



Portada: Miembros del equipo de animadores socioculturales con los niños que participaron de las dinámicas

Foto: Colectivo de autores

# *Promoviendo los juegos tradicionales nicaragüenses. Una experiencia de animación sociocultural*

Antropología: Experiencias educativas

# Promoviendo los juegos tradicionales nicaragüenses. Una experiencia de animación sociocultural

## Promoting nicaraguan traditional games. A sociocultural animation experience

Adolfo Alejandro Díaz Pérez  
Docente de Ciencias Sociales  
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua,  
Managua  
ID Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-4295-4094>  
[adolfoalejandro73@yahoo.com](mailto:adolfoalejandro73@yahoo.com)

Armando José Sandoval  
Docente Departamento de Español  
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua,  
Managua  
ID Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1192-6023>  
[sandovalarmando7@gmail.com](mailto:sandovalarmando7@gmail.com)

Mileydi de los Ángeles Arauz Úbeda  
Docente Departamento Ciencias Económicas y  
Administrativas  
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua,  
Managua  
ID Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9373-6479>  
[mileydiau@gmail.com](mailto:mileydiau@gmail.com)

María Alejandra Rizo Franco  
Docente de Psicología  
Universidad Evangélica de Nicaragua (UENIC)  
Matagalpa  
ID Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5116-9154>  
[alerizofranco21@gmail.com](mailto:alerizofranco21@gmail.com)

Recibido: 02-09-2019  
Aceptado: 08-11-2019



Copyright © 2019 UNAN-Managua  
Todos los Derechos Reservados.

### Resumen

El presente artículo sistematiza la práctica de juegos tradicionales nicaragüenses llevada a cabo mediante una experiencia de animación sociocultural con niños, adolescentes y adultos del barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa. El estudio surgió ante la evidente crisis que afrontan los juegos tradicionales con la irrupción de los nuevos dispositivos tecnológicos que ha traído consigo la modernidad, mismos que han capturado a las generaciones actuales impidiéndoles que conozcan y practiquen estos juegos. En este sentido, el equipo de investigadores se planteó fomentar los juegos tradicionales nicaragüenses y a la vez desarrollar una cultura de paz y reconciliación mediante tales juegos, así pues, con un enfoque de investigación acción participativa, se realizó un diagnóstico sobre la práctica de los juegos, luego se elaboró y se ejecutó un plan de acción y finalmente, se evaluó el impacto de la intervención sociocultural. Este proceso investigativo aporta un conjunto de resultados significativos que apuntan a que los juegos tradicionales nicaragüenses representan un enorme valor cultural, y que estos son propicios para desarrollar un conjunto de valores culturales, sociales y colectivos en las sociedades.

**Palabras claves:** Animación sociocultural, cultura, investigación acción participativa, intervención sociocultural, juegos tradicionales nicaragüenses.

### Abstract

This article systematizes the practice of traditional Nicaraguan games carried out through an experience of socio-cultural animation with children, adolescents and adults in the Otoniel Arauz neighborhood of the municipality of Matagalpa. The study arose in the face of the obvious crisis faced by traditional games with the emergence of the new technological devices that modernity has brought with them, which have captured current generations preventing them from knowing and practicing these games. In this sense, the team of researchers considered promoting traditional Nicaraguan games and at the same time developing a culture of peace and reconciliation through such games, so, with a

participatory action research approach, a diagnosis was made on the practice of the games. Then, an action plan was developed and executed and finally, the impact of the sociocultural intervention was evaluated. This research process provides a set of significant results that suggest that traditional Nicaraguan games represent an enormous cultural value, and that these are conducive to developing a set of cultural, social and collective values in societies.

Keyword: Sociocultural animation, culture, participatory action research, sociocultural intervention, traditional Nicaraguan games.

## Introducción

En la actualidad el mundo evoluciona constantemente en todas las dimensiones de la vida, se generan nuevos conocimientos en el área de la salud, educación, cultura y tecnología; nuevos dispositivos tecnológicos invaden las sociedades, nuevas teorías saturan las flamantes literaturas, y el ser humano es atiborrado de todo este proceso dinámico que se generan en su entorno. Ante esto, es indispensable la tendencia de sustituir lo viejo por lo nuevo, de virar hacia lo nuevo y prescindir de lo viejo, y también de resistirse ante los avances y encapsularse en lo cotidiano, o bien, conciliar potencialmente lo que ya ha existido con lo reciente que aparece. Lo cierto es que, ante este dinamismo, las sociedades avanzan en todas las dimensiones y junto con ello los cimientos del pasado deben removerse y rediseñarse para poder insertarse en la sociedad actual, y así evitar ser parte del recuerdo y las memorias orales y escritas de la historia.

