

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 1 de 34</b>

21.1

<b>FECHA</b>	Jueves, 15 de diciembre de 2022
--------------	---------------------------------

Señores  
**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
 BIBLIOTECA  
 Ciudad

<b>UNIDAD REGIONAL</b>	Sede Fusagasugá
<b>TIPO DE DOCUMENTO</b>	Otro
<b>FACULTAD</b>	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
<b>NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO</b>	Pregrado
<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>	Licenciatura en Educación Básica Con Énfasis en Educación Física

El Autor(Es):

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN</b>
VALDERRAMA BAQUERO	JUAN DAVID	1071550156
VASQUEZ CESPEDES	DANIEL SANTIAGO	1069768733

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>
QUINTERO REINA	MAXIMILIANO

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
 Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414  
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)  
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

 <b>UDECA</b> UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 2 de 34</b>

--	--

### TÍTULO DEL DOCUMENTO

LOS APORTES LÚDICOS Y PEDAGÓGICOS DE LOS CARRITOS DE BALINERAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE SOCIEDAD EN LA FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE FUSAGASUGÁ.

### SUBTÍTULO

(Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

--	--

### EXCLUSIVO PARA PUBLICACIÓN DESDE LA DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN

INDICADORES	NÚMERO
ISBN	
ISSN	
ISMN	

AÑO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTO	NÚMERO DE PÁGINAS
15/12/2022	17

### DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)

ESPAÑOL	INGLÉS
1. juegos tradicionales	1.traditional games
2. carro de balineras	2.ball bearing cart
3. transformación social	3.social transformation
4. sociedad	4.society
5. comunidad	5.community
6. cultura.	6. Culture.

### FUENTES (Todas las fuentes de su trabajo, en orden alfabético)

Arango, A. (2021). Los tipos de personalidad en el ámbito académico. *Investigación y Pensamiento Crítico*, 9(1). <https://doi.org/10.37387/ipc.v9i1.216>

Arrayán Bonett, S. M. (2020). Violencia de género: características y creencias en la comunidad universitaria de la Universidad Andina del Cusco, 2019.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 3 de 34</b>

*Universidad Andina del Cusco.*

Ayala-García, E. T. (2021). La arquitectura, el espacio público y el derecho a la ciudad. Entre lo físico y lo vivencial. *Revista de Arquitectura*.  
<https://doi.org/10.14718/revarq.2021.3286>

Campoverde Ordoñez, B. L., & Espinoza Freire, E. E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. *Maestro y Sociedad*, 16(4).

Carro-Pérez, E. H., & Ampudia-Rueda, A. (2019). Conductas de riesgo al conducir un automóvil en zonas urbanas del sur de Tamaulipas y la Ciudad de México. *CienciaUAT*, 13(2). <https://doi.org/10.29059/cienciauat.v13i2.988>

Castañeda Real, D., Cuellar Hernández, D., & Rosquet Alfaro, Y. (2022). VALORES: FORTALEZA DE LA UNIVERSIDAD CUBANA. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*. ISSN 2602-8166, 6(1).  
<https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v6.n1.2022.623>

Crum, B. (2016). How to win the battle for survival as a school subject? Reflections on justification, objectives, methods and organization of PE in schools of the 21st century (¿Cómo ganar la batalla por la supervivencia como materia escolar? Reflexiones sobre la justif. *Retos*, 31.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i31.53496>

Díez-Gutiérrez, E.-J. (2020). Ideología en la formación inicial docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(2). <https://doi.org/10.35362/rie8223658>

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 4 de 34</b>

- Durand, M. F., Martínez, M. S., Gago Galvagno, L. G., & Elgier, A. (2020). El desarrollo de la comunicación preverbal y verbal temprana. La importancia del juego. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 13(1). <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.13103>
- González, R., Cabrera, N., Mendoza, H., & Arzate, R. (2020). Métodos de Investigación : Experimentales y Cualitativos. *Alternativas en Psicología*, 44.
- Hernandez Mendoza, S., & Duana Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17). <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Laserna Villanueva, J. A. (2016). Los juegos populares y tradicionales y su deterioro *publicacionesDidacticas*, 69, (447). [http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd\\_069\\_abr.pd](http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd_069_abr.pd)
- Ledezma Campos, M. A. (2021). Dispositivos lúdicos para el arte. *El Ornitorrinco Tachado. Revista de artes visuales*, 14. <https://doi.org/10.36677/eot.v0i14.16764>
- Mazo González, Y. I., Mejía Ruiz, L. A., & Muñoz Palacio, Y. P. (2019). Calidad de vida: la familia como una posibilidad transformadora. *Poiésis*, 36. <https://doi.org/10.21501/16920945.3192>
- ez, A., & Fernández, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 33, 67-76. *Tándem. Didáctica de la educación física*, 33(May 2014).

