grupo 2 -Ese oficio no le agrada matatero tero lá  
Grupo 1 -Le pondremos la doctora matatero tero lá  
Grupo 2 -Ese oficio sí le agrada matatero tero lá  
Grupo 1 -Y aquí lo tiene ya, a las órdenes de usted

### Niños y niñas pueden jugar juntos

Julito estaba reunido con los niños y niñas de su cuadra y estaban pensando que podían jugar todos juntos, Karlita dijo que conocía una ronda muy divertida que se llama Matatero tero lá. A Julito no le pareció la idea porque dijo que las rondas son juegos de niñas, pero Israel dijo que a él le gustaban las rondas y que si quería jugar. Karlita les enseñó a todos el juego y pasaron un momento muy alegre, Julito se dio cuenta que las rondas son muy divertidas y pueden jugar juntos los niños y las niñas.



## “Don Camarón Tintero”

### *Instrucciones:*

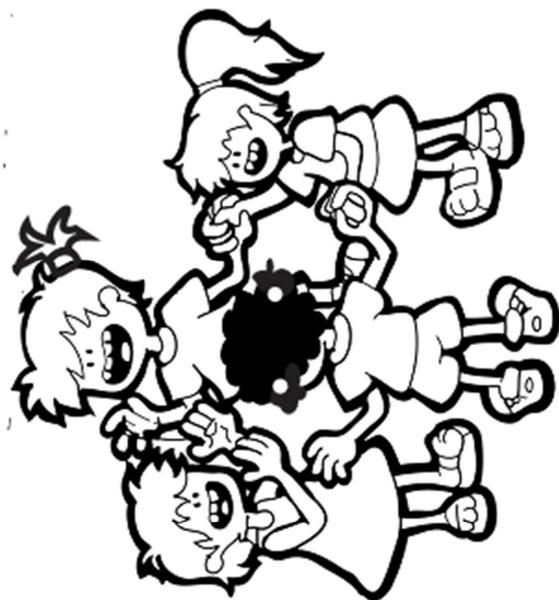
Se ponen 2 o más jugadores para crear un círculo. Cada jugador pone las palmas de su mano hacia arriba. La mano derecha se pone arriba de la mano izquierda del jugador del lado derecho. La mano izquierda va debajo de la mano derecha del jugador del lado izquierdo. Mientras se va cantando la ronda. Cada niño da una palmada con su mano derecha en la mano del niño que está a su izquierda. Al finalizar la canción, el niño que va a recibir la palmada debe evitar que se la den o perderá el juego.

### *Letra de la canción:*

Don camarón tintero  
A la doró doró teo  
Maximilinao maximilinao  
Teo teo, chin chin chin  
Teo teo, chin chin chin  
A la one, a la two  
A la one, two, three

### *Busquemos compañeros de juego*

Rosita y sus amigas están jugando la ronda de Don Camarón Tintero. Rosita ve que hay una niña nueva en la cuadra que está jugando sola y decide invitarla a jugar con ellas. Karen, la niña nueva, no sabe jugar la ronda a lo que Rosita y sus amigas le enseñan. Karen está feliz de poder tener compañeras de juego.





- \* *Chistes*
- \* *Adivinanzas*

## “Contemos Chistes”

### Chiste 1

Había una vez dos tomates en el refrigerador  
Uno de ellos dice “¡Ay!, tengo mucho frío”  
A lo que el otro tomate contesta  
¡Leches! un tomate que habla

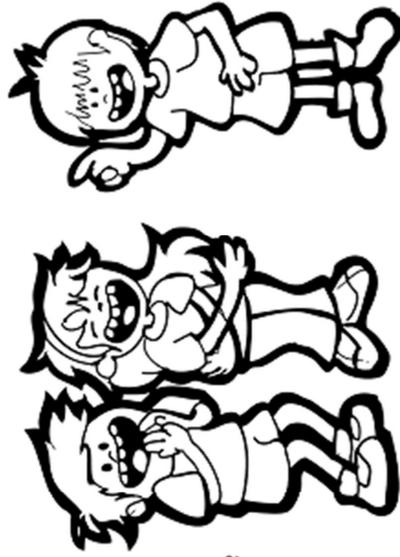
### Chiste 2

Llega la niña a su casa y le dice a la mamá  
Mami tengo una noticia buena y otra mala  
Dime la buena, dice la mamá  
Me saque un diez en matemática  
¿Y la mala?  
Que es mentira