En medio de este dinamismo, en el ámbito cultural de la sociedad nicaragüense existe un elemento que se sitúa actualmente en crisis, y que está entre los confines del pasado y del presente, se trata de los juegos tradicionales nicaragüenses. Actualmente, los niños de nuestros barrios, comarcas y comunidades cada vez conocen y practican menos los juegos tradicionales, nuestras calles y caminos ya no son escenarios de tardeadas, algarabía y tertulias, hoy solo figuran imponentes las polvaredas, la masa vehicular y el concreto hidráulico, mientras tanto, los niños y niñas yacen dentro de casa atrapados herméticamente por un nuevo factor que la sociedad del presente ha traído consigo: *La tecnología*.

Los dispositivos tecnológicos que ha traído consigo la modernidad, entre ellos los televisores, consolas, celulares, tablet, redes sociales etc., han capturado a las generaciones actuales y las han privado viven-

ciar aquellos juegos tradicionales practicados por las generaciones de antes, y, además, les han privado de vivenciar aquellas formas de socialización, de aprender e interactuar, y formas de practicar distintos valores. Esto ha conllevado a un conjunto de investigadores sociales y del área de la antropología, a plantear un conjunto de cuestiones relacionadas con el aporte de los juegos tradicionales a fin de rescatar este elemento cultural en las sociedades.

Así, existen diversos estudios que apuntan a esto, por ejemplo, en una investigación realizada por Morera (2008) titulado *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*, se realiza una amplia reflexión en torno a la importancia que tienen los juegos tradicionales en la sociedad actual. El autor comienza haciendo alusión al problema de deterioro de valores culturales, espirituales y sociales que actualmente adolecen las sociedades. Ante esto, el artículo se propone, mediante la implementación de juegos tradicionales, el rescate y reestructuración de la sociedad, destacando el potencial que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de destrezas motoras, cognitivas y emocionales, así como su valor para fomentar la creatividad, despertar la imaginación, desarrollar el sentido del ritmo y generar bienestar personal en los ciudadanos que integran la sociedad.

En otra experiencia de intervención social realizada por Rebollo (2002) y titulada *Juegos populares*: una propuesta para la escuela, se inicia haciendo alusión a un problema social presente en muchos contextos: poca práctica de los juegos tradicionales. El autor inicia planteando la problemática de que los niños y adolescentes se caracterizan por tener demasiado tiempo de ocio y que este los domina a ellos, y que es ahí la función interventora de la escuela para capacitar a los ciudadanos en la utilización lúdica del tiempo libre, el cual es muy óptimo para que los niños y adolescentes

desarrollen capacidades de socialización e interacción, es decir, generen aprendizajes mediante sus interacciones y eviten insertarse como asociales en la comunidad.

No obstante, no se puede omitir el valor social que tiene la práctica de juegos tradicionales en nuestras sociedades actuales. En este sentido, estas fueron las motivaciones que conllevaron al presente equipo de investigadores a promover la práctica de juegos tradicionales en el barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa, en donde los niños también son acaparados por las nuevas tecnologías y las calles un recuerdo de las asonadas que aquellas generaciones. Por consiguiente, en el presente artículo se describen los fundamentos metodológicos que dirigieron la investigación, se presentan los resultados del proceso de intervención sociocultural, y finalmente se plantean un conjunto de conclusiones respecto a esta experiencia de animación sociocultural.

### Materiales y método

#### ***El contexto geográfico de la investigación y los sujetos de investigación***

El proyecto de animación sociocultural se llevó a cabo en el departamento de Matagalpa, municipio Matagalpa, al norte de Nicaragua. La ciudad se encuentra asentada en un estrecho valle y rodeada de montañas como el macizo Apante y El Calvario, y su casco urbano es cruzado por el Río Grande de Matagalpa. En este espacio geográfico se desarrolló la investigación, tomando como sujetos de investigación los niños, adolescentes y adultos del Barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa (Plan de Respuesta Municipal Multi-Amenaza, 2017).

La animación sociocultural se desarrolló con 45 niños y adolescentes del Barrio Otoniel Arauz, con una agenda participativa que se extendió desde las 9:00 a.m. a las 12:00 m.d.; además, contó con la participación de las autoridades políticas del barrio, y con el apoyo de padres de familias y líderes religiosos del mismo. Cabe decir que, esta experiencia de intervención sociocultural

se desarrolló en el marco de la Ley N° 985: Ley para una cultura de diálogo, reconciliación, seguridad, trabajo y paz, la cual permitió la participación de distintos sectores sociales para propiciar un ambiente de paz a través de la práctica de los juegos tradicionales nicaragüenses.

### Metodología

La metodología de investigación por medio de la cual se desarrolló la presente intervención sociocultural fue la Investigación Acción Participativa, con la cual se “pretende, esencialmente, propiciar el cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica, administrativa, etc.)” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.496), asimismo, es “una vivencia necesaria para progresar en democracia, como un complejo de actitudes y valores, y como un método de trabajo que dan sentido a la praxis en el terreno” (Borda, 2008, citado por Colmenares, 2012, p.3).