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 5 de 34</b>

- Molina Izurieta, R., & Villalva Cárdenas, E. (2019). Herramientas de apoyo y soporte para elevar el nivel del aprendizaje de la programación-informática. *Revista Iberoamericana de la Educación*, 2(2). <https://doi.org/10.31876/ie.v2i2.16>
- Patiño Rincón, N. C., & Merchán Julio, K. J. (2014). Aportes pedagógicos y comunitarios del festival "Las balineras se toman la cultura" en los años 2001 al 2009. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1225>
- Peña Guzmán, S. M. (2019). Ciudadanía y Transformación Social. *Revista Cientific*, 4(13). <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2019.4.13.20.363-376>
- Rodríguez Fernández, J. E., Pazos Couto, J. M., & Palacios Aguilar, J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 1(1). <https://doi.org/10.17979/sportis.2015.1.1.1401>
- Rondon, L. (2020). El liderazgo transformacional y su relación con el desempeño organizacional en las oficinas de la banca comercial de una entidad financiera de la ciudad de Manizales. *Diversitas*, 16(1), 201–213. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/79384>
- Sambo, M. P., & de los Ángeles Guzmán Góngora, C. (2019). SISTEMA DE ACCIONES DE ANIMACION SOCIOCULTURAL PARA REVITALIZAR LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CÍRCULO INFANTIL CAMPANITAS DE CRISTAL. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(3).
- Silva, M. (2020). La dimensión pedagógica de la equidad en educación superior. *Education Policy Analysis Archives*, 28. <https://doi.org/10.14507/epaa.28.5039>

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 6 de 34</b>

Villalta, M., Guzman, A., & Nussbaum, M. (2015). Teaching processes and technology use in the classroom | Procesos pedagógicos y uso de tecnología en el aula. *Revista Complutense de Educacion*.  
[https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2015.v26.n2.43303](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.n2.43303)

### RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS (Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

Los carritos de balineras, son considerados un juego tradicional en el departamento de Cundinamarca, ya que por distintos motivos muchas familias se ligan con dichos objetos ya sea por su infancia o su entorno social. Teniendo en cuenta lo anterior, surge esta investigación con el propósito de identificar los posibles aportes lúdicos y pedagógicos de los carritos de balineras, trabajo que se realizó a través de la compilación de información pertinente basándose en la búsqueda documental respecto al tema de los carros de balineras para la identificación de aspectos positivos en la comunidad universitaria, el Análisis de los aspectos positivos de los carritos de balineras en aras de plantear una construcción de sociedad a base de estos y reflexionando respecto a que aportes son beneficiosos para la comunidad universitaria que evidencie la transformación social. El trabajo de investigación se llevó a cabo a través de una revisión bibliográfica exhaustiva, en donde se tuvo en cuenta la veracidad y la pertinencia de las fuentes consultadas, las cuales fueron obtenidas principalmente de revistas científicas indexadas. La información recolectada fue analizada mediante una matriz, lo que permitió concluir como los carros de balineras se convierten en un elemento importante dentro de la cultura de una sociedad, al ser una práctica que permite crear memoria colectiva, transformación social y pensamiento colectivo, así mismo, se convierte en un espacio de encuentros culturales en donde pueden compartir todos los miembros de la familia y de la sociedad; dado lo anterior, es posible inferir que este mismo impacto puede presentarse al momento de implementarse dentro de la comunidad educativa, creando un espacio en donde se promueva este juego tradicional como parte de la cultura universitaria, lo que a su vez permite que los futuros educadores que se están formando las pueden promover entre sus estudiantes.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 7 de 34</b>

Balineras carts are considered a traditional game in the department of Cundinamarca, since for different reasons many families associate with these objects, either because of their childhood or their social environment. Taking into account the above, this investigation arises with the purpose of identifying the possible recreational and pedagogical contributions of the ball bearing carts, work that was carried out through the compilation of pertinent information based on the documentary search regarding the subject of the carts of ball bearings for the identification of positive aspects in the university community, the Analysis of the positive aspects of the ball bearing trolleys in order to propose a construction of society based on these and reflecting on what contributions are beneficial for the university community that demonstrate the social transformation.

