



El valor del Juego Tradicional en las clases de educación física

José Eduardo Vergara Polo

Proyecto presentado para optar al título de Licenciado en Educación Física

Asesor

Didier Fernando Gaviria Cortes Doctor (PhD) en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Universidad de Antioquia
Instituto Universitario de Educación Física y Deporte
Licenciatura en Educación Física
Medellín, Antioquia, Colombia
2024

Cita

(Vergara Polo, 2024)

Referencia

Vergara Polo J. E. (2024). *El valor del Juego Tradicional en las clases de educación física* [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Estilo APA 7 (2020)



Seleccione biblioteca, CRAI o centro de documentación UdeA (A-Z)

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

Dedico este logro primeramente a Dios, a mis padres, en especial a mi mamá, a mi hermano por todo el apoyo brindado en todos estos años de estudio universitario, a mi pareja por nunca dejarme solo en los momentos de estrés o de dificultades académicas que presente, a mi abuelo que está en los cielos, a todos mis amigos y compañeros de estudio, a mis profesores, en especial a quien fue mi asesor y amigo durante los dos semestres del énfasis, así mismo a toda la comunidad universitaria en general por todo el apoyo brindado en todos los aspectos académicos a desarrollar.

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Planteamiento del problema.....	11
Juatificación.....	13
Objetivos.....	14
Marco teórico.....	15
Metodología.....	16
Resultados y discusión.....	18
Conclusiones.....	22
Referencias	21

Siglas, acrónimos y abreviaturas

APA	American Psychological Association
Cms.	Centímetros
ERIC	Education Resources Information Center
Esp.	Especialista
MP	Magistrado Ponente
MSc	Magister Scientiae
Párr.	Párrafo
PhD	Philosophiae Doctor
PBQ-SF	Personality Belief Questionnaire Short Form
PostDoc	PostDoctor
UdeA	Universidad de Antioquia

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo comprender la importancia y el nivel de conocimiento e información que tienen los alumnos del grado quinto de primaria del Colegio Calasanz Campestre Escolapia acerca de los juegos tradicionales en la actualidad. El estudio fue planteado con una metodología de investigación de carácter cualitativa. Para la recopilación de la información la herramienta utilizada fue el cuestionario o encuesta. Al analizar los datos obtenidos en la investigación sobre el cuestionario aplicado a los 42 estudiantes participantes los resultados fueron los siguientes:

El juego tradicional más conocido por los estudiantes fue el “ponchado” y “piedra papel o tijeras”, ambos con un porcentaje de votación de un 8%, seguidos de los juegos como “saltar a la cuerda”, “las escondidas”, “carrera de costales”, “triquis”, “gallinita ciega”, “pañuelito”, “chucha cogidas” y “policías y ladrones”, todas estas con un 7% de respuestas obtenidas, los juegos como “las canicas” y “la golosa” obtuvieron un 6%, seguidos los juegos de “que pase el rey” y “Stop o declaro la guerra” con un porcentaje del 5% y por último el juego tradicional menos conocido por los estudiantes que fue el “yeimi” con 4% de las respuestas recogidas, obteniendo así un 100%. Se puede concluir que se destacaron varias ideas respecto a los datos recogido de los estudiantes, en las que se resalta el hecho de que la mayor parte de ellos tienen conocimiento y ponen en práctica algún juego tradicional que hacen parte de los más populares de la región antioqueña.

Palabras clave: Juegos tradicionales, conocimiento, investigación, estudiantes.

