



Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales

Traditional games: contribution to socio-cultural development in rural educational contexts

José Noé Ardila-Barragán^{1,2} 

¹Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Tunja - Boyacá, Colombia.

²Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria. Siachoque - Boyacá, Colombia; jotardila@gmail.com.

Cómo citar: Ardila-Barragán, J.N. 2022. Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. Rev. Digit. Act. Fis. Deport. 8(1):e2152. <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>

Artículo de acceso abierto publicado por Revista Digital: Actividad Física y Deporte, bajo una licencia Creative Commons CC BY-NC 4.0

Publicación oficial de la Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales U.D.C.A, Institución de Educación Superior Acreditada de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional.

Recibido: octubre 3 de 2021 **Aceptado:** noviembre 7 de 2021 **Editado por:** Álvaro José Gracia Díaz

RESUMEN

Introducción: Los juegos tradicionales, se constituyen como expresiones lúdicas que hacen parte del acervo cultural de las regiones y permiten identificar costumbres y tradiciones. Estas prácticas recreativas, además de fortalecer la identidad cultural, favorecen habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, gracias a su valor pedagógico. **Objetivo:** Establecer el aporte de los juegos tradicionales del entorno local al desarrollo sociocultural, de los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Siachoque - Estudio piloto grado octavo. **Metodología:** El estudio corresponde a un enfoque cualitativo, enmarcado dentro de un paradigma hermenéutico, el cual, valida la aplicación de un modelo de investigación acción y algunos instrumentos de la cartografía social. En la primera fase, se realizó la caracterización de los juegos tradicionales, acudiendo a la entrevista semiestructurada y a la cartografía de los juegos tradicionales. Luego, se construyó la propuesta de intervención, en donde se desarrollaron “talleres de memoria”, que permiten la construcción social del conocimiento, favoreciendo el intercambio y

la transferencia de saberes en torno a los juegos tradicionales. **Resultados:** Mediante el intercambio de saberes, producto de la interacción social, se logró ampliar el conocimiento y las percepciones de los estudiantes hacia los juegos tradicionales, convirtiéndolos en un recurso que dinamiza el desarrollo sociocultural de la población escolar. **Conclusión:** La interacción social representa un factor fundamental, no solo para la construcción del conocimiento, en este caso del juego tradicional, sino, también, para garantizar la pervivencia de estas prácticas, que se constituyen como un elemento de la herencia cultural y el patrimonio lúdico de la región.

Palabras claves: Contexto educativo; Desarrollo sociocultural; Juegos tradicionales; Patrimonio lúdico.

ABSTRACT

Introduction: Traditional games are constituted as playful expressions that are part of the cultural heritage of the regions and allow the identification of customs and traditions. These recreational practices, also strengthen cultural identity, favor social skills and stimulate learning processes in educational contexts,

thanks to their pedagogical value. **Objective:** Establish the contribution of the traditional games of the local environment, to the sociocultural development of the students of the Ignacio Gil Sanabria Siachoque Technical Educational Institution - Eighth grade pilot study. **Methodology:** The study corresponds to a qualitative approach, framed within a hermeneutical paradigm, which validates the application of an action research model, and some instruments of social cartography. In the first phase, the characterization of the traditional games was carried out, using the semi-structured interview and the cartography of the traditional games. Then the intervention proposal was built, where "memory workshops" were developed, which allow the social construction of knowledge, favoring the exchange and transfer of knowledge around traditional games. **Results:** Through the exchange of knowledge, a product of social interaction, it is possible to expand the knowledge and perceptions of students towards traditional games, turning them into a resource that stimulates the sociocultural development of the school population. **Conclusion:** Social interaction represents a fundamental factor not only for the construction of knowledge in this case of the traditional game, but also to guarantee the survival of these practices, which are constituted as an element of the cultural heritage and ludic heritage of the region.

Keywords: Educational context; Sociocultural development; Traditional games; Ludic heritage.

