

INSTITUTO UNIVERSITARIO ASOCIACIÓN CRISTIANA DE JÓVENES

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE

**INTERÉS POR LOS JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS
DE 6TO AÑO DE LA ESCUELA N° 102**

Investigación presentada al Instituto Universitario de la Asociación Cristiana de Jóvenes, como parte de los requisitos para la obtención del diploma de graduación en la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte.

Tutor: Ricardo Lema

JORGELINA PICAPIEDRA

MONTEVIDEO

2017

Índice

RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	4
Capítulo I:.....	7
Marco teórico	7
1. Juego.....	7
2. Juegos tradicionales	11
3. El juego en la clase de Educación Física	14
4. Intereses recreativos.....	17
Capítulo II.....	19
Metodología	19
1. Paradigma	19
2. Modelo.....	20
3. Niveles de investigación.....	20
4. Universo y Muestra	21
5. Instrumento para la recolección de datos.....	22
Capítulo III.....	25
Análisis de datos	25
1. Intereses en el tiempo libre de los niños	25
2. Interés hacia juegos tradicionales con acceso dirigido y rol del profesional de la Educación Física, el Deporte y la Recreación en el desarrollo del interés hacia juegos tradicionales.....	28
3. Interés hacia juegos tradicionales con acceso autónomo.....	30
CONCLUSIONES.....	35
BIBLIOGRAFÍA	37
ANEXOS	XLI

RESUMEN

Este estudio hace referencia a la práctica de los juegos tradicionales y se desarrolla en un ámbito social, la escuela Nº 102. El objetivo de este estudio ha sido identificar los intereses que facilitan la elección de estos juegos en niños de 6to año, en el curso 2016. Se selecciona este grupo por tener niños de edades entre 10 y 14 años, capaces de colaborar en la recogida de datos. En esta investigación se emplea una metodología cualitativa, utilizando como instrumentos para recabar datos: la entrevista grupal, la observación y el cuestionario individual. Se indaga sobre los intereses de los niños en su tiempo libre y su conocimiento sobre los juegos practicados por sus padres y abuelos. Por otra parte se identifican intereses por estos juegos en diferentes instancias: a partir de la observación de una clase de Educación Física y por otro lado, el registro de solicitud de forma autónoma de estos juegos en instancias recreativas. Además se determina, si la intervención del profesional de Educación Física favorece este interés. El análisis de los datos recabados, permite concluir que estos juegos están aún vigentes y que la intervención del docente de Educación Física es fundamental para mantenerlos vivos en la memoria colectiva y que serían los niños los que en un futuro podrían transmitirlos a las próximas generaciones.

Palabras claves: intereses, juegos tradicionales, rol del profesor de Educación Física.

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo aborda el tema de los juegos tradicionales por ser considerado por el investigador un tema de interés, ya que del mismo no se encontraron antecedentes previos en nuestro país y en el entendido de que es necesario mantener vigentes dichos juegos, ya que estos forman parte de nuestra cultura. Es significativo tener conocimiento de a qué jugaron nuestros antecesores, como forma de tenerlos presentes y ponerlos en práctica en la clase de Educación Física de manera de darlos a conocer a aquellos niños y niñas que no los hayan practicado, para promover el interés de dichos juegos.

Se ha seleccionado este tema por encontrarse entre los contenidos del área de Educación Física en el Programa de Educación Inicial y Primaria, por su gran importancia perceptiva, motora y cultural y para relevar la participación e interés por el juego durante el crecimiento y desarrollo del niño. Por otra parte se considera un tema importante para el profesor de esta asignatura y su intervención en las propuestas de juegos tradicionales que respondan a los intereses de los niños.

Según A.N.E.P. (1999) la realización de los juegos tradicionales en la escuela reviste una importancia fundamental; permite el disfrute de actividades de forma personal y grupal, son una herramienta básica para adquirir habilidades cognitivas y comunicativas. Como resultado de esta experiencia gratificante, se ejercitarán procesos mentales si niños y adultos juegan juntos.

En la presente investigación fueron los juegos tradicionales los que se emplearon en una clase de Educación Física, para observar qué intereses presentan los niños del grupo que facilitan la elección de dichos juegos como objetivo primordial.

Esta investigación pretende indagar cuál es el interés de los niños en su tiempo libre, saber, si los juegos tradicionales forman parte del mismo. Para ello se proponen los siguientes objetivos:

Objetivo general

Identificar intereses que facilitan la elección de juegos tradicionales en niños de 6º año de la Escuela N° 102.

Objetivos específicos

- Identificar intereses en el tiempo libre de estos niños.
- Identificar el interés hacia juegos tradicionales con acceso dirigido en la clase de Educación Física y autónomo en el recreo.

- Determinar si la intervención del profesional de la Educación Física, favorece ese interés.

Para el cumplimiento de dicho objetivo, se realizó entrevista grupal a la clase de 6to año C de la escuela N° 102. La primera parte de la entrevista fue de interrogantes abiertas, acerca de las ocupaciones del tiempo libre de los niños, sus preferencias en cuanto a juegos en general y el tiempo que los ocupaba. En una segunda parte de la entrevista las interrogantes fueron dirigidas con la intención de introducir los juegos tradicionales.

Para continuar con la investigación, se realizó como primera intervención un cuestionario dirigido a los abuelos, que tuvo como intermediarios a los niños y cuya consulta aportó datos de suma importancia para realizar la segunda intervención que tuvo lugar en la clase de Educación Física. Con estas intervenciones se pretendió identificar los intereses que los niños mostraron hacia los juegos tradicionales en esa clase.

Una vez registrado el interés por estos juegos en la clase de Educación Física se podrá determinar si la intervención del profesional favorece ese interés.

Por otro lado se pretende identificar si estos juegos, son elegidos por los niños de forma autónoma dando muestra de interés por ellos en su tiempo recreativo. Para esto último fueron dejados a disposición de los niños varios juegos y se realizó un registro diario (aportado por la docente de aula a cargo del grupo), que determinó las preferencias de los alumnos por estos juegos.

En esta investigación se pretende observar el interés que pueden llegar a desarrollar los niños, apuntando a procesos abiertos y reales, o sea, al sentido genuino del juego, creado por los propios sujetos en acción.

Una tercera intervención fue realizada por el investigador y los alumnos. Esta consistió en dejar como aporte a la escuela, una rayuela pintada en el patio de recreo para su posterior uso, como muestra significativa de uno de los juegos practicados desde tiempos anteriores.

Para esta investigación contamos con algunos antecedentes significativos en otros países, donde se analiza el papel de los juegos tradicionales. Pérez-Latorre (2012) analiza los juegos tradicionales, los videojuegos y su función social y cultural, y plantea que esto está vinculado a los intereses de los juegos practicados actualmente por los niños y a la función social que estos cumplen. Del mismo modo, Banulá y Mora (2010) estudian la situación actual de los juegos tradicionales, el interés por los mismos y su importancia.

En cuanto al papel del juego en la clase de educación física, los estudios de Ortega y Aguilar (1988) consideran al juego como un escenario pedagógico natural que da al docente posibilidades de crear escenarios de aprendizaje, encontrándose en los programas escolares como un contenido a enseñar. Pavia (2008) también considera al juego como un contenido y recurso del magisterio, pero agrega el compromiso que debe tener el docente para favorecer las condiciones para que el juego se practique de modo lúdico.

El documento se organiza en tres capítulos. En el primero se desarrollan el marco teórico, problematizando los conceptos de juego y juegos tradicionales, fundamentando el rol del profesional de Educación Física y definiendo intereses recreativos según diferentes autores. En el capítulo 2 se presenta el diseño de investigación, en base al cual el investigador planificó los procedimientos anteriormente mencionados, para dar respuesta a los objetivos planteados, relacionándolos con la teoría y la metodología. Finalmente, en el capítulo 3 se desarrolla el análisis de los datos recabados, en base a los objetivos de esta investigación. Y a continuación se presentan las conclusiones que permiten dilucidar los objetivos.

Capítulo I: Marco teórico

Para comenzar el desarrollo de este tema, se considera importante hacer ciertas puntualizaciones. Esta investigación se va a desarrollar en el ámbito escolar, ambiente de gran integración social donde los niños manifiestan el interés por realizar algunas actividades tanto en el aula, en el recreo, así como también en la clase de Educación Física. El interés que muestren por las propuestas de juegos que se llevarán a cabo desde la clase de Educación Física será objeto de nuestro análisis. Para ello, en este capítulo desarrollaremos el concepto de juego y el concepto de juego tradicional, el lugar que tiene el juego en la clase de Educación Física y los intereses recreativos que determinan las preferencias en torno a los diversos juegos.

1. Juego

A lo largo del siglo XX el juego ha sido objeto de estudio de variadas disciplinas, atribuyéndole diversos sentidos y funciones. Se reconoce en Huizinga (1972) uno de los intentos más abarcativos para definir al juego. Este autor lo define como:

Una acción o actividad voluntaria que se desarrolla en ciertos límites temporales y espaciales, según determinadas reglas, libremente aceptadas, que tienen un fin en sí mismas y que van acompañadas de un sentimiento de tensión y placer, y de la conciencia de ser de otro modo distinto al que son en la vida real. (HUIZINGA, 1972, p. 45-46).