Abstract

The purpose of this study was to understand the importance and level of knowledge and information that fifth grade students of the Calasanz Campestre Escolapia School have about traditional games today. The study was carried out using a qualitative research methodology. The tool used to collect the information was a questionnaire or survey. When analyzing the data obtained in the research on the questionnaire applied to the 42 participating students, the results were the following:

The traditional game best known by the students was “ponchado” and “rock, paper or scissors”, both with a voting percentage of 8%, followed by games such as “jump rope”, “hide and seek”, “sack race”, “triquis”, “blind man’s bluff”, “pañuelito”, “chucha cogidas” and “cups and robbers”, all of these with a 7% of responses obtained, games such as “marbles” and “la golosa” obtained a 6%, followed by the games of “que pase el rey” and “Stop or I declare war” with a percentage of 5% and finally the traditional game least known by the students which was “yeimi” with 4% of the responses collected, thus obtaining a 100%. It can be concluded that several ideas were highlighted regarding the data collected from the students, which highlights the fact that most of them have knowledge and put into practice some traditional game that is part of the most popular in the Antioquia region.

Keywords: Traditional games, knowledge, research, students.

Introducción

Los juegos tradicionales son una forma de expresión recreativa que forma parte del patrimonio cultural de las regiones la cual nos permite identificar distintas costumbres y tradiciones (Ardila, 2022). Los juegos tradiciones ayudan a reforzar la identidad cultural, estas actividades lúdicas ayudan a mejorar las habilidades sociales y contribuyen al proceso de aprendizaje en el ámbito de la educación por su valor pedagógico. Cañón y Zapata (2019), aseguran que “los juegos tradicionales tienen un gran valor educativo porque fomentan las habilidades y actitudes de los niños, como la cooperación, la solidaridad, la honestidad, la tolerancia, la superación, el respeto y el compañerismo” (p. 10).

Öfele (2004) expresa que, la escuela es generadora de cultura y a su vez deberá rescatar aquellos aspectos culturales que responden a las características de la población infantil, de este modo es posible pensar los juegos y el jugar, específicamente los juegos tradicionales, como una posibilidad de interacción con la cultura familiar de los sujetos que allí se interrelacionan. Desde esta perspectiva, “podríamos considerar los juegos tradicionales como un punto de enlace entre la cultura infantil y la escuela, por donde se podrían aprovechar múltiples aspectos para desarrollar durante la actividad escolar y entrelazar una importante red sociocultural” (Öfele, 2004, p,107).

Según Jiménez (2009), la enseñanza de los juegos tradicionales y populares en la escuela proporciona a los alumnos un conocimiento de la cultura local y de su región, fomenta las relaciones entre los alumnos, la comunicación y la socialización en el grupo, y su carácter motivador facilita la participación de los alumnos en las actividades, contribuye a la adquisición de conocimientos conceptuales e instrumentales, fomenta la autoestima, promueve la imaginación y sirve como medio para potenciar la personalización.

El objetivo de la investigación busca comprender la importancia y el nivel de conocimiento e información que tienen los alumnos del grado quinto de primaria del Colegio Calasanz Campestre Escolapia acerca de los juegos tradicionales en la actualidad.

Planteamiento del problema

Teniendo presente todo lo anterior, el interrogante del presente estudio es. ¿Cuál es la importancia y el empleo que le dan los docentes a la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física?

Para Lavega (2011), la inclusión de juegos tradicionales en la educación infantil ofrece a los profesores de educación física una variedad de posibilidades para valorar las habilidades motrices en relación con las características únicas de la cultura, por ello, es muy importante la labor de la escuela como medio necesario para la difusión de estos juegos y, en particular, del profesor de educación física, que dispone de las herramientas necesarias para llevar a cabo esta importante tarea.

En este sentido, Chávez et al., (2012) en su estudio, encontraron que los juegos tradicionales desde las clases de Educación Física logran influir en el desarrollo armónico y en la formación de valores de los estudiantes y prepararlos para adquirir conocimientos, hábitos y habilidades, también reforzar las funciones afectivas y educativas de las familias.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante la labor de la escuela como medio necesario para la difusión de los juegos tradicionales y, en particular, del profesor de educación física, que dispone de las herramientas necesarias para llevar a cabo esta importante tarea, las posibilidades que ofrece el juego tradicional son múltiples. Estas posibilidades serían según Öfele (1999) son:

En primer lugar, el juego por sí mismo, en la medida en que damos al juego un lugar más importante en los entornos educativos institucionales, hemos incluido un aspecto importante de la educación y el desarrollo de los niños. Por otra parte, desde un punto de vista práctico, muchos de estos juegos son cortos, aunque repetitivos, es decir, vuelven a empezar nada más terminar la ronda o rondas, y no requieren gran cantidad de material, por lo que pueden incorporarse fácilmente a las escuelas sin necesidad de recursos importantes ni horarios especiales.