Los objetivos del estudio fueron propicios con la metodología de investigación ya que el propósito fue promover una cultura de paz y reconciliación a través de los juegos tradicionales nicaragüenses, para ello, esta intervención sociocultural se llevó a cabo haciendo uso de los referentes teóricos de la Animación Sociocultural, para generar transformación y cambio con la participación activa de los miembros de las comunidades, porque como bien lo expresa Ander-Egg (2000), la animación sociocultural se genera cuando se promueven y movilizan recursos humanos mediante un proceso participativo que desvela potencialidades latentes en los individuos, grupos y comunidades. No obstante, el rol de los investigadores como animadores socioculturales se demarcó a las siguientes ideas planteadas en el Manual para la Animación Sociocultural (2010): Promover el rescate cultural, impulsar los cambios de la sociedad, motivar a un grupo, respetar las ideas y opiniones de los demás, y compartir alegría con las demás personas mediante juegos y reflexiones respetando las culturas y creencias.

**esta experiencia de intervención sociocultural se desarrolló en el marco de la Ley N° 985: Ley para una cultura de diálogo, reconciliación, seguridad, trabajo y paz, la cual permitió la participación de distintos sectores sociales para propiciar un ambiente de paz a través de la práctica de los juegos tradicionales nicaragüenses.**

## Técnicas e instrumentos

- Encuesta: De acuerdo con Arias (2012) la encuesta es un instrumento o formato en papel con una serie de preguntas que debe ser llenado por el encuestado. Esta técnica se utilizó para recopilar información directa de los pobladores del barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa. El instrumento estuvo conformado con preguntas cerradas para obtener información sobre los juegos tradicionales practicados en el barrio.

- Entrevistas: Arias (2012) plantea que esta es una técnica basada en “un diálogo o conversación ‘cara a cara’, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida” (p.73). Esta se aplicó a niños y a líderes del barrio que participaron en la intervención sociocultural, con el propósito de conocer la valoración que estos tenían de la actividad que se llevó a cabo.



Investigadores realizando entrevistas a pobladores

- Fotografía: En Bonetto (2016) se sostiene que la fotografía “se caracteriza por permitirnos descubrir y describir la realidad de cierto modo, funcionando como representación del fenómeno observado en un determinado contexto y profundizando sobre la actividad reflexiva” (p.80). Este instrumento de investigación se utilizó para capturar y dejar constancia

de los distintos momentos del proceso de intervención social.

Etapa	Actividades	Participantes	Resultados esperados
Diagnóstico	- Elaboración del diagnóstico comunitario mediante la aplicación de encuestas y entrevistas.	- Equipo de investigadores - Líderes comunitarios - Padres de familias - Pobladores del barrio Otoniel Arauz de Matagalpa	Identificación de los juegos tradicionales que practican los niños del Barrio Otoniel Arauz de Matagalpa.
Intervención sociocultural	- Dinámica de presentación - Reseña sobre la importancia de los juegos tradicionales - Demostración de los juegos tradicionales - Realización de juegos tradicionales - Reflexión sobre la cultura de paz y reconciliación	- Equipo de investigadores - Niños del Barrio Otoniel Arauz de Matagalpa	Promover una cultura de paz y reconciliación mediante los juegos tradicionales nicaragüenses
Evaluación	- Realización de entrevistas a pobladores del barrio Otoniel Arauz de Matagalpa	- Equipo de investigadores - Niños del Barrio Otoniel Arauz de Matagalpa	Evaluar la intervención sociocultural

## Resultados

### Resultados del diagnóstico

La fase del diagnóstico consistió en la aplicación de una encuesta a pobladores del barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa. En el cuestionario se presentó un listado de 41 juegos tradicionales nicaragüenses en donde los pobladores debían marcar la frecuencia con que estos se practican en su barrio, así mismo, se les indicó que en caso de no conocerlos, colocaran su respuesta en la columna lo desconozco, esto con el objetivo de determinar los juegos que formarían parte del plan de intervención social.

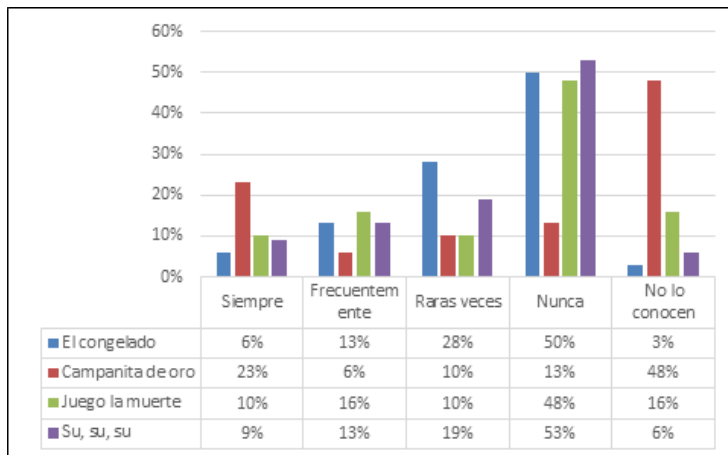
Los resultados obtenidos de la encuesta indican que poco se practican los juegos tradicionales en el barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa, y que muchos de ellos no se conocen. En la tabla siguiente se expone una parte de los resultados obtenidos en 4 juegos