### Chiste 3

Pepito le pregunta a la maestra  
Maestra: ¿Usted me castigaría por algo que no hice?  
Claro que no Pepito  
Ah, pues que bueno, porque yo no hice mi tarea

*Vence la timidez y cuenta un chiste*  
Pepito es un niño tímido al cual le cuesta comunicarse con otros niños y niñas, por lo que decide aprenderse chistes para poder hablar con otros niños y niñas. Pepito se acerca con sus compañeros de juego y empieza a contarles los chistes que sabe. Los demás niños se ríen y disfrutan de sus chistes. Pepito se da cuenta que el contar chistes le ayuda a comunicarse con los demás niños.



## Adivina Adivinador "adivinanzas"

### Adivinanza 1

Tengo cabeza de hierro  
y cuerpo de madera  
al que yo le piso un dedo  
menudo grito que pega.

Martillo

### Adivinanza 2

Subo llena  
y bajo vacía,  
y si no me apuro,  
la sopa se enfría.

Cuchara

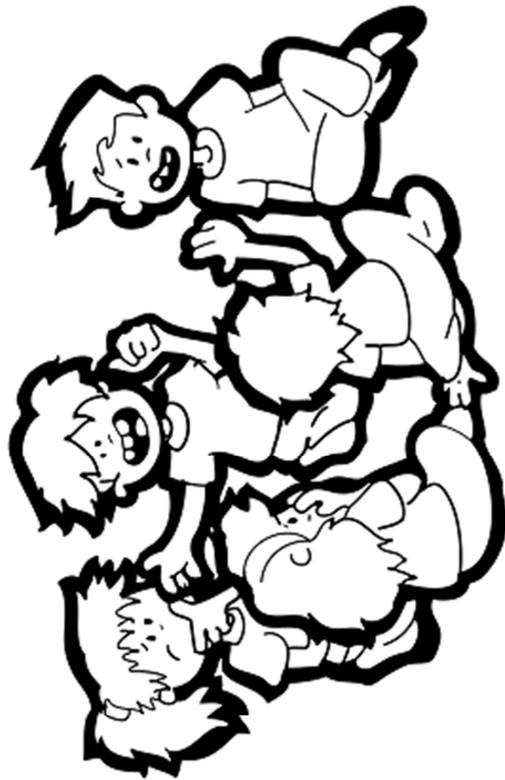
### Adivinanza 3

En alcobas y salones  
siempre estamos en el suelo,  
y en los cuentos orientales  
hasta hacemos algún vuelo.

Alfombra

### Divirtámonos dentro de casa

Era un día muy lluvioso y Anita estaba en casa con sus amiguitas y amiguitos, todos estaban muy aburridos porque no podían salir a jugar, y hasta bostezaban porque no encontraban tema para platicar, a Javier se le ocurrió hacer una adivinanza y todos gritaron la respuesta y así comenzaron uno a uno a jugar a las adivinanzas, unas eran muy sencillas y algunas otras tan complicadas que entre todos buscaban la respuesta. Y así estuvieron tan entretenidos que al darse cuenta ya hasta había dejado de llover y ellos seguían hablando y riendo.





Juguete popular

\* *Capirucho*

\* *Lotería*

## *¡Lotería!*

### *Instrucciones:*

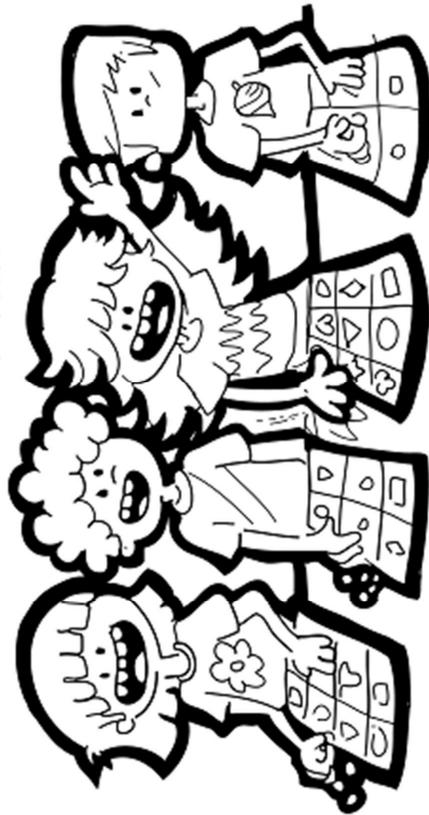
Se reparten los cartones a los jugadores y se escoge al niño o niña que gritara el nombre de las figuras de la lotería. Cada vez que se grita un nombre, se busca en el cartón y si se tiene el objeto, se tapa con un frijol o una piedrita. Quien llene de primero su cartón debe de gritar ¡Lotería! y ese será el ganador

