PALABRAS CLAVE:
JUEGOS ANÁLOGOS
TRADICIONALES,
ELEMENTOS DE DISEÑO,
PRODUCTOS DE DISEÑO.

CARACTERIZACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE DISEÑO DE LOS JUEGOS ANÁLOGOS TRADICIONALES COLOMBIANOS

03

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2018.1.6>

CAMILO FABIAN ROJAS ZAPATA, RECIBIDO 16/08/2018
Fundación Universitaria ACEPTADO 06/09/2018
Los Libertadores, Bogotá, Colombia. APROBADO 26/10/2018

Resumen: Este proyecto nace con el fin de rastrear, documentar, analizar, tabular y establecer los elementos de diseño de los juegos análogos tradicionales colombianos agrupándolos en 4 grandes categorías: "conceptuales, visuales, relación y prácticos" (Wong, 1979). Como primera medida se realiza este trabajo con el fin de conservar estas prácticas culturales, y como segundo objetivo se genera una base de información categorizada para la realización de proyectos de diseño, desde la cual se deconstruyen los juegos análogos tradicionales para la construcción y reconstrucción de nuevos productos de diseño, que permitan transmitir todo el saber popular que se encuentran inmersos en ellos, como es la historia, la evolución social, material, espiritual, la economía, el contexto geográfico y ecológico de las comunidades que los generaron o que los adaptaron.

Los juegos análogos tradicionales dentro de este proyecto están definidos por el folklore, considerados como aquellos juegos populares que han sido practicados por tradición y transmitidos por generaciones pasadas que permiten guardar el espíritu de un pueblo, además de tener la característica de ser fáciles de realizar, porque exigen de materiales u objetos que no son de alto costo o fáciles de elaborar o conseguir.

Colombia por su pluriculturalidad es un escenario ideal para las manifestaciones lúdicas, entre estas se encuentran los juegos análogos tradicionales que son esencia de las realidades culturales de cada territorio y como lo describe Vahos (1998) cada cultura posee un sistema lúdico compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas.

Desde diferentes disciplinas como son la antropología, la educación, la recreación, la psicología y la sociología se han indagado los juegos tradicionales desde aspectos pedagógicos, culturales y sociales, generando una gran cantidad de bibliografía en la cual se puede entender el valor del juego como medio sociocultural para la transmisión de valores, costumbres, hábitos y formas de socialización, además de cómo el contexto y las diferentes realidades de cada comunidad influyen en el tipo de manifestación lúdica que practican, permitiendo así, que existan diferencias en los juegos tradicionales y sus dinámicas según su región, comunidad, etnia, creencias, género, raza, contexto político y económico, generando una gran diversidad de juegos análogos tradicionales.

La transformación de las dinámicas sociales y culturales resultado de los nuevos medios de entretenimiento que han traído las tendencias globales a través del crecimiento y accesibilidad que tiene la sociedad a

la tecnología, ha desplazado e incluso reemplazado prácticas análogas tradicionales, entre estas los juegos tradicionales. Cabe resaltar que esta transformación varía según el contexto en el que este inmersa una comunidad, puesto aquellas que se encuentran retiradas o aisladas de las dinámicas tecnológicas, aún conservan gran parte de sus tradiciones.

Este cambio ha traído consigo la preocupación frente a la posible desaparición de algunos de estos juegos tradicionales, por ello se encuentran diferentes trabajos elaborados con el fin de preservarlos a modo de documentación como: Los cuadernos de juegos tradicionales del autor Gabriel Sevillano Ledesma, en los que hace la recopilación de una serie de juegos tradicionales de España. La cartilla didáctica de los juegos del autor Jonimber Ballestas Pérez, en el que hace una comparación entre lo que jugaban los adultos mayores cuando eran niños y lo que juegan hoy en día los niños. A nivel Colombia existen los libros "Juguemos cultura para la paz", juegos infantiles de Colombia del autor Oscar Vahos Jiménez, en los que recopila 113 juegos tradicionales infantiles colombianos y los clasifica por región. A nivel digital también existen desarrollos como la aplicación Juegos tradicionales desarrollado por la empresa Poncho2apps en la que recopilan 28 juegos tradicionales junto con material audiovisual en el que demuestran el cómo se juegan.