El juego está vinculado al desarrollo de la persona. Vygotsky (1933), considera que el juego es una forma particular de actuación cognitiva espontánea, que tiene su origen en lo social, ligada a la familiaridad (el lenguaje, entorno cultural) y al interés (motivaciones, necesidades y relaciones del sujeto que aprende). Para el mismo autor el juego es un espacio de construcción que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual.

El juego es entonces un proceso que permite al niño el desarrollo de factores cognitivos, afectivos, y se convierte en un estímulo para desarrollar mejor la sociabilización. Abarca aspectos como la aceptación de reglas y es una actividad llena de sentido y significados, motivo por el cual debe ser incluido en todo proyecto educativo. (PAVIA, 2008)

A su vez, García y Alarcón (2011) opinan que el juego requiere de acción, de manipular objetos y de relacionarse para adquirir experiencia y adaptarse al medio social. Es a través de éste, que el niño desarrolla funciones motrices, capacidades sensoriales, al mismo tiempo que toma contacto con sus pares, aprendiendo normas de comportamiento. En este sentido, se considera al juego como una oportunidad de aprendizaje; agudizando el ingenio y la memoria. Los juegos que presentan nuevas exigencias, son importantes oportunidades para

que niños y niñas aprendan con facilidad, ya que se predisponen a la actividad lúdica con placer.

Apuntando al vínculo entre juego y desarrollo, Hernández de Sibaja (1987) plantea una clasificación que considera diversas potencialidades que se desarrollan a través del juego:

- Juegos que cultivan la memoria: el juego además de proporcionar alegría, es un gran estimulante de la memoria. Algunos juegos proporcionan un medio muy importante en el aprendizaje de los alumnos y cuantas más experiencias lúdicas de este tipo se proporcionen mayor será el desarrollo de la capacidad intelectual.
- Juegos que favorecen el desarrollo de la imaginación: el niño jugando crea su propio mundo, un mundo diferente en el que una escoba puede convertirse en un caballo, donde se mezcla la ficción y la realidad. Estos juegos favorecen el desarrollo de la imaginación, la expresión creadora y son de gran importancia para el desarrollo emocional, social y mental del niño.
- Juegos que contribuyen a estimular destrezas psico-motoras: además del desarrollo mental, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo físico. El niño adquiere confianza en sí mismo y en el ambiente en el que se desenvuelve. Aprende a respetar reglas, a controlar impulsos, a moverse en el espacio contribuyendo a un crecimiento físico vigoroso y sano.
- Juegos que favorecen la interpretación dramática: la manifestación de sentimientos y emociones de forma espontánea que el niño no es capaz de comunicar con claridad, se pueden expresar a través de este tipo de juegos. En éstos los participantes actúan papeles, asumen roles, situaciones supuestas que le permiten a los niños descargar agresividad, liberar tensiones, canalizar energías.

Por otra parte, es pertinente para nuestro estudio considerar que el juego es un elemento básico de socialización: “una creación cultural en el marco de una sociedad determinada” (LAVEGA, 2006, p.68). El juego se desarrolla en un escenario social, donde quienes lo juegan negocian sus normas y significados a través de la comunicación, permitiendo a los niños indagar sobre sus ideas y conocimientos de forma interactiva (ORTEGA, 1995).

El aprendizaje está asociado a la socialización que promueve el juego. Flavell y Ross¹ (*apud ORTEGA, 1995*), sostienen la idea de que el niño construye sus conocimientos por medio de intercambio con sus compañeros, con sus padres, con su entorno, lo que más favorece esto en los niños es la situación lúdica. En estas propuestas lúdicas se produce aprendizaje espontáneo, o sea, se modifican esquemas de pensamiento, se producen cambios como consecuencia de situaciones de comunicación e intercambio social.

El juego social es lo que asegura tanto la construcción simbólica como el aprendizaje de las reglas. Pavía (2008) asegura que, en el juego con el otro es imprescindible la presencia de jugadores que colaboren, aportando elementos personales a una construcción compartida. Siendo los jugadores los que contribuyen a desarrollar significantes para generar una situación imaginaria. Son los mismos, los que hacen que el juego sea entretenido, que facilite la socialización, porque sugiere el respeto de reglas y la comunicación entre el yo y el otro. Bateson² (*apud BANTULÁ, MORA, 2010. 11p.*) asegura que “el juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes como también es el mejor medio de comunicación entre personas de distintas generaciones, clases sociales o culturas diferentes”.

Para Dinello (1991), un aspecto muy importante del juego para el niño es que pueda compartir sus vivencias lúdicas con los adultos, que sean capaces de recordar experiencias infantiles. Esta consideración da pistas de cuál puede ser el rol del profesor de Educación Física, tal como lo desarrollaremos más adelante. Teniendo en cuenta el criterio utilizado por este autor, para esta investigación se utilizaron los juegos que luego de un relevamiento, proporcionaron los familiares (padres, abuelos) o adultos allegados al alumno. Dicha solicitud se hace por considerarse una actividad muy significativa para ambas partes ya que las propuestas presentadas por las personas cercanas a los niños, pueden ser una forma de construir juntos nuestra cultura, recordando y reviviendo los juegos de la infancia. Además para los niños puede representar una experiencia muy satisfactoria, la oportunidad de interactuar, fortalecer vínculos y enriquecer la comunicación en torno a las actividades lúdicas.

Por último, creemos pertinente considerar el vínculo que el juego tiene con la cultura. Para Lema y Machado (2013) el juego puede ser entendido como producto cultural, ya que en los juegos populares se explicitan los valores que imperan en una cultura. En este sentido, para David (2006) los juegos son un reflejo de las sociedades.

¹ ORTEGA, Rosario. **Jugar y Aprender**: una estrategia de intervención educativa. Sevilla: Diada, 1995. 66 p. Cita de pág, 23

² BATESON, G. **Pasos para una ecología de la mente**. Buenos Aires, Planeta, 1991.

Pero Lema y Machado (2013) consideran que el juego puede producir a la cultura y refieren a Huizinga³ (*apud.* LEMA; MACHADO, 2013) quien afirma que la cultura surge como juego. Esta dimensión es fundamental para comprender capacidad transformadora del juego en un contexto de intervención educativa. También lo entiende David (2006) quien considera al juego como una actividad fundamental en los seres humanos, capaz de transformar la realidad y la sociedad en que se vive.

Para profundizar en esta idea es pertinente diferenciar entre los juegos y la lúdica. Lema y Machado (2013) distinguen entre el concepto de juego, que alude a una estructura organizada, con ciertas pautas y reglas que pone el énfasis en jugar y el concepto de lúdica que refiere a la espiritualidad del juego, complementario a éste. Para Jiménez, Alvarado, Dinello (2004) la lúdica supone una actividad frente a la vida e implica una interacción entre el niño, la sociedad y su cultura. Para Scheines (1985) el juego supone también una capacidad humana de relacionarse en forma abierta con el entorno, que responde al fin satisfactorio que la experiencia genera.

Tal cual como se reconoce en el programa de Educación Física,

Una parte importante de la dimensión humana es la lúdica, que implica una actitud frente a la vida y a lo cotidiano. Busca el disfrute y la distensión en actividades simbólicas e imaginarias como el juego y el arte. Es producto de la interacción con otros y se visualiza en muchas de las prácticas culturales. (ANEP, 2008:239)

Mientras que el concepto de juego remite a un producto cultural donde el jugador realiza una actividad voluntaria sometida a un conjunto de reglas; la lúdica es una dimensión existencial donde el individuo tiene la libertad de explorar y crear relacionando a las personas y los objetos de forma distinta a la que se relacionan en la vida cotidiana; y de atribuirle a las cosas un nuevo sentido muy distinto al que posee originalmente. (LEMA; MACHADO, 2013).

La distinción entre juegos y lúdica supone una tensión a la hora de comprender los juegos tradicionales, tanto como dimensión de expresión de la cultura como manifestación de la potencialidad lúdica del sujeto.

³ HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Bs. As.: Emece, 1968.

2. Juegos tradicionales

Las formas de juego han evolucionado con el paso del tiempo, yendo de la mano con los avances tecnológicos. La irrupción de los juegos digitales marcará un antes y un después en este proceso, delimitando lo tradicional de lo innovador. Es así que se tiende a considerar como juego tradicional a todo lo que no sea un videojuego. Por ello es importante poder llegar a una definición de nuestro objeto.

Lavega (2000) entiende por tradicionales a los “juegos que se transmiten de forma espontánea de generación en generación y forman parte de la memoria colectiva”. En el mismo sentido, David et al, (2006) plantean que estos

son juegos ampliamente difundidos en el continente, que forman parte de la memoria colectiva porque se jugaban y se transmitían de generación en generación y tomaron nombre así, como modalidades diferentes de acuerdo con las características de la cultura local (176-177).

Estos juegos se oponen, por definición, a lo innovador. Gómez (2008), asevera que los juegos tradicionales son una práctica antigua de cultura, expresión lúdica tradicional, que ha permanecido a lo largo del tiempo en las personas por el valor social que poseen. Y se han mantenido tanto tiempo a pesar de tener un enemigo tan poderoso como la tecnología.

En lo tradicional subyace, en algunos casos, una mirada que tiende a idealizar estos juegos y por ende cuestionar a los videojuegos, tal es el caso de Gómez (2008) quien afirma que son los juegos tradicionales, los que realmente permiten al niño crear y recrear.

Lavega (2000) analiza la globalización y estandarización de la sociedad donde hombres y mujeres están sujetos a cambios con una velocidad difícil de asimilar, y donde se requiere la recuperación de antiguas tradiciones para que contribuyan al desarrollo cultural. Si se hace necesario recuperar las tradiciones es debido a que la forma de jugar ha cambiado.