### *Materiales:*

Cartones de lotería, frijoles o piedritas

### *Juguemos para mejorar nuestra atención*

Cristina ha regresado de la escuela, se siente un poco mal porque su maestra le dijo que no pone atención. Cristina desea hacer algo al respecto así que busca entre sus juegos alguno que le ayude. Después de un rato encuentra un juego de lotería y se pone a pensar que para este juego se necesita poner bastante atención a los nombres que gritan y a buscarlos en ese cartón. Cristina va a buscar a sus amigos y hermanos para jugar lotería. Después de un tiempo la maestra felicita a Cristina ya que ahora ella pone más atención en clase.



## “Hagamos un capirucho”

### Material:

- 1 Botella desechable con taparasca
- 1 Palito de helado
- 1 trozo de cuerda
- Tijeras

Para decorar se puede utilizar el material que se desee (brillantina, papel de colores, pinturas, etc.)

### Instrucciones:

1. Con ayuda de tus padres corta la botella a la mitad y haz un agujerito en el centro de la taparasca. Utiliza la parte superior de la botella.
2. Luego pasa el cordón por el agujerito y haz un nudo para que el cordón no se salga.
3. En el otro extremo del cordón amarra el palito de helado, bien amarrado para que no se caiga.
4. Por último decora la botella con mucha creatividad y quedará lista para jugar.

### Exploremos nuestra creatividad

Pedrito y Susi fueron a la casa de su abuelita, pero estaban aburridos porque olvidaron llevar un juguete para jugar, la abuelita al darse cuenta sacó dos botellas plásticas y les dijo que podían jugar con ellas, Pedrito y Susi se quedaron mirando extrañados porque no querían jugar con botellas plásticas, entonces la abuelita les explicó cómo hacer un bonito capirucho con ellas y les dio todos los materiales y se sentó con ellos a realizar el capirucho, Pedrito lo decoró con pedacitos de papel y Susi prefirió hacerle un bonito diseño con pinturas de colores y al terminar pasaron toda la tarde jugando con sus creativos capiruchos.



## Capítulo IV

### 4. Conclusiones y recomendaciones

#### 4.1. Conclusiones

- El factor psicosocial que impide que los niños y niñas practiquen los juegos tradicionales es el alto desempeño de tareas del hogar. Estas tareas suelen absorber parte de su tiempo libre lo cual no les permite una recreación completa.
- La modernización ha exigido que los padres de familia adquieran aparatos y juguetes sofisticados para satisfacer las necesidades de recreación y convivencia de sus hijos. La tecnología y la televisión predominan como un entretenimiento lúdico.
- Los niños y niñas conocen una alta variedad de juegos tradicionales aunque no los practican todos. Los juegos tradicionales más practicados son los del tipo de saltar y correr.
- Las actividades sociales y recreativas en la que más participan los niños y niñas, aunque son eventuales, son las salidas a parques y lugares que se encuentren al aire libre.
- Los niños y niñas pasan la mayor parte de su tiempo libre observando programas de televisión. Esto se ha convertido en la forma de entretenimiento preferida por los escolares.
- Se comprobó que los juegos tradicionales son una herramienta lúdica ideal para estimular las habilidades sociales ya que generan espacios de sana recreación en donde los niños y niñas pueden desarrollar su socialización de manera adecuada.
- Los manuales o cuadernillos de juegos tradicionales son una metodología idónea para promover la fomentación de estos juegos ya que es una herramienta de fácil adquisición y resulta ser económica para los padres de familia y educadores.