En cuanto a los proyectos que se han desarrollado desde el diseño, se puede observar que el aporte realizado frente a los juegos tradicionales está enfocado a la creación de productos impresos, digitales y audiovisuales que buscan documentar, preservar, informar, transmitir y en algunos casos ser un medio de apoyo para la enseñanza a través de los juegos tradicionales, haciendo uso de la información específica de cada juego. Por esto, este proyecto busca ver en los juegos tradicionales no solo sus características si no todos aquellos factores, relaciones, situaciones e incluso legados que los componen y que hacen parte de las personas y la sociedad, con el fin de establecer una serie de elementos de diseño que sean el punto de partida para la construcción de nuevos proyectos de diseño, en los que puedan deconstruir, construir y/o reconstruir los juegos tradicionales colombianos.

A partir de esto se construye la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo se puede deconstruir los juegos análogos tradicionales colombianos a través de los elementos de diseño, para construirlos y reconstruirlos en nuevos productos de diseño?

La pregunta de investigación surge de ver en el diseño la posibilidad de deconstruir los juegos análogos tradicionales colombianos para poder brindar los insumos necesarios para la construcción de nuevos productos basados en estos desde el diseño y desde otras carreras, a manera de estrategia para rescatar los juegos tradicionales colombianos y poder ser transmitidos a las jóvenes y nuevas generaciones.

Como objetivo general se propuso:

Deconstruir los juegos análogos tradicionales colombianos a través de los elementos de diseño para construirlos y reconstruirlos en nuevos productos de diseño.

Y como objetivos específicos:

- Documentar los juegos análogos tradicionales colombianos a través del rastreo de estos por medio de trabajos que se hayan realizado con el mismo enfoque.
- Establecer las categorías de los elementos de diseño por medio del análisis y comparación de teóricos que hayan escrito sobre el tema.
- Construir un método que permita integrar este proyecto de investigación con las dinámicas académicas de la Fundación Universitaria Los Libertadores para que la comunidad educativa pueda ser participe.
- Promover la creación de proyectos de diseño y de investigación que hagan uso de los juegos análogos tradicionales colombianos como medio para la problematización y/o resolución de problemáticas.

Metodología - Acción participativa:

Como propuesta metodológica se planteó realizar una investigación-acción participativa. "La Investigación-Acción Participativa supone la simultaneidad del proceso de cocer, de intervenir, e implica la participación de la misma gente involucrada en el programa de estudio y acción". (Ander-Egg, 2003).

Como lo resalta Ander-Egg en su libro "Repensando la investigación acción participativa", la clave de esta metodología de investigación se centra en plantear una estrategia para involucrar al público objeto de estudio dentro de todo el proceso para generar

una retroalimentación constante, lo cual es clave dentro de un proceso de producción de producto.

Parte del ejercicio metodológico de la investigación acción participativa está en definir de manera clara las fases de trabajo, estas fases han de estar alineadas a los principios metodológicos, por esto dentro de cada fase deben estar consignados los pasos descritos anteriormente, para el ejercicio de esta investigación se tomó como base las fases descritas por Cabanas y Chacón en su libro "Intervención psicosocial y Servicios Sociales". Un enfoque participativo, en el que plantean 5 fases, las cuales son:

1. Fase preliminar, en la cual se hizo búsqueda de proyectos que tuvieran relación o similitud con la investigación realizada, llegando a encontrar múltiples trabajos realizados enfocados a documentar los juegos análogos tradicionales colombianos, lo cual permitió recopilar 162 juegos junto con sus características. (Figura 1).