The research work was carried out through an exhaustive bibliographic review, which took into account the veracity and relevance of the sources consulted, which were obtained mainly from indexed scientific journals. The information collected was analyzed through a matrix, which allowed us to conclude how the drum carts become an important element within the culture of a society, being a practice that allows creating collective memory, social transformation and collective thinking, likewise, it becomes a space for cultural encounters where all members of the family and society can share. What allowed us to understand, that this same impact can be implemented within the educational community, creating a space where this traditional game is promoted as part of the university culture, which in turn allows future educators who are being trained to promote them among their students.

### AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son: Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	
2. La comunicación pública, masiva por cualquier procedimiento o medio físico, electrónico y digital.	X	

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 8 de 34</b>

3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	X	
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	X	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 9 de 34</b>

está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

**NOTA:** (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

**Información Confidencial:**

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

**SI \_\_\_ NO \_X\_.**

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos) en carta adjunta, expedida por la entidad respectiva, la cual informa sobre tal situación, lo anterior con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

**LICENCIA DE PUBLICACIÓN**

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo (amos) que el documento en cuestión es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales.

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 10 de 34</b>

Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



**Nota:**

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. Nombre completo del proyecto.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. LOS APORTES LÚDICOS Y PEDAGÓGICOS DE LOS CARRITOS	TEXTO

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

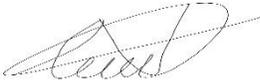
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 11 de 34</b>

DE BALINERAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE SOCIEDAD EN LA FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE FUSAGASUGÁ.	
2.	
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

<b>APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>FIRMA (autógrafa)</b>
JUAN DAVID VALDERRAMA BAQUERO	
DANIEL SANTIAGO VASQUEZ CESPEDES	

21.1-51-20.

APORTES LÚDICOS Y PEDAGÓGICOS DE LOS CARRITOS DE BALINERAS PARA LA  
TRANSFORMACIÓN DE SOCIEDAD EN LA FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE  
FUSAGASUGÁ.

JUAN DAVID VALDERRAMA BAQUERO  
DANIEL SANTIAGO VASQUEZ CESPEDES

SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN  
LABORATORIO DEL RECREO HUMANO

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,  
RECREACIÓN Y DEPORTES  
FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA EDUCACIÓN FÍSICA  
IIPA  
2022

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414  
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)  
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

## RESUMEN

Los carritos de balineras son considerados un juego tradicional en el departamento de Cundinamarca, ya que por distintos motivos muchas familias se ligan con dichos objetos ya sea por su infancia o su entorno social. Teniendo en cuenta lo anterior, surge esta investigación con el propósito de identificar los posibles aportes lúdicos y pedagógicos de los carritos de balineras, trabajo que se realizó a través de la compilación de información pertinente basándose en la búsqueda documental respecto al tema de los carros de balineras para la identificación de aspectos positivos en la comunidad universitaria, el análisis de los aspectos positivos de los carritos de balineras en aras de plantear una construcción de sociedad a base de estos y reflexionando respecto a que aportes son beneficiosos para la comunidad universitaria que evidencie la transformación social.

El trabajo de investigación se llevó a cabo a través de una revisión bibliográfica exhaustiva, en donde se tuvo en cuenta la veracidad y la pertinencia de las fuentes consultadas, las cuales fueron obtenidas principalmente de revistas científicas indexadas. La información recolectada fue analizada mediante una matriz, lo que permitió concluir como los carros de balineras se convierten en un elemento importante dentro de la cultura de una sociedad, al ser una práctica que permite crear memoria colectiva, transformación social y pensamiento colectivo, así mismo, se convierte en un espacio de encuentros culturales en donde pueden compartir todos los miembros de la familia y de la sociedad; dado lo anterior, es posible inferir que este mismo impacto

puede presentarse al momento de implementarse dentro de la comunidad educativa, creando un espacio en donde se promueva este juego tradicional como parte de la cultura universitaria, lo que a su vez permite que los futuros educadores que se están formando las pueden promover entre sus estudiantes.

**Palabras claves:** juegos tradicionales, carro de balineras, transformación social, sociedad, comunidad y cultura.

## **ABSTRACT:**

Balineras carts are considered a traditional game in the department of Cundinamarca, since for different reasons many families associate with these objects, either because of their childhood or their social environment. Taking into account the above, this investigation arises with the purpose of identifying the possible recreational and pedagogical contributions of the ball bearing carts, work that was carried out through the compilation of pertinent information based on the documentary search regarding the subject of the carts of ball bearings for the identification of positive aspects in the university community, the Analysis of the positive aspects of the ball bearing trolleys in order to propose a construction of society based on these and reflecting on what contributions are beneficial for the university community that demonstrate the social transformation.