Pobladores resolviendo encuesta

tradicionales expuestos en la encuesta:

En lo anterior se muestra que el indicador nunca presenta gran porcentaje con relación al indicador siempre, asimismo, en el indicador no lo conocen se hace patente que algunos juegos tradicionales son descono-



cidos por los niños y adolescentes. Por otra parte, también se evidencia que juegos como la muerte son más comunes entre la población entrevistada. Es decir, la práctica de tales juegos no es común en este contexto geográfico, con el agravante que muchos de estos no son conocido por sus pobladores, lo cual apunta precisamente al problema que dio origen al presente proceso investigativo. Por consiguiente, como se expresó anteriormente, con base en los resultados del diagnóstico se procedió a diseñar el plan de intervención sociocultural y a seleccionar los juegos tradicionales nicaragüenses que se realizarían, los cuales fueron los siguientes: El macho parado, Traca, Traca, La cuerda, Bolero, La rayuela, Barrilete o cometa, Encostalados, Chibolas, Landa y El congelado. A continuación, se describe la experiencia llevada a cabo en cada uno de ellos.

### Intervención sociocultural

La intervención se desarrolló con base en la metodología de la animación sociocultural a fin de estimular la iniciativa y la participación de la comunidad en el proceso de su propio desarrollo sociocultural. Estas iniciativas conllevan a alcanzar beneficios sustanciales en las comunidades, pues se trata de mejorar la comunicación y la convivencia entre las familias,

a crear una red de confianza y socialización en los miembros de la comunidad, y a generar un ambiente de convivencia en las comunidades. No obstante, como investigadores se deben asumir actitudes que propicien la comunicación y la búsqueda de solución a los conflictos, favorecer el intercambio de ideas, la participación y motivación del grupo y el fomento de valores, prácticas y los elementos culturales de las comunidades. Esto es precisamente lo que conllevó al equipo de investigadores a implementar los juegos tradicionales nicaragüenses para propiciar una cultura de paz y reconciliación entre los pobladores del barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa.

### El macho parado

Este juego consiste en formar dos equipos, en donde un equipo de jugadores lanza una bola contra los integrantes de otros

grupos oponentes con el objetivo de golpear a cuantas personas sea posible. Las personas que son golpeadas del otro equipo van saliendo hasta quedar eliminado el grupo (Baltodano, 2017).

Durante la realización del juego se observó la integración de los niños, niñas y jóvenes presentes, por lo cual, se tuvieron que organizar diferentes grupos por edades y sexo. El entusiasmo con que se entregaron los pobladores a la actividad fue más que evidente, y al finalizar la actividad se les dio estímulo a los que ganaron el juego.



Niños del barrio Otoniel Arauz jugando el macho parado

## Traca, traca

Este juego consiste en chocar las dos pelotas del juguete llamado traca, traca de arriba hacia abajo de forma sonora, constante y coordinada. Este juego se caracteriza porque los participantes emplean distintos trucos como caballito, culebrita, helicóptero, mariposa, entre otros (Baltodano, 2017). En este juego primeramente se hizo una demostración y luego se inició con la participación de niñas, niños y jóvenes, quienes compitieron entre sí en diferentes rondas, lo cual hizo notorio el interés de los participantes. La premiación de este juego consistió en obsequiarles una traca, traca a los participantes de cada ronda.



Niños del barrio Otoniel Arauz jugando traca, traca

## La cuerda

Consiste en saltar una cuerda que es girada de arriba hacia abajo por dos personas en ambos extremos, las cuales aumentan la velocidad progresivamente a medida que el tiempo avanza, hasta hacer que la persona que salta toque la cuerda y quede eliminada. En este juego participaron niños, jóvenes y adultos, y se notó el entusiasmo de los participantes, por ejemplo, una de las líderes política del barrio participó en el juego y evidenció mucho dominio, el cual sirvió de inspiración para los demás.



Líder del barrio Otoniel Arauz modela el juego tradicional La cuerda

## Bolero

Este juego se puede realizar de manera individual, sin embargo, es más enriquecedor si se lleva a cabo de manera grupal. Este juego consiste en juguete llamado bole-

ro, en donde se debe ensartar repetidamente una bola en la punta o base cóncava de un palo del mismo instrumento (Baltodano, 2017). Este juego inició con la modelación del mismo por parte del equipo de animadores socioculturales, luego se les pidió a los participantes que se integrase e iniciaran a competir entre sí. Se observó entusiasmo y mucha motivación en los participantes, y a la vez perseverancia, ya que se observaba dificultad para ensartar la bola en la base del palo.