1. Agua de Zinola o A pares y nones	20. Compadre chamuscao	38. El junde
2. Alondrita ó gallinita	21. El corazón de la piña	39. Las lavanderas
3. Antón pirulero ó Juan Pirulero ó Andón Pirulero	22. La culebra	40. El lobo está
4. Arroz con leche	23. De Barranquilla	41. La madre Florinda
5. Bambaleo	24. La despelona	42. El materile
6. El puente está quebrado ó Bibiribio ó Que pase el rey ó Mirón mirón	25. Doncella del prado	43. Los miqitos
7. Los bollos (Envuelto en hoja de maíz)	26. Emiliano o el milano	44. Misia propicia
8. Boró boró	27. La escoba o los cinco negritos	45. Dicen que los monos
9. Caballito inglés	28. Los espejos	46. Los oficios ó El puente de Aviñón
10. El cacique Juancho Pé	29. Federico	47. El oso
11. La campesina o la aldeana	30. La feria de Magangué	48. El palito de punta y Q
12. El carpintero	31. El florón ó La Buluca ó Mulata ó Esconde el anillo ó La sortijita	49. El palo de Pichindé
13. El cazador	32. Gallina ciega	50. La paloma
14. La carbonerita	33. El gato y el ratón	51. El patio de mi casa
15. Chelelé	34. El gavilán pollero ó La gallina y los pollitos ó Las perdices ó Repollitas ó Los pollos y el gavilán	52. La pava
16. El chocolate	35. Los hermanos de Juan	53. El perro y el conejito
17. La cholita	36. Hilito de oro	54. La pizingaña ó La pijaraña ó Pijeraña ó Pipigaña ó Pizpirigaña ó Pizangaña
18. Chupaté	37. Juego del rey	55. La pobre coja - Siruflín-
19. El cocorobé		56. Las repollitas
		57. El rey Pimpinito
		58. Que pase el rey
		59. Salí de la Habana

60. San Miguel Dorado ó Cruz diablo	89. Manteca de iguana	127. La lleva
61. San Serafín del monte	90. La margarita o glen	128. Cogidas
62. El sancocho ó la vaca	91. La marisola	129. Escondidas
63. Saporondó	92. Meta la patica	130. Congelados
64. Los sapos en la laguna	93. Muñeco tieso	131. Congelados bajo tierra
65. Teresa la condesa	94. Nombres y números	132. Quemados
66. La tía Mónica	95. La pajara pinta	133. Yermis
67. La tortuguita	96. Palmas calientes	134. Ponchados
68. El trapichito	97. Pañuelito	135. Pastillita de color
69. La vieja Inés o las ollitas ó Repollitas ó El repollito ó Las cintas ó La cebollita ó Mi nigüita ó Los listones ó Ollitas de manteca	98. El pañuelo de la risa	136. Rejo caliente ó rejo quemado
70. El zafarrancho	99. El perro sabueso o la jauría	137. Escondidas americanas ó cogidas americanas
71. A quién no le gusta jugar	100. ¿Qué se cambió?	138. Policias y ladrones
72. El aguacerito	101. Qué vió, que sobra, que falta o la vitrina	139. Soldado libertador
73. Ardillitas a sus cuevas	102. ¿Quién actúa?	140. Burrito ó Burra
74. El artista	103. ¿Quién soy?	141. Pato pato ganzo
75. Brown girl in the ring	104. El rabito e'la culebra	142. Golosa
76. El campanario	105. El radar	143. Saltar lazo
77. Carros locos	106. Ritmos	144. Oba caoba
78. Chicle americano o cauchitos	107. Stop	145. La olla
79. Chivita	108. Uanfir y uanfor o yupy ya, ya, yá	146. A la rueda rueda
80. Comunicación simultanea o comunicación de espaldas	109. Uno, dos y tres	147. Rueda y el palo
81. Cuando Colón	110. La varita mágica	148. Tres huecos
82. De la Habana viene un barco	111. La yuca	149. Cinco huecos
83. Espejos	112. El zoológico	150. Cercapared ó Cerquipared
84. Esqueletos	113. Trompo	151. Cuca patada
85. La gallina cacaraca	114. Canicas ó piquis ó petecas	152. Carros esferados
86. El gato y el ratón vendados	115. Culebrita	153. Guerra de papeles
87. El lazarillo	116. Yoyo	154. Papá y la mamá
88. El lerolero o entrá mi vida y sacá	117. Coca	155. Beso robado
	118. Pirinola	156. Verdad o se atreve
	119. Cartas	157. Librito
	120. Super triumph ó Star collection	158. Carrera de lápiz
	121. Manotón	159. Cuadrito
	122. Jazz	160. Orejas de burro al trote
	123. Parqués ó Parchis	161. Mesu
	124. Guayabita	
	125. Triqui	
	126. Stop bases	