Mientras tanto para Martínez (2012), muchos de los juegos tradiciones han perdido terreno y parte de sus rasgos originales en el s. XXI. El motivo por el cual los niños de hoy han cambiado sus juegos es que viven en una sociedad muy distinta a la de décadas anteriores. Muchos tienen muchas más obligaciones y menos tiempo ocioso, estudian idiomas, hacen deportes y están expuestos a un mundo nuevo que ofrecen los medios de comunicación, como internet y la televisión.

Complementando la opinión de Martínez, Bantulá y Mora (2010) dicen que el escenario de juego de los niños ha cambiado y por ende también sus juegos y el interés por los mismos. Los niños han cambiado las vivencias de oler, tocar, crear y construir por el juego virtual. Les seducen más las luces, el color, las imágenes de la computadora que los juegos tradicionales.

Estos últimos no requieren de ser comprados, solamente requieren de ser transmitidos y pueden satisfacer las necesidades lúdicas de los alumnos desarrollando la comunicación entre los mismos, además de aportarles modelos culturales relacionados con las sociedades que le dieron origen, lo que significa que estos juegos no necesitan más soporte que el juego mismo.

Pérez- Latorre (2012) realiza un análisis comparativo entre el juego tradicional y el video juego, donde plantea que desde la antigüedad los juegos son dramatizaciones de las actividades humanas como la agricultura, la construcción y la guerra (mandala, puzles, ajedrez) y son los que nos muestran como nos relacionamos con el mundo y con nosotros mismos, por lo tanto sus diseños son rasgos sociales y culturales de la época, menciona a McLuhan (1996), quien opina que al igual que los juegos, los video juegos pueden analizarse como modelos dramáticos sobre aspectos esenciales de la vida del hombre relacionados con la cultura de la que forman parte.

Frasca (2010) dice que si bien el video juego es una continuidad de los juegos tradicionales; los juegos de mesa permiten entender mejor la relación entre las reglas y los signos materiales que cuando intentamos hacerlo en un juego en línea. Analiza tres dimensiones que son necesarias para entender cómo los juegos comunican ideas y valores tanto a los jugadores como a los observadores. Una vinculada al espacio físico y material del juego, que incluye tanto al objeto como al espacio donde se manipula (la pelota, el tablero, el cuerpo del jugador, los sonidos, etc.). Otra es la dimensión mecánica vinculada a las reglas del juego, que son las que definen la victoria o derrota. Las reglas son importantes pero el juego no se condiciona solo a éstas. Y por último la dimensión que relaciona al juego con el movimiento, lo social y lo físico.

Gibson⁴ (*apud* FRASCA, 2010) en relación a lo antes dicho, dice que tocar y moverse no son simples acciones, son formas: de adquirir información; de entender y construir el mundo mediante el juego que adquiere sentido por medio de estas tres dimensiones.

La sustitución de juegos tradicionales por videojuegos, en el tiempo libre del niño, plantea un desafío para los educadores. Castro y Fernández (2010), plantean que hay que tomar conciencia del lugar que ocupan los juegos en la comunidad porque de esta forma se podrá comprender los motivos por los que han cambiado los espacios físicos del juego y la poca disposición que tienen los adultos para compartir experiencias y tiempos lúdicos con los

⁴ GIBSON, J. **The Senses Considered as Perceptual Systems**. Westport: Greenwood Press, 1983.

niños. Al mismo tiempo estos autores reconocen que jugar y las reglas del juego son aspectos diferentes pero complementarios de un mismo fenómeno.

Hernández de Sibaja (1987) aporta a la idea que ha estado en la mente de educadores, profesionales de otras ramas y padres de familia que jugaron en su infancia juegos tradicionales y que los vieron desaparecer; que estos juegos son de gran valor pedagógico para favorecen al desarrollo integral del niño y proporcionar un importante nexo afectivo con nuestras tradiciones.

La recuperación del juego tradicional es, desde esta perspectiva, un tema de gran importancia ya que este permite generalmente un gran relacionamiento entre los niños, utilizando como recurso su propio cuerpo o materiales de fácil obtención. Si bien el objetivo puede ser individual, lo más habitual es que sea colectivo, basado en la interacción de los jugadores. Transcurre en un espacio y tiempo determinado, sus reglas son sencillas en un mundo diferente al real, ya que los jugadores interpretan personajes y roles. Muchos de estos juegos implican habilidades motrices básicas como correr, saltar, etc. (CASTRO; FERNÁNDEZ, 2010)

La investigación de Lavega (2006) afirma que son varias las disciplinas que se han preocupado del fenómeno lúdico. En el terreno de la Educación Física, el juego ha sido principal centro de interés, donde los actores se transforman en protagonistas. Este mismo autor opina que el carácter espontáneo de los juegos tradicionales hace que su desarrollo deba estar vinculado a la diversión.

Sarmiento (2008), sitúa a los juegos tradicionales en un mundo de realidad y otro de fantasía; para ella, estos juegos, al entrar en la escuela, vinculan la realidad que se vive en cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada del tiempo que ya pasó.

Un relevamiento de los juegos propuestos por los familiares, permite discriminar modalidades lúdicas: ligadas al género, a determinadas edades, con más o menos reglas, con canciones, adivinanzas, rimas, rondas, juegos de mesa, etc. Estos juegos tradicionales como mencionan Castro y Fernández (2010) cumplen con la función de transmitir cultura porque conservan y transmiten valores de la cultura popular, proporcionando una actividad acorde con las características de sus participantes. Pero también tienen el potencial para movilizar el impulso lúdico del sujeto, por lo que serán de gran interés para la clase de educación física.

3. El juego en la clase de Educación Física

El juego es naturalmente reconocido como un componente en la clase de Educación Física y explícitamente mencionado en el programa vigente de educación inicial y primaria. El juego en este programa se concibe como concepto, metodología y contenido. Es así que se convierte en contenido en la medida que es enseñable, y al mismo tiempo, en estrategia metodológica esencial para la enseñanza de otros contenidos. (ANEP, 2008)

En tanto concepto, el juego es un acto social del impulso lúdico en el cual:

(...) el individuo se muestra tal cual es, se expresa y se comunica con toda autenticidad. Es además un factor básico en el desarrollo y en la construcción de la personalidad del niño. En él se ponen de manifiesto aspectos culturales, sociales e individuales dialécticamente relacionados. (ANEP, 2008, p. 239)

Esto implica una tensión entre las otras dos dimensiones explicitadas en el programa: la lúdica como contenido enseñable y el juego como metodología de enseñanza. A decir de Ortega y Aguilar (1988), el juego puede ser considerado un escenario pedagógico natural, que dé posibilidades al docente, si tiene amplio conocimiento de sus alumnos, de crear estrategias de aprendizaje basadas en él. Por eso el juego está presente en las diversas áreas del programa, y no sólo en el área corporal.

Sin embargo para la Educación Física el juego tendrá valor como contenido a enseñar. En la entrevista que Sosa realiza a Pavia (2008) sobre el juego, éste responde que en el magisterio ha calado hondo la idea de juego como recurso, o sea, el juego escolarizado. Por tanto el compromiso docente con la construcción de un producto utilitario ajeno al juego suele atentar contra la sensación de estar jugando de un modo verdaderamente lúdico. Existe cierta disposición a aceptar que jugar es un contenido de la Educación Física, entonces se pregunta “¿Qué del juego es un saber a enseñar?” Pavia (2008, p. 35) y se responde “decimos que el enunciado es transparente cuando la invitación, vamos a jugar, expresa la plena conciencia que se participará de una actividad social, histórica y culturalmente identificada como juego”. Para esta afirmación la forma y el modo de participar concuerdan; el juego se juega de modo lúdico, se aprende y se enseña.

Para Pavia (2008) es importante aprender a enseñar a jugar. Esto hace que los docentes de Educación Física, deban asumir el desafío de conocer nuevos y variados juegos, pero también de favorecer las condiciones para que los niños y niñas puedan jugarlo de un modo lúdico. Rivero (2008) opina que para los docentes de Educación Física, el juego inherente a la disciplina, es el juego motor, centrando su atención en el movimiento corporal,

que marca una estrecha relación entre el movimiento, la alegría, el gusto que el juego despierta en el jugador.

La autora, además, invita a realizar un análisis profundo acerca de cómo se aprenden y como se enseñan ciertos modos de jugar. Siguiendo a Dewey, Rivero (2008) afirma que una experiencia de juego es el resultado de una composición de gestos y movimientos. Y que cuando el docente invita a jugar, está invitando a vivir una experiencia de contacto con la cultura y la vida social.