Niños del barrio Otoniel Arauz jugando con el bolero

## La rayuela

La rayuela es un juego tradicional nicaragüense que requiere únicamente una tiza y una superficie plana para jugarlo. Este juego, por ser poco conocido, se inició con la explicación y demostración por parte del equipo de animadores socioculturales, lo cual sirvió de motivación para que los participantes se aventuraran a realizarlo. Con este juego los niños y niñas se integraron de manera conjunta y desarrollaron sus habilidades y destreza al saltar correctamente los distintos espacios de la rayuela a fin de recoger el objeto lanzado sobre la misma.



Niños y niñas del barrio Otoniel Arauz participando en la rayuela

## Barrilete o cometa

El barrilete es un juego tradicional que consiste en hacer volar un artefacto llamado barrilete, cometa, pavanas o papalote, el nombre varía según el país y la cultura. Mediante este juego los niños experimentan distintas emociones y le permiten socializar e integrarse de manera grupal. En este sentido, para la realización de este juego se llevó una docena de cometas las cuales se repartieron entre los participantes. Como se puede observar, los niños hicieron volar su respectiva cometa y como premio se les obsequió una cada uno de los participantes.



Pobladores del barrio Otoniel Arauz jugando con las cometas

## Chibolas

Juego que consiste en lanzar unas pequeñas bolas de vidrio contra otras, sin embargo, esta no es la única modalidad de juego, existen diferentes formas de jugar chibolas. Es importante mencionar que en este juego pueden participar dos o más jugadores que tengan suficientes chibolas para competir (Baltodano, 2017). Para este juego se les repartió una cantidad de diez chibolas por participantes, quienes rápidamente se organizaron y procedieron a jugar hasta quedar sin chibolas y ser eliminados.



El juego tradicional de las chibolas

## Encostalados

Es un juego de carreras en donde los participantes deben saltar dentro de un costal hacia una meta determinada, y gana quien llegue de primero a la meta. Generalmente se practica en las escuelas y barrios para dar premios a los ganadores de las carreras, y lo juegan mujeres y varones (Baltodano, 2017; Asociación de Comunicación y Movilización Social “Los Cumiches”, 2009). Este juego fue muy aceptado por los pobladores del barrio



Práctica del juego tradicional los encostalados

dos vías: unos participaban y otros hacían barra. El juego se efectuó por edades y por la cantidad de participante se hicieron varias rondas de carreras.

## Landa

Juego en el que una persona persigue a sus compañeros hasta tocar a uno de ellos, al suceder esto, de inmediato quien ha sido tocado empezará a perseguir a los demás (Baltodano, 2017). En la realización de este juego los participantes se tomaron la calle de extremo a extremo para correrse de quien los seguía. Se pudo observar mucho entusiasmo y motivación de los participantes durante este juego.



Niños y niñas participando en el juego tradicional Landa



## El congelado

Este juego consiste en que una persona o un grupo persiguen a sus compañeros y cuando los alcanza dice ¡Congelado!, el jugador alcanzado deberá permanecer inmóvil hasta que otro compañero lo toque diciendo ¡descongelado! Este se juega en un espacio amplio y abierto, en un campo, parque, cancha o en la cuadra del barrio donde el grupo pueda correr libremente (Baltodano, 2017; Asociación de Comunicación y Movilización Social “Los Cumiches”, 2009). Este juego fue muy divertido para los niños porque les permitió reír, gritar y correr en toda la calle mientras huían para no ser tocados por su compañero, esto facilitó la interacción entre los niños y el desarrollo de habilidades físicas de coordinación.

## Evaluación de la Intervención sociocultural

La intervención sociocultural concluyó con la realización de entrevistas a pobladores del barrio que participaron y presenciaron la práctica de juegos tradicionales, de las cuales se puede inferir que los juegos tradicionales nicaragüenses han sido practicados desde antaño, sin embargo, actualmente afrontan una crisis aguda ya que poco se practican en las comunidades y barrios del país, a pesar de esto, Martha Lilliam Martínez Pravia de 45 años de edad y habitante del barrio expresa que “Nosotros ya como adulto jugamos y vivimos estos momentos y los disfrutamos. Y ahora queremos transmitirles a nuestros niños esas tradiciones”. Asimismo, Nathalya Soto de 25 años de edad expresó que esta experiencia fue “muy buena porque estamos rescatando juegos que no hacíamos de hace años”.

Estas opiniones también fueron complementadas con las voces de los niños, por ejemplo, Naomi Cárdenas de 11 años, quien se refirió a esta actividad como “Muy bonita porque recordamos las cosas pasadas”. En este sentido, se consensua que esta experiencia de práctica de juegos tradicionales fue muy positiva para los pobladores del barrio Otoniel Arauz de Matagalpa.