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales han contribuido, de manera significativa, a los procesos educativos y evolutivos de la sociedad, desde los diferentes contextos en los que se desarrolla el ser humano; a través de ellos, se pueden identificar costumbres, tradiciones y estilos de vida de generaciones pasadas, ya que hacen parte del patrimonio cultural de la humanidad y, a la vez, se constituyen como un elemento de la cultura popular, que se transmite de generación en generación. El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

En tal sentido, este estudio pretende, principalmente, analizar el aporte de los juegos tradicionales al

desarrollo socio – cultural de los estudiantes de grado octavo, de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria, del municipio de Siachoque. Asimismo, el proceso investigativo en su desarrollo, permite visualizar, de forma paralela, las virtudes que ofrecen estas prácticas en el desarrollo integral de los estudiantes, teniendo en cuenta las características de su entorno.

Para Trigueros (2000), los juegos tradicionales se configuran como una respuesta a las necesidades de los estudiantes, complementando, a su vez, las dinámicas de juego en consonancia con el entorno en el que se desarrollan, consolidándose, así, como medio educativo de primer orden.

De esta manera, se busca generar un escenario pedagógico, que permita la interacción entre los diferentes actores de la comunidad, a fin de promover la apropiación social del conocimiento, a partir de estas prácticas. Para ello, se considera necesaria la intervención desde la academia, con acciones que permitan articular los saberes locales con los discursos académicos, con el propósito de ampliar la perspectiva hacia el juego tradicional y, al mismo tiempo, revitalizar su práctica en el contexto educativo, con la finalidad de brindar a los niños y niñas una alternativa de recreación, que pueda replicar en los diferentes contextos en los que se encuentren, garantizando la pervivencia de las costumbres y las tradiciones de su entorno local.

El soporte teórico que fundamenta las categorías analizadas en este estudio tiene lugar desde autores, como Vygotsky (1978) y su teoría del desarrollo desde una perspectiva sociocultural, que permite reconocer que la interacción social es el origen y motor del aprendizaje y ésta es una forma de apropiación de la herencia cultural disponible. Para Vygotsky (1978), el conocimiento se construye de forma colaborativa, a partir de la interacción social y se genera por el devenir histórico y cultural de los actores que intervienen en su construcción, manteniéndose como un conjunto de saberes, necesarios para el desempeño social o individual del ser humano (Guerra García, 2020).

En lo relacionado con el juego, se acude a un soporte teórico desde una perspectiva antropológica y social, en Johan Huizinga, quien afirma que el juego es una actividad libre y voluntaria que solo existe por el deseo mismo de jugar (Huizinga, 2007). Desde la perspectiva

del escritor Francés Royer Callois, “el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como una fuente de alegría y de diversión. Un juego en el que se estaría obligado a participar dejaría al punto de ser un juego” (Caillois, 1986).

MATERIALES Y MÉTODOS

El abordaje metodológico de la investigación permite desarrollar cada uno de los objetivos, mediante procesos vinculados a un enfoque cualitativo, enmarcado dentro del paradigma hermenéutico y basado en los lineamientos del modelo de la investigación acción. Retomando el pensamiento de Blasco & Pérez (2003) y Barreto & Rodríguez (2018), se puede afirmar que el enfoque cualitativo privilegia la participación y la interacción entre el investigador y el grupo de estudio, a fin de comprender un fenómeno social o una realidad dentro de un contexto determinado, a partir de las percepciones de la población estudiada. Para Samacá (2019), el enfoque cualitativo, “se utiliza para construir creencias propias sobre el fenómeno estudiado cuya meta es describir, comprender e interpretar dichos fenómenos a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes desde una lógica inductiva”.

En tal sentido, este enfoque permite conocer la realidad de los estudiantes desde su entorno propio y, junto con la información allí obtenida, se pudo comprender mejor la problemática estudiada. Esto, a su vez, ayudó a planear y construir actividades pedagógicas, a partir de saberes locales, a fin de favorecer la apropiación del conocimiento en cuanto a costumbres y prácticas culturales de su entorno, acudiendo a los juegos tradicionales, como medio para la resignificación de su proceso formativo, permitiendo, además, reflexionar acerca del aporte en su desarrollo sociocultural.