El rol del docente en la promoción de los juegos tradicionales será fundamental, en tanto contenido a enseñar que involucra a un modo lúdico diferente al de los videojuegos. Las actividades de juegos tradicionales propuestas en la escuela, exigirán del docente de Educación Física una planificación de manera de ofrecer una situación pedagógica, cumpliendo con una finalidad social y comunicativa, por lo tanto la actitud del docente debe ser de entrega y disposición a la realización de estas actividades, donde los niños se sientan protagonistas. Un factor para obtener el éxito de lo antes dicho es lo que formulan Edgren y Gruber (2004) con respecto a quien dirige el juego:

- El docente debe ser un guía enérgico y entusiasta para que el juego resulte divertido para los que participan.
- El docente debe tener conocimiento de los juegos que se practicarán, preparando cuidadosamente su desarrollo y dominando plenamente las reglas del juego. Para esto es fundamental la buena comunicación (clara y sencilla) que se establezca entre éste y los alumnos para brindarles confianza y seguridad.
- Debe ubicarse en un lugar donde pueda ser visto y oído por todos.
- Las actividades deben ser realizadas en ambientes adecuados, seguros y limitados para el niño, con tiempos dirigidos y libres.
- Debe realizar una buena selección de materiales, en condiciones óptimas, teniéndolos disponibles al momento de comenzar el juego.
- Debe tener en cuenta las condiciones climáticas.
- Tener presente las características socioeconómicas, culturales y psicofísicas del grupo.
- El docente debe culminar el juego antes de que se pierda el interés para que los participantes estén dispuestos a realizar esta actividad en otra ocasión.
- Al plantear los juegos, el docente debe tener en cuenta las ideas y variaciones que planteen los niños. Para Ortega (1995) el juego es frágil, una propuesta autoritaria no logrará un buen desarrollo del juego.

Para Gil (2012) el docente debe tener pleno conocimiento de las características de sus alumnos para favorecer la mejor selección de los juegos, teniendo en cuenta dichas particularidades. Es tarea del docente lograr la integración y la comunicación de todos los participantes, teniendo en cuenta los intereses, y necesidades individuales y grupales. Es importante fomentar la participación de las familias y crear conciencia de que jugar con sus hijos ayuda a potenciar la comunicación.

García y Alarcón (2011) aportan con respecto al rol del docente, que cuando este tiene iniciativa, logra proponer juegos que promueven el interés y las necesidades de sus alumnos, teniendo en cuenta la edad y el nivel de aprendizaje.

Esta investigación se centra en una propuesta de intervención sobre juegos tradicionales, a partir de la clase de Educación Física de un grupo escolar. Será fundamental para esta investigación la colaboración e intervención del docente de Educación Física a cargo de los grupos, como organizador y partícipe de las actividades lúdicas propuestas, ya que será el agente que proporcionará información, datos relevantes y será un importante nexo de comunicación entre los alumnos, las familias y este trabajo.

Es importante tener en cuenta qué criterios deberían ser utilizados para hacer la selección de los juegos. Para esto se considera la clasificación realizada por Bantulá y Mora (2010).

- Edad de los participantes. Si bien resulta difícil encasillar los juegos en una edad determinada, este criterio puede ser importante para que el juego se corresponda con las necesidades y el desarrollo cognitivo de los alumnos, para que exista una mejor comprensión de las reglas y una mejor comunicación entre los jugadores. Esto influirá en la motivación que los niños puedan tener, ya que si se propone un juego difícil a un niño pequeño o uno muy fácil a niños grandes, esta propuesta hará perder dicha motivación.
- Intensidad del juego (media, baja o alta).
- Según las formas organizativas. (ronda, pareja, disperso masivo, relevo, columnas, fijas).
- Espacio, ya que hay juegos que se adaptan al interior como las cartas, ta-te-tí, veo-veo, etc., hay otros que requieren de un espacio más amplio como el cordón, juegos de pelota, etc.
- Materiales. Hay juegos que requieren de materiales (bolita, cometa, etc.), mientras que hay otros juegos que no requieren de ellos (la mancha, poli-ladron, rondas, escondidas, etc.)
- Dirigidos (carrera de embolsados, cacerías, el juego de la silla, etc.)

- Espontáneos (canciones, ring raje, la tapadita, etc.)
- Juegos con personajes (Antón pirulero, la paloma blanca, etc.).
- Canciones y rondas.

Por último, el docente de Educación Física, debe considerar no solo, el impulso natural del niño por el juego, sino también los diferentes tipos de intereses que llevan a las elecciones y preferencias respecto a los juegos.

4. Intereses recreativos

Para Lavega (2006) el interés por jugar recorre toda la vida del hombre siendo una necesidad que sienten los niños y los adultos en todos los tiempos y en todas las sociedades. Este impulso lúdico es reconocido por el programa de Educación Física: *“el impulso lúdico, impulso natural e instintivo en el ser humano, debe ser tomado intencionalmente por el docente.”* (ANEP, 2008, p.239)

Según García y Alarcón (2011) para que haya juego y para que los niños y niñas mantengan el interés, los obstáculos a superar son de relevante importancia. El juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Pero debemos distinguir el interés por jugar, ese impulso lúdico que está presente en los niños escolares, de los intereses por los juegos. Sin duda que todos los niños tienen interés por jugar, pero no necesariamente se interesan por los mismos tipos de juego. Desarrollar el concepto de intereses recreativos nos permitirá analizar el posible interés hacia los juegos tradicionales y diferenciar qué tipos de intereses predominan a la hora de elegir los diferentes juegos.

Para Dumazedier (1980) los intereses en el tiempo libre pueden ser físicos, prácticos, artísticos, intelectuales y sociales:

- 1) El interés físico se manifiesta en la participación activa y voluntaria del individuo en las actividades físicas y deportivas.
- 2) El interés práctico refiere a actividades manuales, como el bricolaje o la actividad artesanal con fines recreativos.
- 3) El interés artístico se canaliza en actividades de consumo y producción cultural.
- 4) El interés intelectual alude a las actividades voluntarias que promueven el desarrollo cognitivo.
- 5) El interés social se manifiesta en las actividades que promueven la interacción y relacionamiento con otros.

Bertoni y Montero (1997) agregan una categoría más, a las definidas por Dumazedier (1980), la que se centra en la interacción que genera el uso de medios tecnológicos de información y comunicación; o sea, el interés mediático. Estas categorías resultan de suma importancia porque permiten suponer el perfil de preferencias de los alumnos e identificar los intereses predominantes respecto a los juegos tradicionales en la población a estudiar.

Se concluye este capítulo luego de desarrollar temas relevantes para esta investigación como: el juego, el juego tradicional, los juegos en la clase de Educación Física y los intereses recreativos según diferentes autores, dando lugar al desarrollo de la metodología.

Capítulo II

Metodología

En este apartado, se relacionan los objetivos que refieren a la investigación, la teoría y el diseño metodológico. Entendiéndose por éste según Sautu (2005) una construcción del investigador que realiza una cantidad de procedimientos para la producción de la evidencia empírica, articulándose con los objetivos y la teoría.

Al llevar a la práctica la planificación de los siguientes procedimientos es que se podrá responder a la pregunta que este proyecto plantea. En otras palabras según Sautu (2005) es en el diseño donde aparecerán desarrolladas y planteadas las actividades que se ejecutarán; el propósito de las mismas, los objetivos combinándolos con la teoría, la metodología y las técnicas.

En la presente investigación serán los juegos tradicionales los que se emplearán en una clase de Educación Física, para observar qué intereses presentan los niños del grupo que facilitan la elección de dichos juegos como objetivo primordial.

1. Paradigma

Según Kuhn (1970) un paradigma guía a los profesionales en su investigación, porque le indica el problema, las cuestiones importantes con la que éste se encuentra; orienta y aclara modelos y teorías para resolver los problemas y proporciona los criterios para el uso de herramientas apropiadas (metodología, instrumentos tipos y forma de recogida de datos), para la resolución de ellos. El paradigma proporciona principios organizadores para aclarar fenómenos identificados como existentes.

Para Sautu (2005) el paradigma es el modo de orientarse y mirar lo que la disciplina ha definido como su contenido temático sustantivo. Presentan estos paradigmas supuestos ontológicos, epistemológicos, axiológicos y metodológicos.

Para Filstead (2000) el paradigma interpretativo percibe la vida social como subjetiva, viva y cognoscible por pertenecer a una realidad compartida por todos los participantes. Los individuos son agentes activos en la construcción de esta realidad.

Esta investigación estará centrada en el paradigma interpretativo por ser el que posee un fundamento humanista para entender la realidad social.

2. Modelo

Para Thomas y Nelson (2007) el método de investigación cualitativa requiere de un investigador que realice observaciones de campo, estudio de casos y registro de datos para comprender el significado que experimentan los participantes en una situación determinada; intenta desarrollar hipótesis a partir de la observación.

Para Sautu (2005) el investigador cualitativo afirma que la realidad es subjetiva e intersubjetiva, y este mismo como interviniente va a contribuir a producir y reproducir tanto el contexto como las situaciones que se presenten en la investigación produciéndose así una interacción que provoque influencias. Así mismo es que se pretende realizar un análisis que detalle la relación del contexto en profundidad.

El modelo de este proyecto de investigación, será cualitativo, por basarse en prácticas sociales cotidianas (juegos tradicionales en un contexto escolar), comprendiendo e interpretando el significado de la experiencia de los participantes en un marco concreto y se estructurarán los componentes, siendo la reflexión final de la investigación el producto de los datos obtenidos en la práctica.

Para Namakforosh (2005) los conceptos que se plantean en una investigación, al considerarlos dentro de una serie de valores, deberán convertirse en variables.

3. Niveles de investigación

Según Babbie (2000) los propósitos más comunes son el explicativo, exploratorio y descriptivo, los cuales se consideran apropiados para el objetivo general. Es importante conocer los intereses de los alumnos a la hora de jugar los juegos tradicionales e intentar conocer mejor cuál es la relación actual entre los juegos y los niños. Explica el autor que el propósito exploratorio tiene como fin indagar sobre un tema que es relativamente nuevo, situación que se asemeja a las dificultades que se presentan en la búsqueda de bibliografía del tema de investigación seleccionado. En la medida de que se trata de un fenómeno poco estudiado, especialmente en nuestro país, consideramos que este estudio es de nivel exploratorio.