Asimismo, los participantes destacan que la práctica de los juegos tradicionales es muy importante como ele-

mento cultural, por ejemplo, pobladores entrevistados como Pablo Jiménez de 52 años sostiene que “son muy importantes, porque salimos de la rutina diario”, Nathalya Soto de 25 años, expresó que “Sí son importantes porque estamos rescatando las raíces tradicionales”, Felipe Herrera de 42 años mantiene que “Claro que sí son importantes porque es una forma más de socializar en el barrio”, y Derek Zelaya de 8 años coincide en que “Sí son muy importante porque a veces no tenemos con qué divertirnos en el barrio y jugar esto es bueno”.

Por otra parte, también se indagó acerca de los factores que inciden en la poca práctica de los juegos tradicionales, y los testimonios de los entrevistados apuntan hacia la irrupción de los dispositivos tecnológicos en los niños, ya que estos actualmente se dedican a jugar online y no a jugar presencialmente con sus amigos y vecinos. A continuación, se presentan los resultados de las entrevistas realizadas. Al respecto Jazmina del Socorro Palacios Martínez de 56 años expresó que “Todo eso se ha perdido por el uso de los celulares ahora, pasan todo el día en el celular, pasan hasta las 12 y 1 de la noche, los niños y jóvenes ahora solo viven en el celular, radio, televisión y Nintendo”; de igual manera Nathalya Soto de 25 años coincide en que “las redes sociales básicamente han provocado la pérdida de juegos tradicionales”; asimismo Eddy Videa de 9 años sostuvo que “Por estar solo con el celular no salimos a jugar a la calle”.

Por último, se indagó acerca de la importancia de los juegos tradicionales para promover una cultura de paz entre los nicaragüenses, al respecto, los entrevistados coinciden en que esta iniciativa del Gobierno de Nicaragua es propicia para mejorar las relaciones en la sociedad, para socializar y para reanudar la unidad en los barrios y pueblos. A continuación, sus opiniones:

*Ahora con nuestro buen gobierno estamos rescatando nuestras tradiciones y promoviendo una cultura de paz en nuestras comunidades y barrios (Jazmina del Socorro Palacios Martínez de 56 años)*

*Es muy bueno. Es algo que debemos hacer. Y más ahora con nuestro buen gobierno (Martha Lilliam*

**(...) los juegos tradicionales nicaragüenses han sido practicados desde antaño, sin embargo, actualmente afrontan una crisis aguda ya que poco se practican en las comuni-**

*Martínez Pravia de 45 años)*

*Muy bien la iniciativa del gobierno. Así nos divertimos sanamente (Nathalya Soto de 25 años)*

Estas mismas iniciativas también fueron expresadas durante la charla sobre una cultura de paz y reconciliación impartida por el equipo de investigadores con el objetivo de construir paz entre los miembros del barrio Otoniel Arauz de Matagalpa. En este sentido, los investigadores hicieron el llamado hacia el diálogo y a la construcción de buenas relaciones a través del diálogo, así mismo, estas iniciativas también fueron difundidas por medio de la Radio Nueva Insurrección 102.9 Fm en el programa “La Universidad en Marcha y en Victorias”, dirigido por el Maestro Cristóbal Castellón Aguinaga, de la Facultad Regional Multidisciplinaria de Matagalpa (FAREM-Matagalpa), en donde se promovió la actividad de los juegos tradicionales y se llevó a cabo un mensaje de paz y reconciliación hacia toda la población del municipio de Matagalpa y, por consiguiente, se promovieron los juegos tradicionales como herramienta para propiciar la convivencia en las comunidades y barrios.

### Conclusiones

Los resultados del presente proyecto de intervención sociocultural con el componente de Animación Sociocultural expresan consigo un conjunto de resultados que son importantes destacarlos como resultados de todo el proceso de investigación. A continuación, se presentan las siguientes conclusiones:

- El equipo de investigadores mediante el componente de Animación Sociocultural promovió la práctica de juegos tradicionales en los niños del barrio Otoniel Arauz de Matagalpa. Asimismo, la intervención sociocultural realizada se planteó transversalmente promover una cultura de paz y reconciliación en la comunidad, y esto fue evidente en el ambiente que se estableció y en la charla de cultura de paz y reconciliación que se llevó a cabo.

**Se promovió una cultura de paz y reconciliación porque mediante la intervención sociocultural se hicieron presente niños de diferentes familias, y también adolescente, jóvenes, adultos y adultos mayores para presenciar la puesta en práctica de estos juegos. Esto indica que los juegos tradicionales favorecen la unidad de las familias del barrio y ayuda a crear lazos fraternos y afectuosos entre los mismos.**

- Se logró identificar los juegos tradicionales que practican los niños del Barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa mediante la aplicación de una encuesta construida con base en referentes teóricos de la Asociación de Comunicación y Movilización Social “Los Cumiches” (2009), Baltodano (2017), Peña (1968) y Quiroga (2015). Este cuestionario se le aplicó a niños, adolescentes, adultos y adultos mayores, y permitió conocer los juegos que se practican actualmente en el barrio Otoniel Arauz y también la frecuencia con que se practican los mismos. Cabe mencionar que la encuesta diseñada también permitió conocer aquellos juegos tradicionales que no conocían los pobladores.