La población sobre la cual se desarrolló la investigación, corresponde a los estudiantes de grado octavo de la sede central de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria, del municipio de Siachoque. La muestra específica para este estudio está constituida por 20 estudiantes, entre niños y niñas de grado octavo, con edades entre los 13 a 15 años, provenientes de familias de estratos socioeconómicos 1 y 2, donde un 80% habitan en el sector rural. La técnica por la que se obtuvo dicha muestra obedece a un tipo de

muestreo no probabilístico por conveniencia, en razón a la posibilidad de acceder a la misma.

La recolección de información, se llevó a cabo mediante la utilización de herramientas propias de la cartografía social, entendida como un método participativo de investigación colectiva, que combina técnicas e instrumentos de la investigación cualitativa, donde se entiende que la realidad es construida desde experiencias culturales e interpersonales (Leivas *et al.* 2017); por tanto, se consideró conveniente, para este estudio, acudir a la entrevista dirigida o semiestructurada y algunos instrumentos, como talleres de memoria y la cartografía de los juegos tradicionales.

Caracterización de los juegos tradicionales. En la primera fase del proceso metodológico, se aplicó una entrevista semiestructurada, a un grupo de 5 estudiantes, a fin de identificar las diferentes actividades relacionadas con el juego y conocer los saberes que tienen los estudiantes a cerca de los juegos tradicionales. Luego, se desarrollaron las actividades correspondientes a la cartografía de los juegos tradicionales, con el total de estudiantes del grupo; allí, se elaboró un inventario de juegos tradicionales presentes en el entorno local y, con esta información, se construyó el mapa de juegos tradicionales del municipio. Este proceso, se realizó a través de llamadas telefónicas, comunicación vía WhatsApp y videollamadas, en cumplimiento a las medidas establecidas por el gobierno Nacional frente a la actual pandemia, por Covid-19.

Construcción colectiva de la propuesta de intervención. En la segunda fase del proceso metodológico, se diseñaron las actividades pedagógicas, de manera que se pudieran articular los saberes locales y los discursos académicos, en torno al juego tradicional. Para alcanzar este objetivo, se diseñó un taller pedagógico, denominado “taller de memoria”, en el cual, los estudiantes se dieron a la tarea de indagar sobre las prácticas lúdicas y recreativas presentes en la memoria histórica de su comunidad y, al mismo tiempo, recoger anécdotas y experiencias, que pudieran documentar la presencia de estos juegos en su entorno local. Adicionalmente, se abrió un espacio de interacción familiar, a fin de revitalizar la práctica de los juegos tradicionales en el lugar en donde habitan. Allí, los estudiantes realizaron la práctica de los juegos de mayor preferencia

junto con su grupo familiar, en donde, además, se generó un intercambio de saberes, que ayudaría a la construcción del conocimiento, de forma colectiva.

Intercambio de saberes. Para la última fase del proceso metodológico, se diseñó una estrategia de transferencia e intercambio de saberes, como forma de construcción colectiva. Esta estrategia, se desarrolló a través de encuentros virtuales, en donde estudiantes y familias tenían la oportunidad de interactuar, mediante la práctica de los juegos tradicionales, a fin de generar un intercambio de saberes, que permitiera la construcción del conocimiento en torno a una cultura lúdica que los identifica. Los encuentros fueron planeados, de acuerdo con la disposición de tiempo de las familias y los estudiantes; allí, se organizaron las actividades, permitiendo a las familias elegir el juego a desarrollar y acordar las reglas y las dinámicas de participación. Cada familia tenía, además, la tarea de conseguir los elementos y los materiales necesarios para elaborar el juego que se acordara desarrollar, en caso de no contar con los elementos específicos o aptos para su práctica.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Sistema de categorización y codificación. El análisis de los datos obtenidos como respuesta a la entrevista semiestructurada, se realizó siguiendo un proceso de categorización y de codificación de dichos datos, partiendo con la construcción de un sistema de categorías apriorísticas, a partir de los conceptos o

palabras claves identificados dentro de los relatos de los estudiantes, para luego continuar con la reducción de los datos, mediante la lectura temática y codificación abierta, como segunda etapa del proceso.