4. Universo y Muestra

La recogida de datos útiles para realizar esta investigación requiere de acotar un ámbito de observación adecuado por no ser posible abarcar todos los grupos, habiéndose seleccionado el siguiente universo y la siguiente muestra:

Para los autores Hernández, Fernández y Batista (1994), el universo es, el conjunto de elementos que son posibles investigar, en este proyecto se enmarca en la Escuela Pública N° 102 Juana de Ibarbourou ubicada en Carreras Nacionales esquina Gral. Flores barrio Ituzaingó. Mientras que la muestra, es una parte del total sobre el que se aplicará el estudio, en este proyecto la muestra va a estar constituida por alumnos en edad escolar de 10 a 14 años, que concurren a la escuela N°102 y que integran el grupo de 6^{to} año C.

La escuela cuenta con 3 grupos por cada grado, pero se selecciona un grupo del tercer nivel, por considerarlos a éstos, los más idóneos para realizar ciertas actividades que facilitan la recogida de datos de forma autónoma. La elección del grupo será intencional, en acuerdo con la institución, ya que no apuntamos a una muestra probabilística, ni a obtener hallazgos generalizables.

Se realiza un estudio de caso, que para Marradi, Archenti y Piovani (2007) no se trata de una opción metodológica, sino de la elección de un objeto de estudio, que para este proyecto se realiza con un análisis en profundidad de los juegos tradicionales y su vínculo con el interés que el alumno tiene por ellos. Dicho análisis, según el mismo autor, debe llevarse a cabo en un escenario natural como por ejemplo la clase de Educación Física en una escuela, donde los alumnos se relacionan dando lugar a los fenómenos que se intenta estudiar.

El escenario en estudio se selecciona, por tratarse de una muestra representativa de clase social media (evaluada por el índice de repetición de los alumnos), y conocer a la docente a cargo del grupo de 6^{to} año, que accedió a gestionar el ingreso a la escuela para la realización de esta investigación. El conocimiento de la docente es fundamental, por considerar que cumple un papel muy importante en la promoción de estos juegos, y su rol es necesario para aplicar de la mejor manera la intervención planificada, a los efectos de la investigación.

El trabajo de campo incluye un componente de intervención, ya que los juegos tradicionales, si bien están previstos en el programa, no suelen concretarse en la clase de Educación Física. La intervención consistió en el relevamiento por parte de los chicos de juegos tradicionales jugados por padres y abuelos; la planificación de cuatro de esos juegos en la clase de Educación Física; y la puesta a disposición de los chicos de diversos juegos tradicionales, durante un mes. Se procurará relevar el interés hacia este tipo de juegos, tanto

antes como después de la intervención, mediante una estrategia que integra diversas herramientas cualitativas.

5. Instrumento para la recolección de datos

En esta investigación, para recabar datos, en tanto método cualitativo, se utilizará como instrumento la entrevista grupal, la observación y el cuestionario individual.

Para el relevamiento inicial, anterior a la intervención, se optó por una entrevista grupal, que fue planificada con anterioridad. Estaban presentes 21 de los 24 niños que hay en lista. La misma se concretó en horario de clase, con autorización de la docente del grupo y la directora, y tuvo una duración de 45 min aproximadamente. Ésta fue enmarcada en ronda, para favorecer la intervención espontánea entre todos los participantes y la visualización cara a cara. Las preguntas estuvieron dirigidas al grupo en general, fue registrada por escrito y algunos fragmentos serán citados en el análisis. Se seleccionó este tipo de entrevista, por ser un instrumento que debería aportar datos relevantes a la investigación. La entrevista grupal es, según Thomas y Nelson (2007), la fuente de obtención de datos que más se utilizan en los estudios cualitativos.

Para continuar con la investigación, se les propone a los alumnos como tarea domiciliaria, recabar datos a partir de un cuestionario a los abuelos, con la intención de saber a qué jugaban cuando eran niños, dónde y con quiénes. Éste tuvo por finalidad obtener información crucial como punto de partida, ya que fueron éstos los que proporcionaron los datos sobre los juegos tradicionales practicados en su infancia. No se relevaron las edades de los abuelos, dato que podría haber sido un buen aporte para esta investigación.

A partir de los datos otorgados por los familiares de los niños, se elaboró una lista de 36 juegos, que fue entregada a la profesora de Educación Física, para que esta seleccionara los que quería poner en práctica, ya que a decir de Gil (2012) es quien tiene mayor conocimiento de sus alumnos y de esta forma podrá planificar y seleccionar qué juegos podrían presentar más interés en los niños y niñas.

Otro instrumento empleado para relevar el impacto de la intervención fue la observación. Para Marradi, Archenti y Piovani (2007) la observación significa “examinar con atención” y distinguen entre observación directa e indirecta. En la observación directa el observador se encuentra en contacto directo con el objeto a investigar pudiéndose hacer como en el caso de este trabajo de forma no controlada, lo que significa observar el fenómeno en

su ambiente natural (observación de campo). El investigador puede ser participante o no según desde donde observe. Esta fue una observación directa y de carácter no participante. La investigadora no participó de las actividades propuestas de juego, ya que no fue solicitado por la docente a cargo del grupo, siendo un observador externo.

Si bien se realizó una observación directa que fue registrada mediante apuntes de incidentes, la actividad también fue filmada para reforzar el análisis.

Con la observación se buscó relevar el impacto de las actividades realizadas, a través de comportamientos y la expresión verbal y no verbal de emociones, opiniones, etc. (HERNANDEZ; FERNANDEZ; BAPTISTA, 2014). Según Thomas y Nelson (2007) la observación otorga información y es un método descriptivo de investigación. Es básico para esta técnica observacional determinar los comportamientos que se observarán, a quiénes, cómo y cuándo.

La clase fue planificada y puesta en práctica de la siguiente manera: se introdujeron las instrucciones y se realizaron demostraciones de cómo practicar cada juego con los niños dispuestos en ronda. La profesora seleccionó la payana, la rayuela, saltar a la cuerda torneada por dos niños y la bolita. Seguidamente distribuyó el espacio (patio del recreo) en cuatro estaciones y repartió a los niños en ellas. Cada grupo disponía de un tiempo dado por la docente para permanecer en cada estación. El tiempo total de la actividad ocupó 90 minutos (desde el comienzo de la explicación y demostración, hasta la puesta en práctica y reflexión final) y asistieron a clase ese día 20 alumnos. Se realizó registro de esta actividad a través de filmación, observación, y anotaciones de expresiones realizadas por los niños.

Con respecto a la observación, se realiza de forma, directa e indirectamente siendo la clase filmada para su posterior estudio pidiéndose previa autorización de las autoridades de la institución.

En esta investigación la puesta en práctica de los juegos, cuenta con dos etapas. En una primera parte, los juegos son seleccionados, propuestos y dirigidos por la profesora de Educación Física. En una segunda parte, donde se cuenta con una variedad de juegos entregados a la docente a cargo del grupo, son los alumnos los que seleccionan y manifiestan su interés de jugar o no y en el caso de hacerlo, con cual lo hacen. En esta segunda etapa, la docente a cargo del grupo proporcionó un registro diario de los juegos solicitados por los alumnos en una planilla de datos. Estos juegos podían ser requeridos en el tiempo recreativo, por un período de 22 días.

Los alumnos contaban con los siguientes juegos: Balero, ta-te-ti, varios trompos, yoyo, bolitas, elástico y juegos de caja.

Si bien este registro aporta datos sobre la petición diaria de los juegos este trabajo de campo concluyó con un cuestionario que se aplicó a todo el grupo, a modo de entrevista individual, registrada en papel, lo que permitió conocer el impacto de esta experiencia desde la perspectiva de los participantes y evaluar el cumplimiento de los objetivos de investigación.

Capítulo III

Análisis de datos

Seguidamente para dar respuesta a los objetivos que se plantea este proyecto, que están vinculados a identificar los intereses en el tiempo libre de los niños, así como también los intereses hacia los juegos tradicionales con acceso dirigido y autónomo y a determinar si la intervención del profesional de Educación Física favorece esos intereses, se desarrollará el análisis de los datos obtenidos en los procedimientos realizados para el cumplimiento de estos objetivos.

1. Intereses en el tiempo libre de los niños

Para responder al primer objetivo específico, se realizó en primera instancia una entrevista grupal que fue entusiasta y participativa. Ésta aportó información sobre qué actividades realizan en su tiempo libre, dónde las realizan y cuánto tiempo le dedican.

En cuanto al tiempo que le dedican, surge de la respuesta de los niños, que estos ocupan bastante de su tiempo libre a jugar. Algunas de las respuestas fueron las siguientes: *“casi todo el día”, “muchas horas”, “hasta que llega mi padre”, “hago los deberes y me pongo a jugar”*. Estas respuestas dan muestras de que para estos niños el tiempo dedicado al juego sigue siendo importante y contradice en parte lo que afirma Martínez (2012), que los niños tienen más obligaciones y menos tiempo ocioso.