The research work was carried out through an exhaustive bibliographic review, which took into account the veracity and relevance of the sources consulted, which were obtained mainly from indexed scientific journals. The information collected was analyzed through a matrix, which allowed us to conclude how the drum carts become an important element within the culture of a society, being a practice that allows creating collective memory, social transformation and collective thinking, likewise, it becomes a space for cultural encounters where all members of the family and society can share. What allowed us to understand, that this same impact can be implemented within the educational community, creating a space where this traditional game is promoted as part of the university culture, which in turn allows future educators who are being trained to promote them among their students.

**Keywords:** traditional games, ball bearing cart, social transformation, society, community and culture.

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414  
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)  
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

## INTRODUCCIÓN

El propósito de este proyecto consistió en abordar los aportes o aspectos fundamentales de los juegos tradicionales, especialmente los relacionados con los carros de balineras, teniendo en cuenta las características de este juego que pueden llegar a ser de gran utilidad desde el punto de vista pedagógico. Es importante resaltar, que esta investigación nace teniendo en cuenta que la Universidad de Cundinamarca a través de su función de translocalidad, en el marco de la REDLUT (red latinoamericana de universidades translocales), propone junto al Tecnológico Nacional de México, campus Tláhuac I, el macro proyecto de investigación denominado: diseño de una aplicación móvil como estrategia para el rescate de los juegos tradicionales colombianos y mexicanos en tiempos postmodernos.

Ahora bien, este proyecto se realiza desde la problemática evidenciada dentro de la comunidad universitaria, en la cual se percibe ciertos rasgos en la pérdida de valores en comunidad, presentándose grandes problemas que provienen de estos rasgos paralelos al avance social; a su vez se plantea una posible solución motivada por medio de las diferentes actividades que se promueven dentro la facultad, tales como los juegos tradicionales que cuentan con grandes aportes lúdicos y que apoyan a la transformación de la sociedad por medio de procesos pedagógicos. Dado lo anterior, es preciso establecer que la modificación o transformación como lo afirma Guzmán (2019), va muy ligada al comportamiento y en cómo ser social, que a simple vista no se percibe al momento de realizarlos pero se pretende que sean reconocidos y a partir de estos se

generan pautas para la convivencia; proceso que puede ser promovido en la comunidad universitaria desde la facultad de ciencias del deporte, a través de la inclusión en su plan de formación de actividades con base en los juegos tradicionales, que permitan incentivar de forma positiva a los jóvenes a que tengan una sana convivencia en cualquier entorno.

Así mismo, dentro de este trabajo se propuso analizar y reflexionar con respecto a los posibles aportes pedagógicos a la comunidad proporcionados por los juegos tradicionales, así como identificar qué características son susceptibles de modificación en relación con los aspectos social, cognitivo y físico, esperando que este aporte sea significativo para la transformación de las conductas sociales. Para cumplir con este propósito, se tomó el juego de carros de balineras como objeto de estudio, ya que este cuenta con características individuales y colectivas que motivan a la realización de este sin mayor dificultad, explotando así varios campos en los cuales pueden ser hábiles y con esto establecer aportes fundamentales en lo que se busca para la comunidad universitaria entendida esta como: directivos, docentes y estudiantes, en un contexto educativo superior (Arrayán, 2020).

## JUSTIFICACIÓN

Respecto al aporte del presente proyecto, este permite entender los juegos tradicionales como un mecanismo que actúa como pilar fundamental en la creación de sociedad, generando mejores niveles de convivencia, ya que estos forman parte de la historia y la cultura que las comunidades van configurando con el paso del tiempo y cuando son utilizados como recursos educativos permiten desarrollar aspectos emocionales, afectivos y creativos que aportan al fomento de la autonomía personal del estudiante (Rodríguez et al., 2015). En relación con el aporte del juego en el desarrollo del ser humano y de la sociedad, Durand et al. (2020), afirma como este se convierte en una de los principales herramientas para el desarrollo del niño, siendo este el medio por el cual se comunica y se relaciona con las personas que lo rodean, así mismo, le permite otorgar significado a los objetos y a las situaciones con las cuales comienza a relacionarse.