A partir de allí, se realizó la lectura relacional o codificación axial, mediante la cual, se identificó la relación entre los textos aportados por los estudiantes, a través de un proceso de lectura crítica, que permitió reducir, aún más, los datos. Finalmente, se realizó la codificación selectiva, en donde se analizó la relación existente entre los conceptos y las propiedades de las diferentes subcategorías, obteniendo las categorías emergentes implícitas en los planteamientos de los estudiantes, en torno al tema de estudio.

La tabla 1 muestra las categorías apriorísticas que fueron construidas con base a los temas desarrollados en la entrevista. Luego, se identificaron las palabras claves dentro de los relatos de los estudiantes y, a partir de éstas, se construyeron las subcategorías, con el propósito de organizar y clasificar los datos en temas específicos. En este proceso, se pudo identificar una marcada inclinación por parte de los estudiantes hacia la práctica de los deportes convencionales (fútbol, baloncesto y microfútbol), como principal alternativa de recreación y tiempo libre, llevando a los juegos tradicionales, como opción en segundo plano, dentro de sus dinámicas de juego. Asimismo, se pudo evidenciar que la organización de las prácticas deportivas y de juegos recreativos o tradicionales es motivada por el sentido de liderazgo de familiares y amigos, mostrando, además, el gusto por la práctica de actividades recreativas al aire libre.

Tabla 1. Sistema de categorización apriorística.

| Categoría | Subcategorías | Palabras claves |
|--|---|--|
| Preferencias sobre las prácticas lúdicas y recreativas | Prácticas lúdicas y recreativas de mayor interés | Juegos tradicionales, juegos populares, deportes, ejercicio, finalidad del juego, diversión |
| | Épocas, lugares y recursos | Momentos para la práctica, fechas especiales, escenarios deportivos, casa, colegio, creatividad, recursividad, juegos, juguetes, material deportivo |
| Conocimiento y transmisión de los juegos tradicionales | Conocimiento de los juegos tradicionales | Herencia cultural, reuniones sociales, fechas especiales, encuentros familiares, infancia, educación escolar |
| | Enseñanza y aprendizaje de los juegos tradicionales | Aprendizaje autónomo, aprendizaje guiado, nivel de aprendizaje, interacción, socialización, diversión, convivencia, tiempo libre, uso de la tecnología |

Continuación Tabla 1.

| | | |
|---|--|---|
| Organización y desarrollo de juegos tradicionales | Organización de los juegos tradicionales | Espacios y lugares de juego, reglas de juego, participantes, recursos y materiales, momentos para el juego, parque, casa, colegio, responsabilidad |
| | Desarrollo de los juegos tradicionales | Organizadores, formas de organización, número de participantes, liderazgo valores, sentimientos, emociones, recuerdos, familiares, compañeros, amigos |
| Los juegos tradicionales en el contexto escolar | Juegos de colegio | Juego, deporte, profesor, juegos individuales, juegos colectivos, organización, integración, ambiente escolar |
| | Prácticas de educación física | Integración, enseñanza, aprendizaje, gusto por el deporte, interacción docente – estudiante, trabajo colaborativo, técnica, compañerismo |

A partir de dicha categorización, se realizó el proceso de lectura temática y codificación abierta con cada categoría por separado. Aquí, se identificaron las frases o fragmentos contenidos en los relatos de los estudiantes, los cuales, guardan relación con determinados conceptos o palabras clave, codificándolos mediante la técnica de cromatografía.