Con respecto a la pregunta que refiere al espacio donde se practican los juegos, los niños responden: *“en lo de un amigo”, “en el Prado”, “en la casa de mis primo o en mi casa”*. Las respuestas de los niños dejan de manifiesto que juegan en hogares propios, de familiares o amigos; también manifiestan, aunque en menor medida, jugar en espacios públicos como el Prado.

De las primeras respuestas espontáneas surge que el uso de la tecnología es lo que más los ocupa; *“juego en la computadora hasta que llega mi padre”, “juego con el celular todo lo que puedo”, “juego al play (Station) 4 en mi casa, en la de mi primo y en la de mis amigos”*. En las actividades que realizan en su tiempo libre claramente predomina un interés

tecnológico, aunque también se evidencia un interés físico ("*hago deporte, sobre todo fútbol*", "*salgo a jugar a la pelota*"), incluso en un caso un interés artístico ("*uso cerámica*").⁵

Sin embargo, cuando indagamos sobre las preferencias en los juegos, todas las respuestas son dirigidas hacia los videojuegos, lo que evidencia un claro predominio del interés tecnológico.

Si bien la vereda no fue mencionada entre los espacios de juego, optamos por preguntar específicamente sobre su uso, pues suele ser un espacio tradicionalmente asociado a los juegos tradicionales y donde la interferencia de la tecnología suele ser menor que dentro del hogar. Algunos alumnos manifestaron no poder realizar actividades fuera del hogar, debido a la falta de permiso de los adultos por conservar su seguridad ya que argumentan vivir en lugares poco seguro debido al tránsito, a la delincuencia y a las malas condiciones e incluso a la ausencia de vereda; "está lleno de chorros y no me dejan", "hay muchos drogados", "pasan muchos autos", "no puedo porque siempre está todo embarrado, como el piso es de tierra".

En el caso de los niños que afirman jugar en la vereda, claramente predominan los intereses físicos: "*Salgo a jugar a la pelota*", "*Ando en bicicleta*". Pero se menciona en un caso el interés social: "*nos sentamos a charlar con mis amigas en la vereda*".

En el caso del juego en el recreo, también predomina el interés físico, aunque las respuestas fueron variadas, muy vinculadas al género de los alumnos. La mayoría de los varones eligen actividades que comprometen el acervo motor, "*al fútbol*", "*al poli ladrón*"; mientras que las niñas participan de actividades más tranquilas, que incluyen un interés social: "*caminamos*", "*conversamos*", "*miramos*" e incluso algunas manifiestan "*no hacemos nada*".

Por otra parte algunos alumnos mostraron interés por las escondidas y las manchas, juegos que comparten niñas y varones, "*jugamos a las escondidas, nos camuflamos entre los demás, como todos tenemos túnica, es divertido*".

La entrevista continúa con la consulta a los alumnos sobre las actividades realizadas en la clase de Educación Física. Los mismos responden que se practican deportes como fútbol y voleibol; además juegos como manchado, mancha, y juego libre con diferentes materiales (cuerda, aros, pelotas, conos). Aquí claramente predomina el interés físico, pero

⁵ Si bien no se explicita un interés social, algunas de las actividades antes mencionadas implica un componente social, como el deporte e incluso los videojuegos en red.

debemos considerar que este puede estar motivado por la influencia de la docente de Educación Física.

Ante tanta manifestación hacia intereses físicos, se les repreguntó acerca de otros intereses (intelectuales o creativos), pero los niños respondieron que son los juegos con actividad física los que prefieren. Uno de los niños argumenta: *"el fútbol lo tiene todo, juegas con otros, piensas, creas jugadas y es una actividad física"*.

Por último se indaga por el conocimiento que tienen los alumnos sobre los juegos de antaño practicados por sus abuelos. Hubo gran entusiasmo por brindar varias respuestas, la mayoría describían el juego, a lo que la maestra aportaba el nombre que correspondía a dicha descripción, así por ejemplo, un niño explicó que sus abuelos jugaban con una tabla a la que le ponían ruedas, la maestra proporcionó el nombre de este juego (chata) y de otros.

Otros niños manifestaban que sus abuelos jugaban a las cartas. Y se les preguntó si ellos también lo hacían. La respuesta fue afirmativa y se hizo mención a un gran número de juegos: "culo sucio", "guerra, conga", "truco, roba montón, escoba de quince", "la lotería". Esto evidencia que estos juegos de antaño siguen teniendo vigencia y se siguen practicando. Los juegos de carta, en su mayoría son transmitidos de generación en generación, son una práctica cultural que ha permanecido a lo largo del tiempo.

En definitiva, esta entrevista grupal aporta datos que permiten dilucidar el primer objetivo propuesto en esta investigación. El interés principal de los niños está centrado en el uso de la tecnología, Bertoni y Montero (1997) en su investigación suman a la categorización que hace Dumazeider (1980) sobre el interés, el interés mediático, que es el que genera el uso de la tecnología.

Casi en su totalidad los alumnos manifiestan espontáneamente en el comienzo de la entrevista que ocupan su tiempo libre en juegos tecnológicos. Pero a medida que ésta se fue desarrollando surgió el interés y la ocupación del tiempo en otros juegos que conviven con el uso de la tecnología como "andar en bicicleta", "juego al fútbol", "al cordón". El mismo autor, coloca a estos juegos dentro de la categorización del interés físico y al mismo tiempo de interacción social.

A partir de estos intereses de tiempo libre detectados en la población del estudio, nos propusimos a continuación indagar en los intereses que se generaban hacia los juegos tradicionales, tanto en las instancias dirigidas por la profesora de educación física, como en aquellas oportunidades de acceso autónomo a dichos juegos.

2. Interés hacia juegos tradicionales con acceso dirigido y rol del profesional de la Educación Física, el Deporte y la Recreación en el desarrollo del interés hacia juegos tradicionales.

Como se mencionó anteriormente, para relevar el interés hacia juegos tradicionales en el marco de una intervención profesional, se les pidió a los chicos un relevamiento de juegos tradicionales practicados por sus abuelos. Y a partir de ese relevamiento, se procedió a planificar una clase de Educación Física en base a algunos de esos juegos. Se implementaron la Payana, la Bolita, Saltar a la Cuerda y la Rayuela.⁶

De la clase planteada por la profesora de Educación Física, se realizó un registro a través de filmación, observación, y anotaciones de expresiones verbales realizadas por los niños, a partir de lo cual se realizó el análisis.

La filmación, evidencia el interés, entusiasmo y atención que mostraron los alumnos en las actividades propuestas; de las cuales los niños tenían conocimiento previo (con excepción de la payana y algunos de la bolita) por ser juegos que se siguen practicando con cierta frecuencia. Esto se evidencia, en la atención prestada, en la participación, en las expresiones verbales y gestuales que se pueden observar en el registro de video. Los juegos generan placer, diversión, alegría por el simple hecho de interactuar y compartir, este orienta al grupo al interés social de los participantes para que se involucren en la actividad lúdica.

El interés y entusiasmo manifestado por los niños se pudo observar por el alto porcentaje de participación y por las expresiones relevadas. Algunas de ellas al momento de la explicación de la payana fueron: *“Ay!, ya quiero aprender a jugar”*, *“¡Paaa, qué demás!”*, *“a mí me encantaría jugar”*, *“Ahh, parece fácil”*, *“la profe anda volando”*. Este juego fue el que presentó mayor dificultad a la hora de ser ejecutado por los niños, no lo habían practicado nunca y no comprendieron bien las reglas, además se observaron dificultades para dominar el juego. Aún así demostraron un gran interés por aprender el mismo, intentándolo varias veces sin mostrar frustración.

En el caso de la bolita, los varones tenían conocimiento previo del juego. Un alumno expresó *“no juego a la bolita desde segundo año”*. La expresión denotaba alegría, por la oportunidad de jugar nuevamente. Otro niño anunció *“este juego no está mal”*. Se apreció que este juego fue bien comprendido y ejecutado.

⁶ En los anexos se encuentra un glosario de estos juegos.

El juego de torrear y saltar la cuerda, tuvo gran aceptación desde el momento de la explicación y demostración por parte de la profesora. Algunas de las expresiones fueron “*yo ando volando*”, “*hace seis meses que no salto a la cuerda*”, “*me encanta*”. La docente manifestó que es un juego que eligen habitualmente cuando tienen momentos libres con material disponible. Lo practican indistintamente, niñas y varones en conjunto. La profesora explicó que esta actividad brinda otras oportunidades, además de saltar a la cuerda, se pueden crear cánticos (ejemplificó con algunos que se realizaban antiguamente).

De esta actividad participaron los niños, la profesora y la docente a cargo del grupo, observándose el agrado de los niños con la participación de los adultos y la importancia de la guía del docente para sostener el interés. Como plantean Edgren y Gruber (2004) el docente debe ser un guía enérgico y entusiasta para que el juego resulte divertido para los que participan.

La última estación aplicaba la rayuela, juego que los niños conocían ya que en la escuela había una pintada, aunque apenas se visualizaba. Al momento de ejecutar el juego, los niños marcaron las distintas reglas, para acrecentar la dificultad. Algunas de las expresiones en este juego fueron “*Ah, está re fácil*”; “*¡Sí!, todos ya jugamos alguna vez*”; “*es muy fácil si se puede pisar el cuadrado donde está la piedra*”, “*Antes había una pintada en este mismo lugar*”.

Este fue otro juego de gran interés para los niños, por lo que se solicitó a la dirección de la escuela permiso para pintar una rayuela de forma permanente en el patio escolar, para que esté disponible en los momentos recreativos. Dicha rayuela, fue dibujada y pintada por los alumnos con la colaboración de la docente investigadora.