Antecedentes

En el contexto de nuestro país también se han realizado trabajos investigativos en relación al rescate de los juegos tradicionales desde el contexto escolar y sociocultural. En ese marco, Barreto y Rodríguez (2018), plantean la necesidad de recuperar la práctica de los juegos tradicionales en la escuela como un aporte a la apropiación y construcción de identidad cultural, en donde los resultados de la investigación reflejan el escaso conocimiento que tienen los estudiantes sobre los juegos tradicionales, debido a la falta de interacción entre pares, familia y comunidad con este tipo de prácticas. De igual manera, se evidencia la posibilidad de construir identidad cultural desde un contexto educativo a partir de saberes propios como en este caso con los juegos tradicionales.

Cantor y Palencia (2017), muestran una satisfactoria disminución de las conductas que afectan las habilidades sociales de los estudiantes, resaltando de igual manera el impacto positivo que generan los juegos tradicionales en el contexto escolar. El estudio concluye que los niños dentro de su etapa escolar necesitan comprender y aplicar las habilidades sociales en todos los contextos y en cualquier circunstancia.

El trabajo de investigación realizado por Alfaro (2016), encontró que, los juegos tradicionales ofrecen un apoyo a los docentes en el desarrollo del ejercicio pedagógico trabajando las dimensiones del desarrollo de los niños y niñas en especial la dimensión corporal objeto de estudio.

En el presente trabajo investigativo se plantea diseñar una propuesta de intervención didáctica que integre los juegos tradicionales en las clases educación física como un aporte a la formación de valores sociales de los estudiantes del grado 5° (A y B) del colegio Calasanz campestre escolapias de la ciudad de Medellín.

Cañón y Zapata (2019), señalan que los juegos tradicionales ofrecen grandes posibilidades a los profesores de educación física para beneficiarse con el uso de estos juegos y su aplicación en el aula. La gran mayoría de los profesores de esta asignatura no han abandonado las rutinas que tienen establecidas en sus aulas y se conforman con los contenidos que simplemente han ido acomodando años tras año porque han tenido buenos resultados.

Por otra parte, Ardila (2021), expresa que se considera esencial tender un puente entre el discurso académico del entorno escolar y el conocimiento popular y tradicional del entorno

estudiantil para promover una educación física contextualizada, que en palabras de Lavega (2006), podría entenderse como “aquella labor pedagógica que trata de restituir a través de las situaciones educativas (motrices) los valores y las constantes sociales y culturales, de las gentes y las costumbres del lugar en donde se realiza” (p.5). En este sentido, Ardila (2021), afirma que la educación física significa no solo un proceso de formación que desarrolla la motricidad, sino también una revitalización dinámica y espontánea de la experiencia del alumno a través de una práctica pedagógica que reconoce la riqueza cultural de la región y las diferentes formas de socializar en la comunidad.

Justificación

Trigueros (2000) nos indica que, el juego tradicional ha sido uno de los principales marginados de la Educación Física, que continuamente ha tenido que enfrentar al deporte de masas, contenido privilegiado de nuestra materia; y que, hasta ahora, en la mayoría de los casos, se ha utilizado fundamentalmente como un medio o recurso metodológico de la Educación Física para conseguir objetivos puramente motores o corporales. (p.162)

Los juegos tradicionales dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; por todo ello consideramos que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de fomentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro (Trigueros, 1998, p. 115).