Figura 1. Listado de los juegos análogos tradicionales colombianos. Fuente(s): construcción propia.

2. Fase de diagnóstico. En esta fase se indago sobre los teóricos que definen los elementos de diseño, se compararon sus definiciones y se establecieron cuáles serían los propios para esta investigación, definiendo los siguientes:

Conceptuales: Los elementos conceptuales no existen de hecho; solo parecen estar presentes. Construcciones o autoproyecciones mentales, por medio de las cuales comprendemos las experiencias y saberes.

Visuales: Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura. Los elementos visuales son lo que realmente vemos de un mensaje.

Relación: Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación. Algunos pueden ser percibidos y otros pueden ser sentidos.

Prácticos: Los elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance.

Los elementos de diseño son la base para concebir, organizar, proyectar, construir, crear, comunicar, Diseñar. (Wong, 1979).

Con base en estos se establecieron las características de los juegos análogos tradicionales que en cada grupo de elementos de diseño se agruparía. (Figura 2).

Figura 2. Categorías de los elementos de diseño. Fuente(s): construcción propia.

3. Fase de indagación y de diagnóstico participativo. Esta fase parte de acercar a los estudiantes a través de los espacios académicos y el semillero de Cultura Digital y Videojuegos que hace parte del programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores a ser parte del proyecto de investigación, para que se interesen en problematizar e idear proyectos de diseño a partir de los juegos análogos tradicionales colombianos.

Para ello se planteó una estrategia con base en un proyecto articulador, desde el cual se buscó integrar al espacio académico como eje estructurador y al profesor como guía, para que los estudiantes pudieran construir sus proyectos con base en los juegos análogos tradicionales colombianos. (Figura 3).

La integración de las dependencias institucionales abre la posibilidad de que los proyectos que se gesten bajo este esquema puedan ser usados como proyectos en semilleros, o proyectos de grado, o proyectos de impacto social, o como medio para dar visibilidad institucional y/o como ideas de negocio.

Figura 3. Esquema de Proyecto articulado.
Fuente(s): construcción propia.

[illegible]

Figura 4. Infografía del juego del Rey y de Cauchitos. Fuente(s): Estudiantes del programa de diseño gráfico Jilson Leandro Rodríguez, Miguel Ángel Buitrago

Los estudiantes dentro de las dinámicas de cada espacio académico determinan sus estrategias para la construcción de sus proyectos, para ello desarrollan diferentes elementos gráficos que les permiten comprender la naturaleza de cada juego análogo tradicional colombiano, como por ejemplo el diseño de infografías con toda la información recopilada, y a partir de estas, idean y problematizan proyectos de diseño o de investigación.

5. Fase de clarificación. En esta fase se ha buscado documentar e impulsar las propuestas de proyectos surgidas a partir del esquema de proyecto articulado basado en los juegos análogos tradicionales colombianos. Dentro de estos se encuentran proyectos tales como:

Chonchi & Tunqui: Los juegos tradicionales colombianos como herramienta para mejorar las habilidades psicosociales de los niños de 4 a 13 años con discapacidad cognitiva ubicados en el jardín de niños recreando. Del estudiante Julián Ernesto Rátiva Gallego, con el cual busca diseñar un Comic transmedial (Tunqui & Chonchi) con base en los juegos análogos tradicionales colombianos, como medio para que niños con discapacidad cognitiva complementen sus actividades de socialización primaria.