Luego de la lectura temática de los textos codificados en cada subcategoría, se procedió a realizar la reducción de los datos, a través de un proceso denominado lectura relacional y codificación Axial, en el cual, se efectuó una lectura mucho más crítica, con el propósito de identificar tendencias en los relatos de los estudiantes. De esta manera, se unificaron los textos con respuestas similares, obteniendo los planteamientos que contenían en esencia los criterios necesarios, para el posterior análisis. A partir de allí, se continuó con el proceso de codificación selectiva, en donde se formalizó el análisis de los textos codificados de las diferentes subcategorías, para identificar aquellas propiedades que se relacionan de forma directa y dan soporte a nuevas categorías, que emergen por la relación entre dichas propiedades.

Las tablas 2 y 3 muestran, a manera de ejemplo, el proceso de lectura relacional y la codificación selectiva, realizado con cada una de las categorías

apriorísticas. Se pudo observar, que las preferencias lúdicas y recreativas de los estudiantes están orientadas, principalmente, a la práctica de deportes, como fútbol, baloncesto y, en algunos casos, las relacionadas con el ciclismo; sin embargo, a pesar de la influencia que ejercen estos deportes en las dinámicas de juego de los estudiantes, se evidencia la práctica de juegos tradicionales, como el tejo, mini tejo, rana, lleva, congelados, escondidas, golosa y trompo. Asimismo, se puede observar que, tanto para las prácticas deportivas como recreativas, los estudiantes prefieren acceder a espacios amplios y al aire libre, como polideportivos, parques, calles o como es común, en este caso, zonas verdes despejadas, características de la vivienda rural. También, se puede inferir que la práctica de los deportes y los juegos tradicionales está presente durante todas las épocas del año, sobresaliendo, aún más, en temporada de fiestas y vacaciones, en donde se evidencia mayor dinámica del juego, como recurso para la utilización del tiempo libre.

Tabla 2. Lectura relacional y codificación axial – Preferencias sobre las prácticas lúdicas y recreativas.

| Categoría | Subcategoría | Texto codificado |
|--|--|---|
| Preferencias sobre las prácticas lúdicas y recreativas | Prácticas lúdicas y recreativas de mayor interés | <p>Los juegos que me gusta practicar es el juego de la rana, mini tejo, bolos, golosa, trompo, escondidas, la monedita, el yoyo, la coca. Los que considero más divertidos son: rana, mini tejo, trompo.</p> <p>A mi me gusta practicar fútbol baloncesto, bicicleta, la lleva y escondidas y para mi los que me parecen más divertidos, el baloncesto, montar cicla y la lleva.</p> <p>Los juegos que más me gustan practicar son el fútbol, trompo canicas, rana, piedra papel o tijera y los más divertidos, como aquellos que nos mantienen más activos y más felices, como el escondite, rana carrera y fútbol.</p> <p>Escondidas, la golosa, la cadenita, los ponchados, cogidas, a mi me parecen divertidos casi todos, porque corremos y nos divertimos con nuestros compañeros.</p> |
| | Épocas, lugares y recursos | <p>A veces practico en el patio de mi casa o en la cancha del polideportivo. En cualquier época del año y en vacaciones.</p> <p>En lugares abiertos, como en el colegio o al frente de la casa y épocas en cualquiera, pero en esta cuarentena, es más las escondidas o preferimos montar cicla.</p> <p>Se practican en las fiestas, en vacaciones o en navidad y año nuevo.</p> <p>Vivo cerca de la escuela María Auxiliadora donde hay una cancha y el balón lo traen mis primos. En el escondite utilizamos toda el área de la finca.</p> <p>Para jugar yermis, se necesita una pelota pequeña, tapas de gaseosa; se consiguen en la tienda. Para saltar lazo, busco una soga o lazo largo y muchas veces se juega entre tres o más.</p> <p>Para el juego de las monedas, se le pedían al papá. Para la golosa, se necesita tiza, una piedra y 3 o más integrantes. Para el juguete quemado un cinturón y 6 integrantes.</p> |

Tabla 3. Codificación selectiva – preferencias sobre las prácticas lúdicas y recreativas.

