

Adaptación de juegos tradicionales: golosa y rana para personas con discapacidad visual

Adaptation of traditional games: *hopscotch* and *frog* for visually impaired people

Adaptação de jogos tradicionais: amarelinha e sapo para pessoas com deficiência visual

Julie Joan Acevedo¹
Rodrigo Nieto Galvis¹
Luz Amelia Hoyos¹

1. Corporación Universitaria Cenda, Bogotá, Colombia.
julie.acevedo@cenda.edu.co , rodrigo.nieto@cenda.edu.co , luzahoyos@cenda.edu.co

Resumen

La adaptación de los juegos tradicionales golosa y rana se desarrolló bajo un enfoque mixto que permitió recoger las experiencias en campo a través de valoraciones cualitativas y cuantitativas con la participación de 24 personas con discapacidad visual de diferentes edades y con limitaciones visuales distintas. Esta investigación se desarrolló en siete fases: 1) Identificación, 2) Construcción teórica, 3) Selección de la población, 4) Identificación de las variables, 5) Construcción del instrumento de recolección de la información, 6) Diseño de la golosa y la rana, y 7) Validación de la golosa y la rana. Culminadas estas fases, el resultado fue un paquete de dos proyectos tecnológicos (golosa y rana) con sus elementos de juego y un reglamento accesible para toda la población.

Palabras Clave: juegos tradicionales; discapacidad visual; adaptación.

Abstract

The adaptation of traditional games like *golosa* (hopscotch) and *rana* (frog) was developed in a mixed approach that allowed the recollection of experiences in the field through quality and quantity assessments. The research was focused on 24 people with different visual

disabilities and ages. This research was developed in seven phases: 1) Identification, 2) Theoretical framework, 3) Population selection, 4) Variable identification, 5) Construction of the data collection instrument, 6) Hopscotch and frog design, and 7) Validation of the traditional games (hopscotch and frog). As a result of these phases two technological projects were given with traditional games and their rules and instructions in useful and accessible manner for all people.

Keywords: traditional games; visual impairment; adaptation.

Resumo

A adaptação os jogos tradicionais amarelinha e sapo foi desenvolvida sob uma abordagem mista que permitiu coletar experiências de campo por meio de avaliações qualitativas e quantitativas com a participação de 24 pessoas deficientes visuais de diferentes idades e com diferentes limitações visuais. Esta pesquisa foi desenvolvida em sete fases: 1) identificação, 2) construção teórica, 3) seleção da população, 4) identificação das variáveis, 5) construção do instrumento de coleta de informações, 6) desenho da amarelinha e do sapo, e 7) validação da amarelinha e do sapo. Concluídas essas fases de pesquisa, o resultado foi dois projetos tecnológicos (amarelinha e sapo) com seus elementos de jogo e um regulamento acessível a toda a população.

Palavras chave: jogos tradicionais; deficiência visual; adaptação.

Referencias

1. Bantulá, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 61 (2), 19-42.
<https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/12/12>
2. Brooker, L. & Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. The Open University.

3. Cabrera Pivaral, C. E., Morales Sánchez, A. E., Arias Merino, E. D., González Pérez, G. J., Vega López, M. G., Coronado Cordero, I. A. & Cepeda, B. (2011). Efecto de una intervención educativa sobre la memoria operativa de trabajo del adulto mayor: estudio cuasi experimental con juegos populares. *Redie*, 13 (2), 56-67.
<https://redie.uabc.mx/redie/article/view/283>
4. Cuenca Cabeza, M. (2000). *Ocio humanista*. Universidad de Deusto.
<http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio16.pdf>
5. Doistua Nebreda, J., Madariaga Ortuzar, A., Lazcano Quintana, I. & Lázaro Fernández, Y. (2012). La experiencia de ocio como factor de desarrollo humano en el colectivo de personas con discapacidad. *Siglo Cero España*, 43 (241), 89-90.
6. García Sánchez, L. V., Ospina Rodríguez, J., Aguinaga Andrade, L. & Russi Ávila, L. J. (2009). *Aproximación conceptual a la actividad física adaptada (AFA)*. Universidad del Rosario.
https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/3762/Documento%2041_Artes%20Finales.pdf?sequence=4&isAllowed=y
7. Huizinga, J. (1984). *Homo ludens*. Alianza.
8. Moreno Bañol, G. A. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educacion Física y Deporte*, 27 (2), 93-99.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/2250/0>
9. Navarro Patón, R., Álvarez Fernández, M. & Basanta Camiño, S. (2015). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de Educación Secundaria Obligatoria. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*, 6 (33), 111-132.
https://emasf.webcindario.com/Los_juegos_y_actividades_tradicionales_como_reflejo_de_la_sociedad.pdf

10. Organización Mundial de la Salud. (2011). *Informe mundial sobre la discapacidad*. Organización Mundial de la Salud; Banco Mundial.
https://www.who.int/disabilities/world_report/2011/summary_es.pdf
11. Organización de Naciones Unidas. (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*.
<https://www.un.org/development/desa/disabilities-es/convencion-sobre-los-derechos-de-las-personas-con-discapacidad-2.html>
12. Ministerio de Educación de Chile. (2007). Guía de apoyo técnico-pedagógico: necesidades educativas especiales en el nivel de educación parvularia. Necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad visual. Ministerio de Educación de Chile.
<https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/GuiaVisual.pdf>
13. Quezada Cumbicos, A. P. (2016). *Juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los jóvenes que presentan discapacidad intelectual, que asisten al Centro de Desarrollo y Educación Especial "El Ángel" de Loja, en el período marzo-julio 2015* [tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Digital Universidad Nacional de Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11352/1/ANABEL%20PAULINA%20QUEZADA%20CUMBICOS.pdf>
14. Reina, R. (2014). Inclusión en deporte adaptado: dos caras de una misma moneda. *Psychology, Society, & Education*, 6 (1), 55-67. <https://doi.org/10.25115/psye.v6i1.508>
15. Arnau Ripollés, M. S. (2002-2003). Una construcción social de la discapacidad: el movimiento de vida independiente. *Fórum de Recerca*, (8).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6929685>

16. Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [trabajo de grado, Universidad de Cantabria]. Repositorio Abierto de la Universidad de Cantabria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>
17. Sarmiento Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*, 27 (1), 115-122.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/305>
18. Toboso Martín, M. & Arnau Ripollés, M. S. (2008). La discapacidad dentro del enfoque de capacidades y funcionamientos de Amartya Sen. *Araucaria*, 10 (20), 64-94.
<https://revistascientificas.us.es/index.php/araucaria/article/view/1201>
19. Unicef. (2006). Convención de los Derechos del Niño.
<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
20. Vargas Cordero, Z. R. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33 (1), 155-165.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/538>
21. World Leisure & Recreation Association. (1993). *Carta internacional del ocio*.
<https://xdoc.mx/preview/carta-internacional-del-ocio-animacion-uned-5f29c707cc6c7>