#### **4.2. Recomendaciones**

- Que los padres de familia propicien el espacio lúdico para sus hijos entendiendo la importancia que éste tiene para el desarrollo social, disminuyendo el alto desempeño de tareas del hogar y evitando delegar roles que no les competen de acuerdo a su edad.
- Evitar que la tecnología y la televisión desplacen al juego tradicional y se conviertan en el entretenimiento recreativo dominante en los niños y niñas. Este tipo de recreación no fomenta la socialización ni otras áreas de desarrollo del escolar.
- Fomentar y recuperar los juegos tradicionales en niños y niñas, ya que los escolares los conocen pero prefieren realizar otro tipo de actividades lúdicas.
- Diversificar la participación de los niños y niñas en actividades sociales y recreativas en donde tengan mayor oportunidad de conocer y convivir con sus iguales.
- Estimular a los niños y niñas a que en sus tiempos libres realicen actividades recreativas de mayor contenido educativo que logre un desarrollo social, físico y cognitivo.
- Utilizar al juego tradicional como una herramienta lúdica para estimular la socialización de niños y niñas en edad escolar.
- Crear un manual accesible a padres de familia y educadores, en el cual se recopile todos los juegos tradicionales de Guatemala y que se expongan como metodología para estimular la socialización, así también el desarrollo cognitivo, físico y del lenguaje.

## Bibliografía

- BARRERA MEZANA, Carmen C. Los Juguetes Populares de Guatemala. 1era ed., Guatemala, Sub-Centro de Artesanías y Artes Populares, 1995. 86p.
- BEE, Helen. El Desarrollo del Niño. México, D. F. Editorial Harla, S. A. de C. V. 1978. 358 p.
- BIJOU. Sydney W. Psicología del Desarrollo Infantil: La Etapa Básica – Vol. 3. México, D. F. Editorial Trillas, S. A. de C. V. 1982. 227 p.
- CASTELLANOS, Marie C. El Juego: En la Educación y en la Terapéutica de Subnormales. México, Prensa Médica Mexicana, 1973. 95 p.
- DÉLEON MELENDEZ, Ofelia. “La Tradición Popular y su Aplicación a la Escuela Guatemalteca”. Tradiciones de Guatemala. Revista no. 9-10 del Centro de Estudios Folklóricos CEFOL, Universidad de San Carlos de Guatemala, 1978, p. 195-199
- DÉLEON MELENDEZ, Ofelia. “Folklore Aplicado a la Educación”. Tradiciones de Guatemala. Revista no. 9-10 del Centro de Estudios Folklóricos CEFOL, Universidad de San Carlos de Guatemala, 1978, p. 208-209
- Desarrollo Psicosocial de los Niños y las Niñas. 2da ed. Colombia, 2004. UNICEF. 64p.
- ERIKSON, Erik H. Juego y Desarrollo. México, Ediciones Grijalba, 1988. 150 p.

- FERNÁNDEZ CASERO, Fernando. Para Jugar Como Jugábamos. España, Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés, 2008. 143 p.
- GAITAN M., Lourdes. El Espacio Social de la Infancia. Madrid, Comunidad de Madrid, 1999. 316p.
- GESELL, Arnold. El Niño de 5 a 10 Años. Barcelona, Ediciones Paidós, 1974. 848 p.
- LARA FIGUEROA, Celso A. "Principios Teóricos Sobre Cultura Popular Tradicional. Tradiciones de Guatemala. Revista No. 35-36 del Centro de Estudios Folklóricos CEFOL, Universidad de San Carlos de Guatemala, 1991, pag 46.
- LEIVA VILLATORO, Johhana Verónica y REYES GÓMEZ, Gloria Annabella. El Juego Libre Tradicional y su Influencia en la Expresión Corporal Afectiva. Tesis de Licenciatura. Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias Psicológicas. 2002
- MONJAS CASERES, Ma. Inés. Las Habilidades Sociales en el Currículo. España, Centro de Investigación y Documentación Educativa CIDE, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 1998. 256 p.
- MUSSEN, CONGER Y KAGAN. Aspectos Esenciales del Desarrollo de la Personalidad en el Niño. México, Editorial Trillos, S. A. de C. V. 1988. 391 p.
- NEWMAN, Barbara M. Desarrollo del Niño. México, Editorial Limusa, S. A. de C. V. 1985. 574 p.

PAPALIA, Diane E. *El Mundo del Niño – Tomo 3*. México, D. F. Mc Graw Hill, 1987. Páginas 532 a739.

PAPALIA, Diane E; WENDKOS O., Sally. *Psicología del Desarrollo*. 11va ed. México, D. F. Mc Graw Hill/Interamericana Editores, S. A. de C. V., 2009. 547 p.