Para Cantor y Palencia (2017), “la asignatura de Educación Física debe renovarse constantemente implementando nuevas propuestas para ser una respuesta útil y eficaz en la educación” (p.14). A través de este enfoque, se considera importante aprovechar el conocimiento del propio entorno de los alumnos para facilitar el aprendizaje y potenciar su desarrollo, basándose en prácticas lúdicas como los juegos tradicionales que constituyen el patrimonio cultural de la región.

3 Objetivos

3.1 Objetivo general

Comprender la importancia y el nivel de conocimiento e información que tienen los alumnos del grado quinto de primaria del Colegio Calasanz Campestre Escolapia acerca de los juegos tradicionales en la actualidad.

3.2 Objetivos específicos

- Conocer el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes del grado quinto de primaria sobre los juegos tradicionales.
- Conocer el contexto donde se ha llevado a cabo el aprendizaje de los juegos tradicionales de los estudiantes.
- Identificar el grado de interés de los estudiantes del grado quinto por este tipo de juegos en las clases de educación física.
- Identificar los tipos de juegos tradicionales practicados por los estudiantes del grado quinto de primaria.

Marco teórico

Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que perduran por mucho tiempo, de generación en generación, transmitiéndose de abuelos a padres y de padres a hijos, sufriendo algunos cambios, pero conservando su esencia. Son juegos que aparecen en diferentes épocas o momentos del año, que desaparecen por un tiempo y vuelven a reaparecer (Öfele, 1999).

Generelo y plana (1996) lo definen como “juego practicado por generaciones, dentro de una comunidad más o menos grande, que se encuentra arraigado en una cultura dada y que por lo tanto nos habla de la forma de ser y sentir de la gente de una región” (p.745).

En base a esta definición autores como Sarmiento (2008), añaden que estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores.

Lara (2006) por su parte afirma que los juegos tradicionales fomentan y favorecen descubrir el patrimonio lúdico, iniciándoles a investigar e indagar sobre su entorno, esto quiere decir que se establece una aproximación de las niñas y niños hacia su propio entorno cultural.

Citando a Rio (2013) menciona:

“Los juegos tradicionales son fruto de la actividad en la que el hombre transforma la realidad y transforma al mundo, su carácter radica en transformar a la realidad reproduciéndola, ha ellos responden cada sociedad humana, a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años, donde se refleja el extraordinario valor que tiene en la formación de la personalidad, de las convicciones morales, de las cualidades que contribuyen a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad” (p.45).

Desde la posición de Rodríguez et al., (2013) lo definen como: “son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica” (p.40); o como lo define Navarro Adelantado: “Son las manifestaciones lúdicas más naturales que podemos encontrar, fruto de la evolución de la cultural, por lo que son juegos perfectamente concebidos para el entretenimiento” (Trigueros, 2000, p.109).

Con respecto a lo mencionado anteriormente, Ardila (2021) manifiesta que “se podría afirmar que los juegos tradicionales son parte fundamental de acervo cultural de las regiones y nos permiten identificar costumbres, tradiciones y formas de vida de generaciones pasadas. Permiten

el autoconstrucción del conocimiento y el aprendizaje de manera más dinámica y nos define dentro de un determinado contexto social” (p.46)

Metodología

Para este trabajo se ha planteado una metodología de investigación de carácter cualitativa, que como recoge Aróstegui (2000) “se preocupa por conocer las explicaciones subjetivas que dan cada uno de los protagonistas, procurando desarrollar por tanto un conocimiento práctico y crítico” (p. 227)

Por otra parte, Blasco y Pérez (2007), “señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas” (p.25). Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.

Creswell (1998:7-8), identifica cinco tradiciones metodológicas en la investigación cualitativa: etnografía, biografía o historia de vida, teoría fundamentada, fenomenología y estudio de caso.

Participantes

La población con la que se llevó a cabo el estudio estuvo enfocada en los estudiantes del grado 5° de primaria (A y B) de una institución educativa de carácter privado, con un número total de 47 estudiantes entre los dos grupos del grado 5°.