- Se diseñó un plan de acción con el componente de animación sociocultural para promover la práctica de juegos tradicionales en el barrio Otoniel Arauz del municipio de Matagalpa. Este plan de acción se diseñó con base en los resultados obtenidos del diagnóstico, el cual indicó que en el contexto de la investigación se practican poco los juegos tradicionales y que hay muchos juegos que se desconocen.

- Se implementó el plan de intervención sociocultural en el barrio Otoniel Arauz con la participación de 45 niños del barrio y en coordinación con los líderes del CLS (Consejo de Liderazgo Sandinista) del barrio y con los pobladores del mismo. Esta articulación del trabajo social permitió crear más empatía, armonía, confianza y participación del barrio en el proyecto de intervención sociocultural, en donde se practicaron juegos tradicionales como el macho parado, traca, traca, la cuerda, bolero, la rayuela, barrilete o cometa, encostados, chibolas, landa y el congelado.

- Al finalizar el proceso de intervención social se realizaron entrevistas con los participantes del estudio, esto con el objetivo de conocer sus opiniones respecto a la práctica de los juegos tradicionales nicaragüenses. Todo indica que los juegos tradicionales se han ido perdiendo con el pasar del tiempo, y se agudiza aún más en estos tiempos por

la irrupción de la tecnología y las redes sociales, las cuales impiden que los niños y adolescentes se reúnan en las calles del barrio a jugar en conjunto. Asimismo, los pobladores expresaron que la práctica de los juegos tradicionales es propicia para promover valores de paz entre los pobladores, identidad regional y mayor socialización entre sus miembros.

- Se promovió una cultura de paz y reconciliación porque me-

diante la intervención sociocultural se hicieron presente niños de diferentes familias, y también adolescente, jóvenes, adultos y adultos mayores para presenciar la puesta en práctica de estos juegos. Esto indica que los juegos tradicionales favorecen la unidad de las familias del barrio y ayuda a crear lazos fraternos y afectuosos entre los mismos.



Miembros del equipo de animadores socioculturales

## Bibliografía

Ander-Egg, E. (2000). Metodología y práctica de la Animación Sociocultural. Madrid: Plaza.

Arias, F. (2012). El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. (6ta ed.). Caracas: Episteme.

Asamblea Nacional de Nicaragua (2019). Ley N° 985: Ley para una cultura de diálogo, reconciliación, seguridad, trabajo y paz.

Asociación de Comunicación y Movilización Social "Los Cumiches". (2009). Juegos infantiles nicaragüenses. AUTOR. Recuperado el 13 de marzo de 2019, de <http://ysijugamos.cicbata.org/nicaragua.pdf>

Baltodano, H. (2017). ¡Juguemos, pues!: léxico de los juegos y aficiones del nicaragüense. Managua: PAVSA.

Bonetto, M. (2016, septiembre). El uso de la Fotografía en la investigación social. Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social, (11):71-83.

Colectivo por una Educación Intercultural. (2010). Manual para la Animación Sociocultural. Chiapas, México: AUTOR. Recuperado el 08 de abril de 2019, de <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/04/Manual-para-la-ASC-2010-Chiapas.pdf.pdf>

Colmenares, A. (2012, junio). Investigación-acción

participativa: una metodología integrada del conocimiento y la acción. Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, 3(1):102-115.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. (5ta ed.) México, D.F.: McGraw-Hill.

Morera, M. (2008, julio). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud, 5(1):1-8. Recuperado el 20 de febrero de 2019, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237017527002>

Plan de Respuesta Municipal Multi-Amenaza (2017). Departamento de Matagalpa.

Rebollo, J. (2002). Juegos populares: Una propuesta para la escuela. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (3):31-36. Recuperado el 20 de febrero de 2019, de [https://juancarlos.webcindario.com/juegos\\_populares.pdf](https://juancarlos.webcindario.com/juegos_populares.pdf)

## Referencias de entrevistas

Cárdenas, Naomi. (2019, 17 de marzo). Entrevista de A, Díaz y M, Rizo. [Cinta de audio]. Proyecto Juegos tradicionales y Animación Sociocultural. Matagalpa, Nicaragua.