Lo mencionado anteriormente, permite entender la importancia del juego como una forma de expresión y comunicación entre el ser humano con todo su entorno, además, cabe resaltar que este se convierte en el vehículo de los actos y acciones de los individuos en los ámbitos sociales; lo que permite considerar, como el juego de carros de balineras puede tener grandes aportes y ayudar a la transformación de la comunidad educativa de la facultad de ciencias del deporte y la educación física de la Universidad de Cundinamarca sede Fusagasugá, teniendo en cuenta que en esta ha evidenciado un declive al momento de construir sociedad, debido a que la facultad enfatiza en los

conocimientos y aprendizajes específicos, dejando algunas veces de lado la transmisión de aprendizajes más evidentes como es el caso de la aplicación de valores en trabajos individuales y colectivos. En relación a este aspecto Díez (2020), enfatiza como este tipo de aprendizajes deben ser fundamentales al momento de la formación docente, ya que estos serán los encargados de influir positivamente en sus estudiantes a través de la transmisión de valores y actitudes.

En este sentido, el abordaje de los aportes lúdicos y pedagógicos de los carros de balineras, se realizara a través de Compilar información pertinente, basándose en la búsqueda documental de los carros de balineras para la identificación de aspectos positivos en la comunidad universitaria, Analizar los aspectos positivos de los carritos de balineras en aras de plantear una construcción de sociedad con base en estos y reflexionar respecto a que aportes son beneficiosos para la comunidad universitaria que evidencie la transformación social. Así mismo, a través del desarrollo de estos objetivos específicos, se busca conocer los diferentes aportes que la implementación de este tipo de juegos puede proporcionar dentro de la comunidad académica, principalmente respecto a la formación de aspectos personales y sociales. En este sentido, es importante aclarar que con esta investigación no se pretende dejar a un lado las expresiones artísticas y creativas de la comunidad universitaria, sino al contrario como lo explica Arango (2021), se tendrán en cuenta los diferentes gustos y rasgos personales de los estudiantes, con el fin de favorecer los procesos pedagógicos al momento de

implementar este tipo de estrategias de formación y aprendizaje, permitiendo así fomentar la comunicación asertiva constante dentro de la comunidad educativa, todo sobre la base del respeto de la autonomía y rasgos de la personalidad de cada estudiante.

## MÉTODO

Este proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que se plantea mediante una revisión documental exhaustiva, con el fin de realizar un análisis que permita cumplir con el objetivo planteado, que consiste en analizar los aportes o aspectos fundamentales de los juegos tradicionales en especial el de los carros de balineras, lo que se realizara desde lo descriptivo, ya que se tendrá en cuenta el aspecto afectivo y cómo los individuos muestran afinidad con diferentes situaciones, interacciones y experiencias. Así mismo, este proyecto se ubica dentro del paradigma hermenéutico-interpretativo, que como lo explica Mazo et al. (2019), se apoya en la revisión de fuentes teóricas, permitiendo realizar de esta manera un análisis documental apoyado en diferentes teorías e investigaciones relacionadas con el tema objeto de estudio. Respecto a esta etapa de revisión documental, como lo explica Ayala y García, (2021) se debe tener especial cuidado al momento de seleccionar libros y revistas que cuenten con información veraz y pertinente para la investigación; para este caso se tuvieron en cuenta documentos que contuvieran información relacionada con los aportes y características del juego, mediante la creación de una matriz con los soportes documentales necesarios, siendo este el medio de ayuda para esta investigación.

Siguiendo con las recomendación de autores como Hernandez y Duana (2020), en relación con la realización de la etapa de inspección y revisión documental, en donde se resalte información pertinente que esté ligada con el tema principal de investigación; se le dio prioridad a las publicaciones en donde se identificaban las características de

los juegos tradicionales de las regiones de Cundinamarca y a partir de ahí se determinó la importancia del juego de balineras y que beneficios podría proveer a la comunidad de una manera lúdica y significativa, especialmente hacia su cultura e historia en relación al movimiento humano, esto enfocado principalmente a la preparación de los jóvenes desde una dimensión más humana, autónoma e independiente con relación a su entorno; en este sentido, Crum (2016), concibe el juego como la base fundamental tanto del desarrollo corporal como social, estableciendo así un papel importante dentro de la sociedad para hacer cara a las distintas situaciones del contexto, ya sean individuales o colectivas, aspecto que a su vez es resaltado por Barrios (2018), quien le atribuye al juego un aporte social importante al momento de enfrentar diferentes problemáticas sociales actuales.