PÉREZ AMBROSIO, KyraEileen. *Importancia del Juego Libre Tradicional, en el Desarrollo el Niño que Asiste a la Escuela de Ciudad Satélite*. Tesis de Licenciatura. Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias Psicológicas. 2001.

RIVERA, Marlene. *Desarrollando Habilidades Sociales en los Niños y Niñas a Través del Juego* (en línea). México, Nuevo León, Monterrey. (Consulta: 10 de agosto de 2013). Disponible en: <http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=YCYq9LHk1tw%3D&tabid=1282&mid=369>

3

# **ANEXOS**

## Guía de Evaluación de Juegos Tradicionales

JUEGO / TIPO: \_\_\_\_\_

CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS	REGLAS

DINAMICA: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### HABILIDADES

SOCIALES	FISICAS	CAPACIDADES / DESTREZAS

EVALUACIÓN GLOBAL: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ENTREVISTA A NIÑOS

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Género: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuáles son los juegos que practicas en tu casa o en la calle?
2. ¿Tus padres te han enseñado este tipo de juegos?
3. ¿Qué te gusta hacer en tus tiempos libres?
4. ¿A cuáles actividades te llevan tus padres cuando sales de casa?
5. ¿Te gusta estar en lugares en donde hay más niños y niñas de tu edad, sí, no y por qué?
6. ¿Qué actividades te impiden jugar, por ejemplo: trabajar, ayudar en casa, tareas de la escuela, etc.?

## ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Ocupación: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuáles eran los juegos que usted practicaba cuando era niño?
  
2. ¿Cuáles de estos juegos les ha enseñado a sus hijos/as?
  
3. ¿Considera usted que es importante que se recuperen y fomenten los juegos tradicionales, si, no y por qué?
  
4. ¿Cuáles cree usted que son las causas por las cuales los niños y las niñas ya no practiquen los juegos tradicionales y por qué?
  
5. ¿A qué tipo de actividades sociales y recreativas asiste con sus hijos?
  
6. ¿Si tuviera la oportunidad, adquiriría usted un manual que contenga los juegos tradicionales de Guatemala para enseñárselos a sus hijos, si, no y por qué?

### Lista de Cotejo de Juegos Tradicionales

Tenta	Si	No
Agua shuca	Si	No
Chistes	Si	No
Trompo de madera	Si	No
Policías y ladrones	Si	No
La chiva	Si	No
Poesía	Si	No
Yoyo	Si	No
La gallinita ciega	Si	No
Don camarón tintero	Si	No
Trabalenguas	Si	No
Cincos	Si	No
Sacarrín	Si	No
La vuelta del toro torojil	Si	No
Adivinanzas	Si	No
Capirucho	Si	No
Salto de cuerda	Si	No
Mitos y leyendas	Si	No
Carros de madera	Si	No
El gato y el ratón	Si	No
Matateroterola	Si	No
Escondite	Si	No
Lotería	Si	No
El patio de mi casa	Si	No
Arranca cebollas	Si	No
Avioncito	Si	No
Pelota de tripa	Si	No

## **SISTEMATIZACIÓN DEL TALLER LÚDICO**

### **DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA**

#### **Lugar**

El taller lúdico se llevó a cabo en las instalaciones de la Escuela Marta Bolaños de Prado. Se utilizó uno de los salones para la presentación teórica de los resultados de la investigación y de la propuesta del manual de juegos tradicionales. También se utilizó uno de los patios para la realización de un rally de juegos tradicionales.

#### **Objetivos del taller**

- Proporcionar un ambiente agradable e identificar a los participantes para la elaboración de gafetes.
- Presentar el tema “Juegos Tradicionales” para introducir a la actividad.
- Observar e identificar de forma participativa la dinámica de socialización que se lleva a cabo a través de los juegos tradicionales para introducir al siguiente tema.
- Reiterar la importancia del juego tradicional para el desarrollo de las habilidades sociales.
- Presentar el cuadernillo y resultados de la investigación realizada para dar cierre a la actividad.
- Crear un espacio de convivencia para compartir comentarios y experiencias.