Esta clase basada en juegos tradicionales fue una experiencia fuera de lo habitual. La docente de Educación Física reconoce luego de poner en práctica la actividad, que a pesar de estar en conocimiento de que los juegos tradicionales forman parte del programa de educación inicial y primaria, solo se ponen en práctica en casos puntuales (por ejemplo, kermeses).

Se pudo observar que la actividad tuvo un buen desarrollo. Podría aseverarse que esto se debió a lo que afirman Edgren y Gruber (2004) citados anteriormente sobre el rol del docente de Educación Física. La profesora a cargo, planificó la actividad, la organizó de forma tal que todos los niños intervinieron sintiéndose protagonistas, motivó la participación y demostró tener conocimiento de los juegos que explicaba y dominio de sus reglas, además logró por medio de una comunicación clara ser escuchada y entendida por todo el grupo.

Contaba al momento de comenzar la actividad con los materiales necesarios para dichos juegos.

La actitud de entrega y la buena disposición de la docente, arrojó como resultado, una actividad entusiasta, donde se percibía a un grupo de niños disfrutando de juegos que no se practican habitualmente en su clase de Educación Física.

Después de observar la clase de la profesora de Educación Física, se interpreta que su intervención promovió en sus alumnos el interés por juegos, que en algunos casos les eran desconocidos (payana), y en otros no (bolita, cuerda, rayuela), pero que hacía mucho tiempo no practicaban. Los comentarios de los niños y niñas antes mencionados y el entusiasmo observado por practicarlos permiten confirmar esto. Por lo tanto se considera la intervención del profesional de Educación Física como un pilar fundamental para recrear y poner en práctica, estos juegos que en esta oportunidad dejaron demostrado que en condiciones favorables despiertan gran interés.

3. Interés hacia juegos tradicionales con acceso autónomo.

Como fue explicado anteriormente en este trabajo, hay una segunda instancia, donde a través de la docente a cargo del grupo se pone a disposición de los alumnos una variedad de juegos. El rol de la docente en este caso es pasivo, ya que son los alumnos los que seleccionan y manifiestan su interés de jugar o no y en el caso de hacerlo, con cual lo hacen, durante el tiempo recreativo. En esta segunda etapa, que duró 22 jornadas de clases, la docente de aula a cargo del grupo llevó un registro diario de los juegos solicitados por los alumnos en una planilla de datos.

Los alumnos contaban con los siguientes juegos: Balero, ta-te-ti, varios trompos, yoyo, bolitas, elástico y juegos de caja,⁷ estos dos últimos se incorporaron más adelante, para complementar aún más la variedad de juegos. El elástico con la intención de incorporar un juego que implique movimiento y los juegos de caja donde el alumno deba emplear estrategias de juego (ajedrez, tic-tac, guerra naval, damas, ludo).

En el registro que hizo la maestra, de los juegos otorgados a los alumnos se observa que los mismos mostraron un interés por el ta-te-ti que se sostuvo todos los días, la maestra aportó información más amplia a la del registro, explicitando que los alumnos se organizaron

⁷ En los anexos se encuentra un glosario de estos juegos.

de tal manera de realizar competencias de ta-te-ti por lo que se iba a solicitar la compra de más de estos juegos. Hay que aclarar que se trataba de un ta-te-ti de madera donde los participantes jugaban hasta definirse un ganador.

Otro juego que registró un gran atractivo fue el trompo, seguido por el yo-yo, el balero, los juegos de cajas, el elástico y bolita.

Algo a destacar, es que el ta-te-ti fue solicitado tanto por niñas como por varones, al igual que el yoyo y el balero. Mientras que el trompo fue solicitado casi exclusivamente por varones. Algunos mostraron grandes destrezas, sorprendiendo a otros que nunca habían estado en contacto con el mismo. Los primeros consiguieron girar el trompo con diferentes técnicas, con y sin chaura, con la misma arriba y abajo del trompo, con pique y sin, incluso algunos los levantaban del suelo haciéndolo girar sobre la palma de la mano. Esto último, soltó la exclamación de algunos compañeros. *“Paaa, andas de vuelo Agustín” “Me toca, me toca”*, afirmaciones registradas por la maestra.

El elástico fue solicitado mayormente por las niñas, recreando y variando el juego.

Por otro lado, la bolita, tiene escasos registros de solicitud, pero, la maestra aclaró que no estaban dadas las condiciones para ese juego en el salón de clase, ni durante el recreo porque es compartido por toda la escuela y la gran cantidad de niños corriendo no lo favorece.

Los datos recabados mediante la planilla de registro fueron contrastados a su vez con las respuestas de los chicos en la entrevista individual, donde apuntó a relevar la satisfacción con la actividad, además del uso autónomo de estos juegos y su frecuencia.

Esta encuesta, que fue respondida por los 22 chicos que estaban presentes al momento de su realización, relevó en primer lugar la satisfacción por la clase dirigida por la profesora de Educación Física sobre los juegos tradicionales y los juegos propuestos en la misma.

Casi la totalidad del grupo (95%) responde que le ha gustado la actividad, algo que ya se vio en la observación de la misma.

De los cuatro juegos realizados en la clase, el que alcanzó mayor aceptación fue la bolita, seguido por la rayuela, saltar a la cuerda y payana en este orden.

La bolita, si bien, fue el juego propuesto por la profesora que más gustó, no fue muy solicitado cuando se encontraba libremente a disposición de los alumnos. Esto podría estar dejando en evidencia que cuando el docente de Educación Física interviene dirigiendo la actividad y proponiendo determinados juegos, estimula y despierta el interés por su práctica.

Otro dato que arroja esta encuesta es el interés de los alumnos por volver a jugar los juegos propuestos en la clase de Educación Física, manifestándose un grado de aceptación similar al mencionado anteriormente.

En cuanto al período en que se puso algunos juegos tradicionales a disposición de los chicos, el juego que manifiestan haber utilizado con mayor frecuencia por un alto porcentaje de los alumnos fue el Ta-te-ti (73% de la clase dice haberlo utilizado más de una vez), seguido por el Yo-yo (65% que dice haberlo utilizado más de una vez). Los juegos de caja también fueron solicitados en menor porcentaje, de todas formas más de la mitad de la clase los solicito en más de una oportunidad. En el siguiente orden: trompo, balero y elástico, fueron solicitados más de una vez, pero en un porcentaje menor.



Figura 1: **Juegos solicitados más de una vez.**

Fuente: Elaboración propia (2017)

En cuanto a los juegos que, según declaran, no habrían utilizado ninguna vez, se destacan el elástico, el trompo y el balero (respectivamente, 43%, 39% y 32% de los encuestados no lo habrían utilizado).

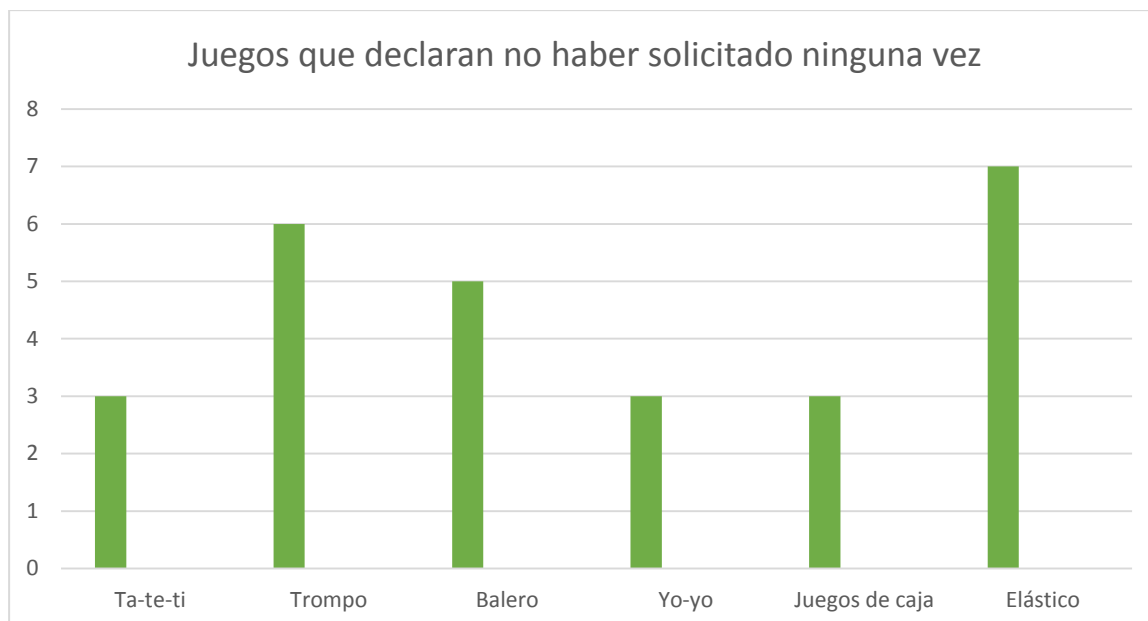


Figura 2: **Juegos que declaran no haber solicitado ninguna vez.**

Fuente: Elaboración propia (2017)

Se incluyó en la encuesta una pregunta sobre la intervención del patio, donde pintamos una rayuela. Más de la mitad del grupo (55%), afirma haber utilizado la rayuela pintada por ellos en el patio del recreo y muestran interés por pintar otros juegos. Entre estos se destacan el ta-te-ti (con 7 menciones), y en menos medida un tablero de ajedrez, un tablero de guerra naval y un tablero de damas con (2 menciones).