Metodológicamente se planteó desarrollar el trabajo en diferentes etapas: en la primera, se planteó identificar los posibles aportes pedagógicos que pudieran llegar a generar cambios positivos dentro de la comunidad académica, en esta etapa se utilizó como lo explica Villalta et al (2015), elementos tanto de la investigación inductiva como deductiva, ya que se identifican y resaltan los aportes pedagógicos que tiene el juego de los carritos de balineras a través de una búsqueda exhaustiva de información; la segunda y última etapa, consistió en establecer, analizar y estimar la veracidad de los aportes, para conocer si estos son pertinentes y contribuyen al objetivo de conocer los diferentes aportes que este tipo de herramientas brinda a la comunidad. Hay que mencionar, que además de analizar cada uno de estos aspectos para el diseño de pautas

no solo establecidas sino también nuevas que generen la transformación social, al momento de ser aplicadas en distintos contextos, el análisis consistió en vislumbrar las contribuciones que los juegos tradicionales pueden llegar a tener en la formación del individuo en los ámbitos educativos, recreativos y socio culturales (Pérez, 2021).

## **RESULTADOS Y DISCUSION**

Con respecto a los resultados obtenidos, los carros de balineras son un juego con características individuales y colectivas que favorecen a la comunidad, ya que cuenta con una gran cantidad de aportes lúdicos y pedagógicos que ayudan a la transformación de sociedades, puesto que, las iniciativas son promisorias cuando se plantean de carácter colectivo, que se comprometen con la justicia social (Silva, 2020), añadido a esto se establecen los aportes que se desglosan de esta práctica, como se expresaba anteriormente la transformación de sociedad, los valores, la individualización y colectividad, también destacando la pertinencia de lo creativo y artístico que puede llegar a ser los carros de balineras en el ámbito social.

Hay que resaltar, partiendo de la información recolectada de diferentes fuentes bibliográficas, el alto nivel de interés que representan los juegos tradicionales y sus aspectos socioculturales al momento de la formación integral del individuo, ya que le permite crear relaciones sociales sólidas en base a valores y actitudes positivas, que le permiten desempeñarse adecuadamente en sociedad. De igual forma, con la información recolectada se diseñó un matriz en donde se plasmaron las diferentes características generales y específicas de los juegos tradicionales así como su importancia para la comunidad, lo que permitió evidenciar lo dicho por autores como Sambo y de los Ángeles(2019), respecto aquellos elementos que son de mayor importancia al contener un grado de significado para la comunidad universitaria, ya

que configuran la cultura tradicional del individuo en su esencia impregnable. Permitiendo entender como los juegos tradicionales como es el caso del carrito de balineras se convierten en un elemento importante al momento de forjar la identidad individual y como medio para el fortalecimiento de los valores que son promovidos dentro de la sociedad.

Así mismo, sin apartarse del objetivo del estudio, se estableció una línea pedagógica y sociocultural en la comunidad universitaria, con la que se pretende fortalecer los valores y las capacidades de los estudiantes universitarios como futuros promotores de estas prácticas tradicionales dentro de la sociedad y en los lugares en los que se desempeñaran profesionalmente, ya que el juego se convierte en una de las principales herramientas con las que se cuenta al momento de desarrollar la práctica docente.

Así mismo, a partir de lo mencionado por los diferentes autores mencionados a lo largo del trabajo, en relación con como el juego tradicional de los carritos de balineras se pueden convertir en el centro de los encuentros culturales de la comunidad, ya que existen diferentes eventos que se han realizado por décadas como es el caso del festival de balineras en el barrio la Victoria de Bogotá, y que reúne a personas pertenecientes a diferentes generaciones alrededor de esta práctica. Lo que permite inferir, que este tipo de juegos tradicionales se convierten en parte fundamental de la memoria colectiva

de una sociedad, convirtiéndose de esa manera en una herramienta importante para la creación de la identidad colectiva a través de la educación y las practicas populares.

En relación con los hallazgos pertinentes de la investigación, cabe resaltar que los aportes tanto lúdicos como pedagógicos de los carros de balineras, pueden llegar a ser semejantes a nivel comunitario y dentro de la comunidad universitaria, ya que estos aportes permiten fortalecer las relaciones sociales de los individuos por medio del juego, así mismo, contribuyen de manera significativa en el desarrollo del pensamiento colectivo y al rescate de las prácticas tradicionales, lo que permite entender lo significativo y trascendental que pueden llegar hacer los juegos tradicionales en la cultura ciudadana, siendo estos los actores directos e indirectos que contienen el significado de la memoria para la apropiación cultural.