Procedimiento y material

Para la recopilación de la información la herramienta elegida a utilizar es el cuestionario o encuesta. El cuestionario llevado a cabo está formado por 12 preguntas, el cual será aplicado a modo de taller, en las cuales se indaga sobre el nivel de conocimiento e información que tienen los alumnos del grado quinto de primaria sobre los juegos tradicionales, entre las que se combinan cuestiones cerradas y de elección múltiple, en el que la contestación de las preguntas cerradas son respuesta del tipo SÍ o NO. De esta manera, los estudiantes se ven obligados a adoptar una postura

en un extremo u otro del problema. Por otro lado, las preguntas del cuestionario fueron simples y específicas ya que estaban dirigidas a estudiantes del grado quinto de primaria.

Así mismo, también se utilizó un grupo focal, que de acuerdo con Powell et al. (1996) definen al grupo focal como “un grupo de individuos seleccionados y reunidos por el investigador con el propósito de discutir y comentar, desde su experiencia, sobre un tema que es el objeto de estudio de la investigación” (p. 499).

Análisis de datos

El tipo de análisis realizado en el presente estudio está basado en un análisis descriptivo, en donde el objetivo final es conocer y exponer el estado actual de algunos aspectos del tema en estudio, en este caso, los juegos tradicionales. Se pretende conocer el nivel de conocimiento e información que las nuevas generaciones tienen acerca de los juegos tradicionales, cuáles conocen, dónde lo han aprendido, cuál es su actitud u opinión ante ellos y a qué dedican la mayor parte de su tiempo libre.

Resultados y discusión

A lo largo de esta propuesta, los instrumentos de obtención de datos, como hemos apuntado en el apartado específico de metodología, utilizados, han sido el cuestionario y un grupo focal, por lo que, en primer lugar, procederemos a analizar los datos obtenidos en la investigación sobre el cuestionario aplicado a los 42 estudiantes participantes de los grados 5° A y B de primaria.

De los juegos tradicionales existentes, se han elegido 15 por considerarlos entre los más conocidos y practicados por las generaciones actuales, aunque no en la misma medida. Estos juegos son: Ponchado, Golosa, Las escondidas, Saltar a la cuerda, Canicas, Yeimi, Carrera de costales, Triqui, Piedra, papel o tijeras, Gallinita ciega, Pañuelito, Que pase el rey, Stop o declaro la guerra, Policías y ladrones y Chucha cogida.

Para analizar los resultados de los porcentajes conseguidos por cada juego tradicional conocido por los estudiantes es importante mencionar que las respuestas obtenidas en esta pregunta fueron de selección múltiple, por ende, a cada juego se le asignó un porcentaje de votos o respuestas con respecto al total de estos (100 %). Cabe destacar que en los resultados se evidencio que no hubo mucha diferencia entre el total de las respuestas por cada juego conocido.

Por consiguiente, se pudo observar que el juego tradicional más conocido por los estudiantes fue el “ponchado” y “piedra papel o tijeras”, ambos con un porcentaje de votación de un 8%, seguidos de los juegos como “saltar a la cuerda”, “las escondidas”, “carrera de costales”, “triquis”, “gallinita ciega”, “pañuelito”, “chucha cogidas” y “policías y ladrones”, todas estas con un 7% de respuestas obtenidas, los juegos como “las canicas” y “la golosa” obtuvieron un 6%, seguidos los juegos de “que pase el rey” y “Stop o declaro la guerra” con un porcentaje del 5% y por último el juego tradicional menos conocido por los estudiantes que fue el “yeimi” con 4% de las respuestas recogidas, obteniendo así un 100% entre todos los porcentajes.

Teniendo en cuenta los resultados logrados con sus respectivos porcentajes en cada juego, se puede observar que los estudiantes poseen conocimientos sobre la mayoría de los juegos que se encuentran incluidos en la categoría de tradicionales, siendo el juego del “ponchado” y “piedra papel o tijeras” como los juegos más conocidos y practicados por los estudiantes; y la actividad que menos conocen los alumnos fue el juego de “Yeimi”.