| Texto codificado | Subcategoría | Categoría emergente |
|--|--|---|
| Los que considero más divertidos son: rana, mini tejo, trompo. | Prácticas lúdicas y recreativas de mayor interés: <ul style="list-style-type: none"> • Juegos tradicionales • Deportes populares | Prácticas recreativas relacionadas al contexto e intereses de los estudiantes |
| Para mí los que me parecen, más divertidos, el baloncesto montar cicla y la lleva. | | |
| Los más divertidos como aquellos que nos mantienen más activos y más felices, como el escondite, rana carrera y fútbol. | | |
| Escondidas, la golosa, la cadenita, los ponchados, cogidas. | | |
| A veces los practico en el patio de mi casa o en la cancha del polideportivo. En cualquier época del año y en vacaciones. | | |
| En lugares abiertos, como en el colegio o al frente de la casa y épocas en cualquiera. | Épocas, lugares y recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Lugares y espacios para la práctica. • Juegos y actividades recreativas según la época del año • Recursos y materiales | |
| Se practican en las fiestas, en vacaciones o en navidad y año nuevo. | | |
| Vivo cerca de la escuela María Auxiliadora donde hay una cancha y el balón lo traen mis primos. En el escondite utilizamos toda el área de la finca. | | |
| Para jugar yermis se necesita una pelota pequeña, tapas de gaseosa, para saltar lazo, busco una sogá o lazo largo. | | |

Conocimiento y transmisión de los juegos tradicionales. Mediante el proceso de lectura relacional y codificación selectiva para la categoría relacionada al conocimiento y la transmisión de los juegos tradicionales, se evidencia que los estudiantes perciben los juegos tradicionales, como un elemento de su cultura, que se ha transmitido por generaciones y que tienen mayor presencia en determinados espacios y celebraciones. Pese a esto, su práctica ha venido desapareciendo, entre otras causas, debido a una marcada influencia deportivista, en las actuales tendencias de la actividad física y la recreación, dentro de la comunidad educativa de Siachoque.

Se puede observar que, dentro de aquellas prácticas recreativas y tradicionales que siguen estando vigentes en determinados espacios, sobresale “el tejo”, como uno de los juegos tradicionales de la región que más hace presencia en el contexto de los estudiantes. Asimismo, se puede percibir que la enseñanza y la

transmisión de los saberes relacionados al juego tradicional, se ha generado, tanto por procesos pedagógicos desarrollados desde la academia como a través de la interacción social con los diferentes actores de su comunidad.

Organización y desarrollo de los juegos tradicionales. Las dinámicas de juego de los estudiantes permiten flexibilizar algunos elementos asociados a su organización y su desarrollo, tales como escenarios, recursos y materiales, participantes, reglas de juego, entre otros. Dichos elementos son adaptados a las características de los participantes y al contexto en el que se desarrollan los juegos. De igual manera, se puede evidenciar la participación de maestros, de familiares, de amigos, de representantes locales y de líderes comunitarios, en diferentes espacios de recreación y las tareas que cada uno desempeña, desde el contexto en el que participa.

Por otro lado, se observa que los juegos tradicionales representan una herramienta lúdica, que permite al estudiante tener un acercamiento a los valores sociales, tanto en el contexto educativo como en su propio entorno, debido a que, a través de la interacción que tiene lugar durante el desarrollo de dichas prácticas, los participantes expresan diversas emociones y pensamientos, teniendo claro el respeto a las diferencias y las decisiones de los demás.

Los juegos tradicionales en el contexto escolar. De acuerdo con los relatos asociados con la categoría de los juegos tradicionales en el contexto escolar, se evidencia que los estudiantes perciben la práctica de los deportes como una forma de juego tradicional, debido, posiblemente, a la práctica habitual de éstos, tanto en el contexto escolar como en su entorno local. Esto refleja, por un lado, el escaso conocimiento que tienen los estudiantes sobre los juegos tradicionales y, por el otro, la incompatibilidad entre las perspectivas de juego de los estudiantes y las dinámicas escolares que asume la institución frente a los conceptos de recreación y de tiempo libre, incluso, dentro del currículo que establece los contenidos y las temáticas de la Educación Física. Esta situación ha influido la manera en que los estudiantes perciben el área, llevándolos a establecer preferencias por contenidos más deportivistas dentro de las prácticas de clase, desfavoreciendo la cultura lúdica de los estudiantes y creando una resistencia hacia la práctica del juego tradicional.