Jarana - Pquazygosqua: Es un proyecto liderado por los estudiantes Jilson Leandro Rodríguez y Susan Dayllana Mendez Alarcon que busca generar espacios digitales donde se albergue la información relacionada con los juegos análogos tradicionales colombianos incentivando a los usuarios a complementar la información a partir de sus experiencias, recuerdos, anécdotas, fotografías, vídeos y audios, esto con el fin de darle el reconocimiento que estas tradiciones tienen dentro de nuestra cultura.

Estos proyectos y otros que se encuentran en curso están siendo considerados por los estudiantes que los propusieron como posibles proyectos de grado, para ello tienen la posibilidad de vincularlos a algún semillero de investigación dentro de la oferta que existe en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, para desde allí continuar nutriéndolos.

Conclusión

Este proyecto es un proyecto en curso, el cual hasta el momento ha tenido buena acogida por parte de los estudiantes y profesores que se han ido sumando al proyecto, ya que al optar por incluir el tema de esta investigación como excusa para la elaboración de proyectos de diseño desde diferentes espacios académicos del programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores, ha permitido que los estudiantes puedan proponer y desarrollar proyectos bajo el tema de los juegos análogos tradicionales colombianos como excusa o medio para problematizar y/o dar soluciones.

A pesar de que cada profesor frente a sus espacios académicos tiene metodologías diferentes, el uso de los juegos análogos tradicionales lo han manejado a modo de encargo donde los estudiantes han podido tomarlos como medio para poner en práctica los temas que dentro del espacio académico se toquen, además ha permitido que los estudiantes integren sus propuestas de proyectos con diferentes espacios académicos enriqueciéndolos desde cada uno de estos.

El método construido para integrar el proyecto con los espacios académicos ha funcionado pero no deja de ser simplemente un esquema el cual no resuelve todas las dudas que surgen frente a cada propuesta de proyecto que va evolucionando, es ahí donde cada profesor guía realiza su acompañamiento. Además ahora que varios de los proyectos se encuentran en una etapa avanzada donde pueden ser contemplados como posibles proyectos de grado, o integrarse como proyectos de semillero, o de proyección social, o como emprendimientos, exigen un acompañamiento especial en el que a los estudiantes se les indique cuales son el paso a paso, para lo cual se ha requerido del apoyo de personas de otras dependencias que conocen bien estos procesos. Estas experiencias se han ido registrando con el fin de poder rediseñar el esquema de proyecto articulado donde se contemple todos estos procesos y sea una guía más específica.

Por otro lado las categorías de los elementos de diseño establecidas principalmente desde la visión de Wucius Wong, las cuales se enriquecieron para que contemplaran todas las características que componen y hacen parte de los juegos análogos tradicionales colombianos, han permitido que los estudiantes puedan hondar en estos, analizarlos, comprenderlos y verlos de manera diferente, lo cual se ha visto reflejado en las propuestas innovadoras. Además estas categorías de elementos de diseño propuestas han empezado a ser usadas por estudiantes como método de deconstrucción para analizar contextos de encargos que han tenido en otros espacios académicos o en sus trabajos. La retroalimentación recibida ha sido positiva, pero esto también es un llamado a que estas categorías se reevalúen para que puedan funcionar en otro tipo de contextos y frente a otro tipo de proyectos de diseño.

En cuanto a la información documentada de los juegos análogos tradicionales colombianos ha aumentado considerablemente, gracias a que cada estudiante indagó frente a estos o frente a algún juego en específico buscando rastrear información que no estuviera dentro de la inicial que se les compartió, e incluso en muchos casos construyeron instrumentos de investigación e instrumentos de empatía con el fin de levantar nueva. Ahora, con todo este insumo se ha planteado generar un libro que albergue toda esta información a modo de conservación que contemple de igual manera la información digital que se ha generado y recopilado, ya que parte de esta información son vídeos, fotografías, audios y canciones. El desarrollo de este producto está en fase de planeación, considerando cual sería la mejor manera para hacer muestra de este.