- Herrera, Felipe. (2019, 17 de marzo). Entrevista de A, Díaz y M, Rizo. [Cinta de audio]. Proyecto Juegos tradicionales y Animación Sociocultural. Matagalpa, Nicaragua.
- Jiménez, Pablo. (2019, 17 de marzo). Entrevista de A, Díaz y M, Rizo. [Cinta de audio]. Proyecto Juegos tradicionales y Animación Sociocultural. Matagalpa, Nicaragua.
- Martínez, Martha. (2019, 17 de marzo). Entrevista de A, Díaz y M, Rizo. [Cinta de audio]. Proyecto Juegos tradicionales y Animación Sociocultural. Matagalpa, Nicaragua.
- Palacios, Jazmina. (2019, 17 de marzo). Entrevista de A, Díaz y M, Rizo. [Cinta de audio]. Proyecto Juegos tradicionales y Animación Sociocultural. Matagalpa, Nicaragua.
- Soto, Nathalya. (2019, 17 de marzo). Entrevista de A, Díaz y M, Rizo. [Cinta de audio]. Proyecto Juegos tradicionales y Animación Sociocultural. Matagalpa, Nicaragua.
- Videa, Eddy. (2019, 17 de marzo). Entrevista de A, Díaz y M, Rizo. [Cinta de audio]. Proyecto Juegos tradicionales y Animación Sociocultural. Matagalpa, Nicaragua.
- Zelaya, Derek. (2019, 17 de marzo). Entrevista de A, Díaz y M, Rizo. [Cinta de audio]. Proyecto Juegos tradicionales y Animación Sociocultural. Matagalpa, Nicaragua.

Adolfo Alejandro Díaz Pérez

Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua). Docente de Educación Secundaria en Instituto Públicos y Privados de Nicaragua en donde impartió asignaturas del área de Ciencias Sociales. Ha participado como ponente en congresos nacionales e internacionales en Managua, Cuba y Colombia, y recientemente ha realizado publicaciones en revistas de educación nicaragüense tituladas: Nuevos ambientes educativos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Sistematización de una experiencia didáctica en Educación Secundaria en Nicaragua, y Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales; además, de publicaciones en diarios como: Un elogio a la Revolución: Aquel 19 de julio de 1979, y Una Nicaragua de nuevos amaneceres. Actualmente es docente de la carrera Ciencias Sociales de la Facultad de Educación e Idiomas de la UNAN-Managua, y estudia el Doctorado en Educación e Intervención Sociales en la Facultad Regional Multidisciplinaria de Chontales (FAREM-Chon-

Mileydi de los Ángeles Arauz Úbeda

Licenciada en Contaduría Pública y Finanzas y Máster en Contabilidad con énfasis en Auditoría por la Facultad Regional Multidisciplinaria de Matagalpa (FAREM-Matagalpa), de la UNAN-Managua. Se ha desempeñado en el área Administrativa y docente de la FAREM-Matagalpa, asimismo, como contador en el ámbito público y privado, fue contador analista institucional del período 2014 al 2019 y actualmente es Docente en el Departamento de Ciencias Económicas y Administrativas de la Facultad Regional Multidisciplinaria de Matagalpa (FAREM Matagalpa) de la UNAN Managua. Estudia Doctorado en Educación e Intervención Social en la Facultad Regional Multidisciplinaria de Chontales (FAREM Chontales) de la UNAN-Managua.

Armando José Sandoval

Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en Lengua y Literatura Hispánicas y máster en Didáctica de la Lengua y Literatura desde 2017 por la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua). Inició en el ejercicio de la docencia en 1989 como profesor de Educación Primaria hasta el 2014. Asimismo, desde el 2005 se desempeñó como profesor de Lengua y Literatura en la modalidad de Educación Secundara a Distancia hasta el 2016; a partir del año 2010 hasta la actualidad se desempeña como docente del Departamento de Español de la Facultad de Educación e Idiomas de la UNAN-Managua. Del año 2012 al 2013 cursó el Diplomado en Estrategias de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la competencia gramatical y producción escrita. Actualmente estudia el Doctorado en Educación e Intervención Sociales en la Facultad Regional Multidisciplinaria de Chontales (FAREM-Chontales) de la UNAN-Managua.

María Alejandra Rizo Franco

Licenciada en Turismo Sostenible por la Facultad Regional Multidisciplinaria de Matagalpa (FAREM-Matagalpa), de la UNAN-Managua, y Licenciada en Psicología por la Universidad Evangélica de Nicaragua (UENIC) con sede en Matagalpa. Ex becaria de la Embajada Americana en el 2016 en el programa SUSI en la Universidad de Denver, Estados Unidos. Voluntaria global con AIESEC Sinaloa-México 2017, y representante de Nicaragua en el Encuentro Internacional de Jóvenes hacia el 2030, innovando para la transformación, Acapulco 2018. Además, ha ejercido funciones ligadas a la orientación, asesoramiento profesional y vocacional, y funciones preventivas para evitar los posibles problemas en la experiencia educativa. Actualmente se desempeña como docente de Psicología en la Universidad Evangélica de Nicaragua (UENIC) en Matagalpa, y estudia el Doctorado en Educación e Intervención Sociales en la Facultad Regional Multidisciplinaria de Chontales (FAREM-Chontales) de la UNAN-Managua.