Cartografía de los juegos tradicionales. Mediante la aplicación de esta herramienta, se identificaron los juegos tradicionales conocidos y practicados por los habitantes de la comunidad, en donde se puede observar una tendencia generalizada hacia la práctica de juegos, como el tejo, la rana, el trompo, las canicas, la golosa, la lleva y el escondite. Igualmente, se evidencia la práctica de deportes, como fútbol, baloncesto, voleibol y ajedrez, asumiéndolos como juegos tradicionales de su entorno local. De igual manera, se confirma que las dinámicas de juego de los habitantes del municipio, en alguna medida, han estado influenciadas por la práctica de determinados juegos tradicionales, como el gato y el ratón, congelados, gallina ciega, encostados, saltar la cuerda, coca o balero, ula ula, trompo y yoyo. También, se puede evidenciar la práctica de actividades recreativas, como elevar cometa y montar en bicicleta, esta última, utilizada, en muchos casos, como medio de transporte.

Luego de la sistematización y el análisis de la información correspondiente a las dinámicas de juego de los estudiantes en sus diferentes contextos, se pudo percibir que el inventario de juegos tradicionales manejado por los estudiantes, es un poco reducido, pese a las múltiples posibilidades y condiciones que brinda el medio en el que habitan. Esto se debe, principalmente, al desconocimiento que guardan los estudiantes hacia dichas prácticas, producto de la escasa interacción familiar, debido, entre otras cosas, a las dinámicas laborales de los padres, que demandan la mayoría de tiempo, limitando la transferencia de saberes y afectando, al mismo tiempo, la supervivencia de los juegos tradicionales, debido a que, como afirma Trigueros (2000), “El juego tradicional es aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral, de padres a hijos e hijos a nietos”.

La enseñanza y el aprendizaje de los juegos tradicionales presentes en el entorno de los estudiantes está determinada por la forma en cómo se transmiten, debido a que, como lo afirman Cantor & Palencia (2017), Moreno Bañol (2008) y Trigueros (2000), entre otros autores, estos juegos se transmiten de generación en generación, perdurando en el tiempo, debido a la posibilidad de adaptarlos a los intereses y a las necesidades de quienes los practican. En este estudio, se pudo observar que el aprendizaje de los juegos tradicionales por parte de los estudiantes tuvo lugar, debido a la interacción entre ellos y sus familias durante las diferentes actividades del proceso investigativo, reafirmando que la interacción social es el origen y el motor del aprendizaje y es una forma de apropiación de la herencia cultural disponible (Reyes, 2015).

El desarrollo de los juegos tradicionales involucra elementos, como las normas o reglas de participación que, por lo observado en las dinámicas de juego de los estudiantes, podían ser modificadas o adaptadas, tanto a las características de los participantes como a las circunstancias en las que se desarrollan los juegos. Las reglas y las condicionantes del juego tradicional no son fijos, sino producto del consenso de los jugadores, precisamente, por la necesidad de adaptarse al medio o a las circunstancias concretas en las que va a ser practicado.

Respecto al material o elementos necesarios para la práctica, se observó que, dependiendo de las exigencias y las características de los juegos y del mismo

material, puede ser elaborado por los participantes o adaptado con elementos del medio. Para Trigueros (2000), "El Juguete, cuando es necesario para el desarrollo de juego, suele ser un material presente en el entorno, transformado para la actividad lúdica".

De igual manera, a través del taller de memoria, los estudiantes lograron reconocer algunos aspectos de la infancia de sus padres, sobre las costumbres en torno a las prácticas lúdicas y recreativas, presentes en los diferentes espacios y momentos de dicha etapa. Aquí, se logró reconocer los cambios y adaptaciones que han tenido los juegos tradicionales con el paso del tiempo, coincidiendo con Trigueros (2000), quien afirma que "los juegos tradicionales están en continua evolución dependiendo del contexto en el que se desarrollan y deben ser adaptados a las circunstancias del mismo".