Desde mi postura, afirmo que es de suma importancia que los estudiantes sigan aumentando el nivel de conocimiento e información que tengan acerca de los juegos tradicionales, ya que al

conocer de ellos y ponerlos en práctica se pueden obtener beneficios para el desarrollo integral en quienes lo practican. Reforzando mi idea, cito a Solís (2004), donde afirma que “el juego activo proporciona beneficios aparte de la diversión, entre ellos se puede observar el desarrollo intelectual, emocional, físico y social”. (p.6). Castro (2008) defiende este punto de vista y argumenta que dichos juegos pueden utilizarse como herramienta para facilitar o fomentar la adquisición de estas características.

Por otra parte, el 52,4 % de los participantes del presente estudio han añadido otros juegos tradicionales que conocen, en los que se destacan el juego de “chucha infinita” con un 27% de respuestas obtenidas, el cual es una variante del juego “chucha cogida”, juego seleccionado como los más conocidos en la región de Antioquia; entre los otros juegos más destacados estuvo el juego tradicional del “Boy” con un 19% de respuestas, seguidos del juego “sardinas enlatadas” con un 15% y “caballito inglés” con un 12% de respuestas. Los otros juegos conocidos por los estudiantes, con un menor número de respuestas fueron: “atrapa la bandera” 4%, “verde, rojo, amarillo” 4%, “estatuas” 4%, “las escondidas” 4%, “trompos” 4%, “pisa pisa” 4%, y por último el juego del “tingo tango” con un 4% cerrando así el 100% de las respuestas asignadas.

Por otro lado, con respecto a que si los estudiantes conocían otros juegos tradicionales el 47,6% votó que NO conocían otros juegos. Analizando los resultados dados, se observa que un poco menos de la mitad de los estudiantes encuestados no conocen otros juegos tradicionales con relación a los 15 juegos tradicionales que se les presentaron como más conocidos en la región antioqueña, lo cual, quiere decir que es fundamental reactivar y mantener vivos los juegos tradicionales en nuestra región, como así mismo en la escuela, con el objetivo de que aquellas personas que no conocen de estos juegos tengan la posibilidad de vivir y conocer nuevas costumbres, tradiciones y hábitos que se presentan no solo en esta región del país, si no en todas las regiones.

Sostengo mi apreciación con las afirmaciones que realiza Öfele (1998) en donde expresa que las razones por las que merece la pena mantener vivos estos juegos son diferentes, pues es a través de ellos podemos transmitir a los individuos características, valores, estilos de vida y tradiciones de diferentes regiones geográficas. Además de esto, se puede estudiar y mostrar diferentes variaciones del mismo juego dependiendo de la cultura y la región en la que se juega. Desde esta perspectiva, “podríamos considerar los juegos tradicionales como un punto de enlace entre la cultura infantil y la escuela, por donde se podrían aprovechar múltiples aspectos para

desarrollar durante la actividad escolar y entrelazar una importante red sociocultural” (Öfele, 2004:107).

Otros datos de gran interés a destacar sobre la información recolectada es el lugar en el cual los estudiantes han aprendido y recibido información sobre los juegos tradicionales, si sucedió en el colegio, en casa o simplemente con los amigos, como también dónde los juegan o el interés que presentan hacia este tipo de juegos.

El 36% de los estudiantes aseguran haber aprendido sobre juegos tradicionales en el colegio, mientras que un 35% han aprendido con los amigos. Tras observar los resultados se puede deducir que el lugar donde menos información han obtenido sobre este tipo de juegos es en la casa con un porcentaje del 29%. Del mismo modo, un 57% de los encuestados afirma jugar con sus padres. Por otro lado, más de un 82% de los chicos/as aseguran jugar a juegos tradicionales en el colegio, y un 71% en la calle. Otra información que se considera relevante y de interés para destacar es el hecho de que un 88% de los participantes afirma que le gustaría saber más sobre este tipo de juegos.