Para concluir, los resultados obtenidos a través de los productos de diseño que se han gestado por medio de este proyecto de investigación, son un incentivo para continuar dirigiendo a los estudiantes a que realicen propuestas que puedan apoyar a investigaciones que estén en curso y que estas trasciendan en proyectos propios que puedan ser usados como proyectos de grado, de investigación en semilleros, de proyección social o de emprendimiento. También ha permitido ver que el ejercicio de deconstruir ideas a través de los elementos de diseño es un método que es efectivo, que puede llegar a ser discutido y reevaluado para establecer una nueva metodología de diseño. En cuanto a los juegos análogos tradicionales colombianos, se espera que los proyectos que gestados a partir de estos tengan continuidad y puedan brindar un impacto positivo y trascendencia.

Referencias

- Ander-Egg, E. (2003). Repensando la investigación-acción-participativa. Buenos Aires, República Argentina: Grupo Editorial Lumen/Hvmanitas.
- Ballestas, J. (2017). Cartilla didáctica de juegos. Bogotá: Corporación Universitaria Iberoamericana.
- López-Cabanas, M. and Chacón, F. (2003). Intervención psicosocial y servicios sociales. Madrid: Editorial Síntesis.
- Gómez, H. (1990). Juegos recreativos de la calle: una herramienta pedagógica. Santafé de Bogotá: Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
- Jiménez, C. A. (2001). Integralidad del juego: una visión holoárquica. En línea: www.geocities.com/ludico_pei/.
- Jiménez, C. A. (2004). Juego, inteligencia y ciudad. Pereira Siglo XXI. Pereira: Postergraph.
- Juegos tradicionales. (2017). España: Poncho2apps.
- Lavega P, Bardají F, Costes A & Saula O. (2005). Estudi dels jocs populars/tradicionals a la Vall del Sió i als municipis del pla entre l'Ondara i el Sió (Urgell). Catalunya: Revista d'etnologia No 26. Págs. 128-132.
- Ledesma, G. (2009). Cuaderno de juegos tradicionales. Albalate de Cinca: C.R.A. Albeos.
- Millán, M. (2003). Juegos tradicionales del Valle del Cauca: las tradiciones lúdicas y los valores acercan a las generaciones. Cali: Secretarías de Educación y Salud del Valle. Recreavalle.
- Moreno, G. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Revista Educación física y deporte, n. 27-2, 93-99, Funámbulos Editores.
- Moreno, G. & Pachón, N. (2003). Procesos de Investigación en recreación en la UTP: una mirada desde lo académico. Pereira, Colombia: Memorias del I Encuentro Nacional de Docentes en Recreación.
- Munari, B. (1989). Como nacen los objetos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Osorio, E. (2002). Recreación y adulto mayor. Ocio para una vida plena. Bogotá: Ediciones Funlibre.
- Prensky M. (2001). Digital natives, digital immigrants. Bingley: On the Horizon MCB University Press, Vol. 9 No. 5.

- Sánchez, N (2001). Juegos tradicionales: más allá del jugar. Cali, Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación.
- Vahos, O. (1991). Juguemos: cultura para la paz: 70 juegos infantiles de Colombia. Medellín: Litoarte.
- Vahos, O. (1998). Juguemos: cultura para la paz: 71 juegos infantiles de Colombia. Medellín: Litoroca.
- Valderrama, E. (2014). Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural. Tesis Instituto de Educación y Pedagogía Universidad del Valle – Santiago de Cali.
- Wong, W. and Alsina Thevenet, H. (1992). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. México: G. Gili.

Sobre el autor

Camilo Fabian Rojas Zapata es Diseñador Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina con especialización en Diseño Urbano y magister en Territorio y Ciudad de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, y es doctorando en Diseño de la Universidad de Palermo. Actualmente se desempeña como profesor investigador en la Fundación Universitaria Los Libertadores adscrito al programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, donde también dirige el semillero de Cultura Digital y Videojuegos, en donde ha realizado proyectos de investigación enfocados al Game Thinking, Gamificación y Serious Games.