#### **Actividades**

- Dinámica de presentación “Me Pica”: Los participantes se presentaron indicando su nombre y señalaron un lugar del cuerpo en donde les pique, el siguiente participante realizó lo mismo y

presento a su compañero y así sucesivamente con todos los demás participantes

- Charla sobre los Juegos Tradicionales: Se realizó una presentación sobre los juegos tradicionales explicando su definición y los tipos de juegos que existen.
- Rally de Juegos Tradicionales: Se generó un espacio lúdico con 5 diferentes juegos tradicionales en donde los participantes practicaron cada uno de ellos.
- Charla sobre La Importancia del Juego Tradicional en la Socialización: Se realizó una presentación sobre los resultados encontrados en la investigación referentes a la importancia que posee el juego tradicional en la estimulación de la socialización en niños y niñas en edad escolar.
- Presentación del Cuadernillo de juegos: Se realizó la presentación del cuadernillo de juegos tradicionales y se propuso la creación de un manual que contenga los diversos juegos tradicionales de Guatemala y que profundice en la importancia que estos tienen en el desarrollo de la socialización.
- Cierre del taller: Se repartió una refacción a los asistentes y junto a ella se les dio una copia del Cuadernillo de juegos tradicionales. Se cerró la actividad con un espacio para compartir experiencias y comentarios relacionados con el tema del taller.

### **CONTEXTO EN EL QUE SE REALIZÓ EL TALLER**

Los días sábados, la Escuela funciona como sede del centro de práctica psicológica DEPSIC (Desarrollo Psicológico Comunitario). En este centro funcionan varios subprogramas, entre ellos el subprograma de AJP (Arte, Juego y Psicología) del cual fue extraída la muestra de niños y niñas para esta investigación. Al taller fueron invitadas 30 personas adultas, Entre los invitados

se encontraban los padres de familia de los niños y niñas del Sector 1 de San Julián, educadores y psicólogos que colaboran en el centro de practica.

### **INTENCIONALIDAD DEL TALLER**

El taller tuvo tres finalidades. La primera fue la de realizar una presentación de los resultados de esta investigación, enfocando en estos la importancia que posee el juego tradicional en la estimulación de la socialización al permitir un espacio de desarrollo de habilidades sociales. La segunda fue de realizar un rally de juegos tradicionales con el objetivo de crear un espacio de fomentación y recuperación de este tipo de juegos. La tercera fue la de realizar la presentación de un cuadernillo de juegos tradicionales enfocados a estimular la socialización de niños y niñas, este cuadernillo fue presentado como una propuesta para la realización de un manual más amplio y diverso con el mismo objetivo.

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

Para la presentación teórica se utilizaron técnicas de educación popular para formar un aprendizaje y entendimiento en los participantes desde el punto de vista de la práctica, las experiencias y el análisis del contexto social en el que se desarrollan los juegos tradicionales. El rally permitió a los participantes tener una experiencia práctica de los juegos, la cual les permitió recordar lo divertido y educativo que estos juegos poseen. El cuadernillo de juegos tradicionales fue utilizado como herramienta metodológica para la promoción de estos como metodología lúdica.

### **ANALISIS DEL DESARROLLO DEL TALLER**

Para el desarrollo de la actividad, se invitaron a 30 personas adultas (padres de familia, educadores y psicólogos). De las 30 personas solamente asistieron al taller 15. Se logró contar con otras 5 personas más que fueron

invitadas momentos antes de la iniciación del taller, haciendo un total de 20 participantes. El taller inició puntual y no se presentó ningún problema. El material estaba completo. El aula utilizada contaba con el mobiliario adecuado para la comodidad de los asistentes. El espacio era amplio y ventilado.

Los participantes estuvieron atentos a la presentación aunque al principio no participaban mucho. Luego de pasar a la realización del rally, los participantes empezaron a mostrarse más dinámicos y activos. El rally ayudó a muchos a relajarse y a divertirse, fueron muy participativos y conocían muy bien cada juego del rally. Al finalizar el rally, manifestaron que querían seguir jugando ya que algunos de ellos no lo hacían desde su infancia.

Luego del rally, se retornó al aula para continuar con la presentación de comentarios sobre el rally. Todos los participantes manifestaron aspectos positivos sobre el rally así como experiencias. Muchos de los comentarios estuvieron vinculados con la importancia que poseen los juegos tradicionales en generar espacios sanos de convivencia. Luego se procedió a realizar la presentación y entrega del cuadernillo de juegos. Los participantes brindaron comentarios positivos acerca del mismo. Manifestaron que han olvidado muchos juegos tradicionales y que les sería de mucha utilidad la existencia de un documento accesible que recopilará a los juegos tradicionales para poder fomentarlos y utilizarlos como metodología educativa en sus hogares, en las aulas o espacios dedicados directamente al juego.