Al analizar los resultados anteriores se puede concluir que la mayor parte de los estudiantes afirman haber aprendido estos juegos en el colegio, por tanto, se trata de una muestra más que defiende la idea de que los contenidos relacionados deben desarrollarse más en las clases de educación física, debido a que estos tienen un gran valor para desarrollarlos e implementarlos en las clases.

Tal como lo expresa Ardila (2022), al afirmar que ciertas características de los juegos tradicionales provienen del contexto educativo, ya que hace un aporte pedagógico significativo en el proceso de enseñanza en los diferentes niveles educativos. Además de reforzar la identidad a través de las costumbres, estas prácticas tradicionales contribuyen a la práctica de valores y al fortalecimiento de las relaciones sociales, al tiempo que crean un mejor ambiente escolar.

En relación a lo anterior Camacho (2016) señala, que el ámbito educativo constituye un contexto fundamental para promover la enseñanza de los juegos tradicionales, ayudando a mejorar aspectos tanto referentes a la condición física, como al conocimiento de la cultura, adquisición de valores y en definitiva a educar.

De esta manera, se puede considerar al juego tradicional como una estrategia pedagógica que dinamiza los procesos formativos y fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, creando un puente entre los legados ancestrales y las prácticas pedagógicas (Ardila, 2022)

Por último, en cuanto información a sobresaltar se hace referencia a los resultados obtenidos a la pregunta relacionada con las acciones realizadas durante el tiempo libre. El 33% de los chicos/as afirma dedicar la mayor parte de su tiempo libre a los juegos on-line (internet), seguido por un 31% de los jóvenes que afirman dedicarlo a la práctica de juegos deportivos, mientras que el 29% lo dedican a jugar con videojuegos y por último con un 7% en las respuestas de **cual otros juegos practican** durante su tiempo libre los estudiantes respondieron que prefieren dormir, realizar manualidades y jugar con los amigos.

Analizando la información obtenida anteriormente se evidencia que hay muy poca diferencia en las preferencias de juegos que tienen los estudiantes para realizar durante sus tiempos libres, en donde la mayor parte de esta se la dedican a jugar en internet, dichos juegos han ido remplazando el goce de los juegos tradicionales en los tiempos de ocio de las nuevas generaciones, los cuales logran crear en los niños y jóvenes unas posturas solitarias y sedentarias, causando en ellos la pérdida del interés por realizar actividad física.

Así mismo, Trigueros (2002) afirma que los juegos tradicionales han sufrido grandes cambios bajo la influencia de los medios audiovisuales, la publicidad, la propaganda las nuevas tecnologías, etc. y se han ido transformando en actividades pasivas.

Años después, siete años para ser exactos, Trigueros (2009) vuelve a insistir en que la cultura popular, aunque lucha por mantenerse viva, esta se enfrenta a problemas relacionados con la globalización, la cual está causando que se pierdan las culturas de los pueblos, que se estandarice las culturas y las formas de vidas actuales. Afirmó, que la situación actual de los juegos tradicionales y populares se debe principalmente a los siguientes factores: tiempos de libre relación, aparición de las nuevas tecnologías, pérdida de los espacios apropiados para el juego (jardines, parques, plazas...) y la desaparición de las vías de transmisión tradicionales de los juegos.

Como señala el autor, uno de los principales factores que está causando la pérdida de los juegos tradicionales es la aparición de las nuevas tecnologías, dado a que los niños disponen ahora de más tiempo para jugar con videoconsolas, computadores, tabletas y teléfonos móviles, lo cual está provocando que los niños ya no realicen actividad física o que estén reduciendo su práctica, y, en consecuencia, la falta de desarrollo y práctica de estos juegos.

Conclusiones

Se destacaron varias ideas respecto a los datos recogido de los estudiantes, en las que se resalta el hecho de que la mayor parte de ellos tienen conocimiento y ponen en práctica algún juego tradicional que hacen parte de los más populares de la región antioqueña.