El carro de balineras deja de ser un simple juego y se establece como lo explica Patiño (2014), en un factor central para la convivencia y la acción social que transforma. Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, se encontraron varios aspectos que pueden ser considerados base de la transformación social y los valores, se habla de estos puesto que se vincula a la personalidad, planteando que si hay una alteración en ello se afectaría el comportamiento colectivo (Castañeda y Real, 2022). En este mismo sentido, autores como Rondon (2020), profundizan en el concepto de autonomía e individualidad, considerándolos como uno de los principales pilares para llegar a la colectividad, ya que es necesario que cada individuo se exprese desde su propia

concepción del mundo que lo rodea y desde sus rasgos personales, para así lograr aportar al pensamiento colectivo, estos rasgos se forjan en el transcurso de la vida de cada individuo y dependen de las diferentes interacciones que este tenga con su entorno.

Otro aspecto importante a tener en cuenta es el relacionado con los impactos negativos que han tenido el creciente desarrollo tecnológico y el auge de las relaciones sociales a través de medios digitales sobre los juegos tradicionales, ya que estos elementos han ocasionado un cambio el comportamiento de los individuos y por ende en la forma de relacionarse con los demás. Así mismo, la forma de relacionarse con el otro paso de ser directa, a ser remota y estática a través de la pantalla, lo que ha provocado una creciente pérdida de valores en la sociedad, en lo que ha sido denominado por Campoverde y Espinoza, (2019), como la deconstrucción de sociedad, que consiste en la perdida de las bases sobre las cuales ha sido edificada la sociedad occidental, sin embargo, al mismo tiempo se configura una nueva sociedad sobre bases diferentes.

En relación con el aporte a la transformación social y a los valores que pueden ser transmitidos a través de la incorporación de los carros de balineras en la comunidad educativa, se puede decir que estos como lo señalan Patiño y Merchán (2014), permiten que vuelvan a darse lazos de compañerismo y amistad configurando de este modo el aporte estético de esta práctica cultural, así mismo, este tipo de juego implica una resignificación de los espacios académicos, pasando de ser espacios destinados a la

obtención de aprendizajes a un espacio cuyo objeto es la realización de una práctica cultural que por lo general implica risas, diversión y trabajo en equipo, aportando de esta manera a la configuración de relaciones sociales solidas por fuera de la pantalla y las interacciones digitales.

Con respecto, al aporte al pensamientos colectivo es importante resaltar que la práctica de los carros de balineras de una manera periódica, podría a entrar hacer parte de la identidad académica de la universidad de Cundinamarca sede Fusagasugá, como lo es por ejemplo el festival de la chicha en la Universidad Distrital de Bogotá, reuniendo alrededor de esta actividad a toda la comunidad académica configurando así con el tiempo una memoria colectiva y una identidad institucional más allá de lo académico. En conclusión, este tipo de juegos tradicionales permite fortalecer la relación con el otro, refuerza los lazos de compañerismo y amistad, así mismo, genera elementos de identidad institucional a través de un espacio cultural.

## **CONSIDERACIONES**

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414  
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)  
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

Teniendo en cuenta los aportes lúdicos y pedagógicos del juego de carros de balineras, se evidencia que su contribución a la transformación de sociedad, va más allá del simple hecho de jugar y que este abarca todas las dimensiones del desarrollo social, estableciendo así un camino a seguir para modificación mediante la apropiación de los saberes expuestos y que sean propicios para cada personalidad, manifestando así el buen trabajo y la asertiva de los aportes a la evolución de una comunidad ligada a la objetividad del cambio social como es la educación.

Es importante tener en cuenta, que para llevar a cabo este tipo de prácticas dentro de la comunidad educativa, es necesario contar con el apoyo de todos los miembros de la comunidad académica que va desde bienestar institucional hasta la rectoría, así mismo, es importante resaltar que el juego de los carritos de balineras tengan los impactos y aportes planteados durante este artículo es necesario que este se convierta en un evento recurrente de manera periódica, convirtiéndolo así en una práctica cultural de la comunidad universitaria. Así mismo, resulta necesario incorporar dentro de algunas materias impartidas en los planes de estudios, los aspectos relacionados con el diseño de este tipo de carros, por ejemplo, en los laboratorios de física, donde los estudiantes pueden estudiar los diseños más adecuados de este tipo de carros, otorgándole así un valor lúdico a este tipo de prácticas.