CONCLUSIONES

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

Debido a la interacción social a la que se tuvo lugar en el desarrollo del estudio, los alumnos lograron ampliar los conocimientos y las percepciones que, inicialmente, tenían con relación a los juegos tradicionales. De esta manera, se logró, además, transformar el imaginario de los estudiantes respecto a las posibilidades recreativas que brindan estas prácticas.

Al profundizar sobre la pertinencia del currículo de la Educación Física con relación a las necesidades e intereses de los estudiantes, teniendo en cuenta las características de su entorno, llama la atención la ausencia del juego tradicional, como contenido específico del área, a pesar de la aceptación que tiene por parte de los estudiantes, porque, en definitiva, la responsabilidad de transmitir y preservar el juego tradicional, como elemento de la cultura, recae fundamentalmente sobre la escuela, en virtud a que en ella confluyen conocimientos y saberes de los

diferentes actores de la comunidad, en torno a estas prácticas y, a la vez, se constituye como un puente entre la cultura y la educación.

Los juegos tradicionales representan un gran aporte al desarrollo sociocultural, debido a que, a través de ellos, se enriquece la cultura lúdica y se desarrollan valores sociales. Esto demuestra, que se puede construir identidad cultural desde la academia, involucrando a los diferentes actores de la comunidad, de manera dinámica, en procesos de reconocimiento y de recuperación de tradiciones.

Por último, cabe resaltar que el juego tradicional es en esencia un elemento de la cultura popular, que refleja las vivencias y las costumbres de generaciones pasadas, que se constituye como un recurso metodológico en sí mismo, que invita a la interacción y al intercambio de saberes, permitiendo la construcción del conocimiento y la apropiación social del mismo, de una manera espontánea, al tiempo que favorece el desarrollo sociocultural.

Agradecimientos. A la comunidad educativa de la I.E.T IGNACIO GIL SANABRIA, por abrirme las puertas de la institución y permitirme desarrollar este trabajo de investigación; a los estudiantes de grado octavo de la sede central y a sus padres de familia, por su disposición y contribución con los saberes que ayudaron a materializar este estudio. Conflicto de intereses: Se declara no tener conflicto de intereses. Financiación: Estudio sin recursos institucionales.

REFERENCIAS

1. BARRETO, M.A.; RODRÍGUEZ, L.M. 2018. los juegos tradicionales en la escuela: influencia en la construcción de identidad cultural. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. 104p.
2. BLASCO, J.; PÉREZ, J. 2003. Metodologías de la investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: Ampliando horizontes. Editorial Club Universitario. 309p.
3. CAILLOIS, R. 1986. Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica. 331p.

4. CANTOR, C.E.; PALENCIA, C.M. 2017. Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física. Universidad libre. 111p.
5. GUERRA GARCÍA, J. 2020. El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
6. HUIZINGA, J. 2007. Homo Ludens. S.L. fondo de cultura economica de España. 244p.
7. LEIVAS, M.; ARISTIZABAL, A.; MENDOZA, M. 2017. Del cuerpo a la ciudad: repensando nuestros territorios desde la investigación colectiva con cartografía social. Kult-Ur. 4:169–190. <https://doi.org/10.6035/Kult-ur.2017.4.8.6>
8. MORENO BAÑOL, G. 2008. Juego tradicional Colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Educación Física y Deporte. 27(2):93–99.
9. REYES, F. 2015. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Disponible desde Internet en: https://es.slideshare.net/FernandaReyes12/teora-sociocultural-de-vygotsky-51305180?from_action=save
10. SAMACÁ, I. 2019. Lineamiento generales - Instrucciones de presentación de trabajos de grado. Universidad Nueva Granada.
11. TRIGUEROS, C. 2000. Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria de Granada. Universidad de Granada. 683p.
12. VYGOTSKY, L.S. 1978. The development of higher psychological processes. Harvard University Press. 118p.