Con la realización de este estudio se logró observar que los juegos tradicionales no están tan marginados de la institución educativa, pero, no obstante, se trata de un patrimonio cultural, el cual se debe conservar y difundir para que estos perduren con el pasar del tiempo, con el fin de que estos juegos tradicionales sean conocidos por las futuras generaciones.

Por otro lado, mediante el ejercicio de reconocimiento de las prácticas lúdicas y recreativas del entorno de los estudiantes y sus familiares, se pudo observar cómo los juegos tradicionales han venido desapareciendo debido al limitado tiempo y espacio que tiene los estudiantes para el desarrollo de los juegos, lo cual se evidencia, por una parte, en las múltiples tareas que deben desarrollar los estudiantes relacionadas a las labores de campo como apoyo a las dinámicas de trabajo de sus padres.

A partir de las experiencias compartidas por los estudiantes en torno a las prácticas y tratamiento de los juegos tradicionales en su entorno local, y luego de las reflexiones construidas por los mismos se logra determinar que la interacción entre los diferentes actores de la comunidad es fundamental no sólo para la construcción del conocimiento en este caso del juego tradicional, sino también para garantizar la pervivencia de estas prácticas las cuales se constituyen como un elemento de la herencia cultural y el patrimonio lúdico de la región

Por otra parte, con los datos obtenidos con relación a lo que realizan los estudiantes en sus tiempos libres se pudo comprobar que, en la actualidad, la mayoría de estos juegos han sido olvidados debido a la aparición de las redes sociales, los móviles, las videoconsolas, los ordenadores, etc. Por lo que, para conseguir una recuperación de este tipo de juegos, la escuela y los profesores juegan un papel muy importante, ya que con propuestas de intervención trabajando los juegos tradicionales y populares esto poco a poco se puede lograr.

En definitiva, los Juegos Tradicionales como actividad física, como acción humana o como estrategia pedagógica o didáctica, es un componente lúdico y recreativo muy completo que puede ayudar de diversas formas a los niños y a niñas de cualquier institución educativa o población. Además, su implementación es una buena oportunidad para acercar a los infantes a su patrimonio cultural y así desempolvar las tradiciones de nuestro pueblo colombiano.

Referencias

Ardila, J. (2021). *juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio – cultural de los estudiantes de la institución educativa Ignacio gil Sanabria del municipio de Siachoque* [Tesis de maestría, Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia]. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8675/Juegos_tradicionales.pdf;jsessionid=069C9AE6C1148A93314FA851B2725A00?sequence=1

Cataño, M. (2013). *El valor del Juego Tradicional en el aula de Educación Primaria en Andalucía*. [Trabajo de grado, Universidad de Granada]. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/36173/CastanoSolis_Marta.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lavega, P. (2011) *Juego tradicional y escuela. Recursos pedagógicos [En línea]. XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz. 12 al 15 de octubre de 2011, La Plata. Educación Física y contextos críticos*. Disponible en Memoria Académica: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1415/ev.1415.pdf

Llorente, L. (2021). *los juegos tradicionales y populares en educación física* [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56635/TFG-G5640.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paz, E. (2014). *juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica* [Trabajo de grado, Universidad del valle]. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/7597/3410-0473440.pdf;jsessionid=2CA87487537AA0ADE73AD9534000FDD7?sequence=1>

Tipanluisa, M. (2016). *los juegos tradicionales en las clases de educación física, en los niños de quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa sagrado corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga*. [Tesis de grado, Universidad técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18599/1/TESIS%20%20M%c3%93NICA%20FIRMAS.pdf>

Trigueros, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de Granada* [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24632/Carmen%20Trigueros%20Cervantes.pdf;jsessionid=CFE450119751FD0D76606D38790DB3FC?sequence=1>

López. E., (2011). *Política fiscal y estrategia como factor de desarrollo de la mediana empresa comercial sinaloense. Un estudio de caso*. [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Sinaloa]. <https://defiscal.posgrado.fca.uas.edu.mx/wp-content/uploads/2020/07/eleazar-angulo.pdf>