## REFERENCIAS

- Arango, A. (2021). Los tipos de personalidad en el ámbito académico. *Investigación y Pensamiento Crítico*, 9(1). <https://doi.org/10.37387/ipc.v9i1.216>
- Arrayán Bonett, S. M. (2020). Violencia de género: características y creencias en la comunidad universitaria de la Universidad Andina del Cusco, 2019. *Universidad Andina del Cusco*.
- Ayala-García, E. T. (2021). La arquitectura, el espacio público y el derecho a la ciudad. Entre lo físico y lo vivencial. *Revista de Arquitectura*. <https://doi.org/10.14718/revarq.2021.3286>
- Campoverde Ordoñez, B. L., & Espinoza Freire, E. E. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. *Maestro y Sociedad*, 16(4).
- Carro-Pérez, E. H., & Ampudia-Rueda, A. (2019). Conductas de riesgo al conducir un automóvil en zonas urbanas del sur de Tamaulipas y la Ciudad de México. *CienciaUAT*, 13(2). <https://doi.org/10.29059/cienciauat.v13i2.988>
- Castañeda Real, D., Cuellar Hernández, D., & Rosquet Alfaro, Y. (2022). VALORES: FORTALEZA DE LA UNIVERSIDAD CUBANA. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*. ISSN 2602-8166, 6(1). <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v6.n1.2022.623>
- Crum, B. (2016). How to win the battle for survival as a school subject? Reflections on justification, objectives, methods and organization of PE in schools of the 21st century (¿Cómo ganar la batalla por la supervivencia como materia escolar? Reflexiones sobre la justif. *Retos*, 31.

<https://doi.org/10.47197/retos.v0i31.53496>

Díez-Gutiérrez, E.-J. (2020). Ideología en la formación inicial docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(2). <https://doi.org/10.35362/rie8223658>

Durand, M. F., Martínez, M. S., Gago Galvagno, L. G., & Elgier, A. (2020). El desarrollo de la comunicación preverbal y verbal temprana. La importancia del juego. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 13(1). <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.13103>

González, R., Cabrera, N., Mendoza, H., & Arzate, R. (2020). Métodos de Investigación : Experimentales y Cualitativos. *Alternativas en Psicología*, 44.

Hernandez Mendoza, S., & Duana Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17). <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>

Laserna Villanueva, J. A. (2016). Los juegos populares y tradicionales y su deterioro *publicacionesDidacticas*, 69, (447). [http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd\\_069\\_abr.pd](http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd_069_abr.pd)

Ledezma Campos, M. A. (2021). Dispositivos lúdicos para el arte. *El Ornitorrinco Tachado. Revista de artes visuales*, 14. <https://doi.org/10.36677/eot.v0i14.16764>

Mazo González, Y. I., Mejía Ruiz, L. A., & Muñoz Palacio, Y. P. (2019). Calidad de vida: la familia como una posibilidad transformadora. *Poiésis*, 36. <https://doi.org/10.21501/16920945.3192>

Méndez, A., & Fernández, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 33, 67-76. *Tándem. Didáctica de la educación física*, 33(May 2014).

Molina Izurieta, R., & Villalva Cárdenas, E. (2019). Herramientas de apoyo y soporte para elevar el nivel del aprendizaje de la programación-informática. *Revista Iberoamericana de la Educación*, 2(2). <https://doi.org/10.31876/ie.v2i2.16>

Patiño Rincón, N. C., & Merchán Julio, K. J. (2014). Aportes pedagógicos y comunitarios del festival " Las balineras se toman la cultura" en los años 2001 al 2009. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1225>

Peña Guzmán, S. M. (2019). Ciudadanía y Transformación Social. *Revista Científica*, 4(13). <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2019.4.13.20.363-376>

Rodríguez Fernández, J. E., Pazos Couto, J. M., & Palacios Aguilar, J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 1(1). <https://doi.org/10.17979/sportis.2015.1.1.1401>

Rondon, L. (2020). El liderazgo transformacional y su relación con el desempeño organizacional en las oficinas de la banca comercial de una entidad financiera de la ciudad de Manizales. *Diversitas*, 16(1), 201–213. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/79384>

Sambo, M. P., & de los Ángeles Guzmán Góngora, C. (2019). SISTEMA DE ACCIONES DE ANIMACION SOCIOCULTURAL PARA REVITALIZAR

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CÍRCULO INFANTIL  
CAMPANITAS DE CRISTAL. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(3).

Silva, M. (2020). La dimensión pedagógica de la equidad en educación superior. *Education Policy Analysis Archives*, 28. <https://doi.org/10.14507/epaa.28.5039>

Villalta, M., Guzman, A., & Nussbaum, M. (2015). Teaching processes and technology use in the classroom | Procesos pedagógicos y uso de tecnología en el aula. *Revista Complutense de Educacion*. [https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2015.v26.n2.43303](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.n2.43303)