Para finalizar la encuesta, se consulta a los alumnos, a qué juego de los que jugaban sus padres y abuelos les gustaría jugar. Se hizo mención a algunos que realizan habitualmente como fútbol (8 menciones), manchas y escondidas (3 menciones). Pero también mencionan otros juegos poco practicados como: gallina ciega (7 menciones), payana (4 menciones), hoyo pelota (1 mención), búsqueda del tesoro (5 menciones), zancos (4 menciones) y captura la bandera (1 mención).

Se pudo observar que el interés de los niños no solo se manifestó en la clase dirigida de Educación Física, sino que también demostraron interés en practicar estos juegos en otros ámbitos como el salón de clase y el recreo, donde los adultos no eran los organizadores. Siendo los propios niños, los que tomaban los juegos que se encontraban a su disposición para ponerlos en práctica.

Los distintos instrumentos utilizados en esta investigación, arrojaron resultados acerca de los intereses de los niños de 6to año C de la escuela N° 102. Teniendo en cuenta la clasificación de Dumazedier (1980) y ampliada por Bertoni, Montero (1997), los alumnos

muestran mucho interés mediático en un ámbito extraescolar, o sea que ocupan gran parte de su tiempo libre en juegos tecnológicos. Mientras que en el ámbito escolar, se identificaron otros intereses como el físico, el social y el intelectual. Surge del análisis la importancia de de la intervención del docente para el desarrollo de intereses hacia los juegos tradicionales.

CONCLUSIONES

Los juegos tradicionales son un recurso relevante en la clase de Educación Física, tal cual lo reconoce el programa de ANEP (2008), aunque no siempre el docente cuenta con herramientas para abordar este tema. Por ello se vuelve necesario identificar los intereses de este segmento de población hacia los juegos tradicionales.

Uno de los objetivos de este trabajo fue recabar datos sobre los intereses en el tiempo libre de la muestra seleccionada, para más adelante poder identificar si dentro de esos intereses se encontraban los juegos tradicionales. En este sentido se encontró que predomina en primer lugar un interés mediático asociado a la tecnología, aunque en ciertos espacios públicos (como la vereda y el patio de recreo) surgieron intereses físicos, asociados en varios casos a juegos tradicionales.

Si bien no es explícito el interés hacia los juegos tradicionales en un primer momento, al abordar el tema se evidencia el entusiasmo de los participantes en conocer e indagar más. Esto da cuenta de la importancia de la intervención docente en el desarrollo de dicho Interés. Preguntando a sus familiares, los niños y niñas, descubren cómo se divertían de pequeños sus padres y principalmente sus abuelos. Enseguida, hacen suyos esos juegos tradicionales. Se evidencia en los alumnos en los que se realizó el estudio, que éstos siguen disfrutando de los juegos practicados antaño y que los mismos pueden convivir con los juegos actuales.

Se asume que la clase de Educación Física es el ambiente ideal para rescatar y enseñar estos juegos; siendo los docentes de esta área los encargados de introducirlos en la planificación, de manera que formen parte del trabajo de esta clase. A partir de la intervención con juegos tradicionales en este ámbito, los participantes mostraron una predisposición a utilizar varios de estos juegos, incluso en forma autónoma. Se pudo observar que cuando los alumnos tuvieron conocimiento de estos juegos y dispusieron de ellos en un ambiente relajado y óptimo como el salón de clase y el recreo, mantuvieron el interés de practicarlos y de forma autónoma.

Este caso nos interpela como docentes de Educación Física en cuanto al rol que debemos cumplir en la promoción de un modo lúdico en el sentido que le da Pavía (2008). Si los docentes de Educación Física, ponen en práctica los juegos tradicionales en nuestras clases, estos se pueden llegar a instalar en la memoria de los alumnos, para que luego estos, reproduzcan dichos juegos entre sus familiares, amigos e incluso posteriormente a sus hijos.

Se considera conveniente, que el docente a cargo de la clase de Educación Física, a la hora de planificar los juegos tradicionales que propondrá a sus alumnos, tenga en cuenta los intereses de los mismos y las características del grupo para seleccionar los más

adecuados. Siendo la intervención del profesional indispensable para favorecer esos intereses.

Esta investigación, permite concluir que los juegos tradicionales no tendrían fecha de caducidad y perdurarían en el tiempo, si los docentes lo incluyen en sus prácticas.

Pese a la importancia de los hallazgos, este es un estudio limitado. Los datos recabados en esta investigación y sus conclusiones son únicamente válidos para la muestra seleccionada, dado que este es un estudio de un caso y por lo tanto no generalizable. Pero al menos arroja algunos primeros elementos para un tema poco estudiado en nuestro país, lo que puede orientar a futuras investigaciones que permitan guiar una mejor aplicación de la intención expresada por quienes diseñaron el programa escolar.

Se considera éste un tema de interés que tiene como eje central el juego, como forma de relacionarse formando parte de la memoria colectiva y sería oportuno extender esta investigación a otros ámbitos formales y no formales, donde poder observar, si se mantiene el interés por estos juegos tradicionales.

BIBLIOGRAFÍA

A.N.E.P. **Propuesta didáctica**. El mediador didáctico como mediador en los procesos de enseñar y de aprender. Montevideo: Rosgal S.A., 1999. 312p.

A.N.E.P. **Programa de Educación Inicial y Primaria**. Montevideo: CEIP 2008. 414 p.

BABBIE, Earl. **Fundamentos de la investigación social**. Madrid: International Thomson, 2000. 473 p.

BANTULÁ JANOT, Jaume; MORA VERDENY, Josep María. **Juegos Multiculturales**. 225 juegos tradicionales para un mundo global. España: Paidotribo, 2010. 333 p.

BERTONI, Marcela; MANTERO, Juan. Carlos. . **Intereses, motivaciones y actitudes a propósito del tiempo libre en jóvenes de Mar del Plata.**, Mar del Plata, v [s.d], n [s.d], p. 91-114, 1997. Disponible en: < <http://nulan.mdp.edu.ar/226/1/Apo1998a2v2pp91-114.pdf> > Acceso en: 10 julio 2017.

CASTRO, Matías; FERNANDÉZ, Roxana. **Cazacurioso**. Montevideo: Estuario, 2010. 239p.

DINELLO, Raimundo *et al.* El juego y convivialidad. **Revista de la educación del pueblo**, Montevideo, n. 45, p. 35-39, abr. 1991.

DAVID, José *et al.* **Abriendo el juego**. Bs as – México: Lumen, 2006. 217 p.

DUMAZEDIER, Joffre. **Valores e conteúdos culturais do Lazer**. São Paulo: SESC, 1980.

EDGREN, Henry; GRUBER, Joseph. **Juegos para el desarrollo creativo**. México: Troquel, 2004. 124 p.

FILSTEAD, William. Métodos cualitativos: una experiencia necesaria en la investigación evaluativa. In: COOK, T.D; REICHARDT, CH.S. **Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa**. Ed. Morata: Madrid, 2000 cap. II p. 59-76

FRASCA, G. Juego, video juego y creación de sentido. **Plurais**. Salvador, v1, n. 2, p. 240-247, may-agos. 2010. Disponible en: <<http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/879>> Acceso en: 23 abril 2016.

GARCÍA MÁRQUEZ, Elena; ALARCÓN ADALID, María José. Influencia del juegos infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. **Revista digital Ef. Deportes**, Buenos Aires, N°. 153, p. 1-13, out. 2011. Disponible en: <<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>> Acceso en: 22 abril 2017

GIL, Natalia. **Los juegos populares y tradicionales como medio para dinamizar las relaciones entre familia-escuela en educación infantil**. 2012. 70 p. Monografía de fin de grado. (Grado de Educación Infantil). Facultad de Educación, Universidad Internacional de la Rioja, Barcelona, 2012. Disponible en: <<http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/495/Gil.Natalia.pdf?sequence=1>> Acceso en: 21 de julio 2016

GOMEZ, Humberto. Los juegos de la calle, un reflejo de los límites de la escolarización, un horizonte para la formación en el libre juego. **Revista Educación Física y Deporte**, Antioquia, v. 27, n. 1, p. 23-27, ene. /jun., 2008. Disponible en: <http://xa.yimg.com/kq/groups/25183524/1457811828/name/27-1_JUEGO_1.pdf#page=31> Acceso en: 25 abril 2016.

HERNANDEZ, Roberto, FERNANDEZ, Carlos, BATISTA, Pilar. **Metodología de la investigación**. México: Mc Graw Hill, 1994. 613 p.

HERNANDEZ, Roberto, FERNANDEZ, Carlos, BATISTA, Pilar. **Metodología de la investigación**. México: Mc Graw Hill, 2014. 600 p. Disponible en: <[file:///C:/Users/Jorgelina/Downloads/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20-sampieri-%206ta%20EDICION%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Jorgelina/Downloads/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20-sampieri-%206ta%20EDICION%20(4).pdf)> acceso en: 20 de julio 2016

HERNANDEZ DE SIBAJA, Miriam. **Juegos tradicionales Costarricenses**. Costa Rica: Offiprint Industrial S.A., 1897. 80 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Madrid: alianza 1972. 271 p. Disponible en <<http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>> Acceso en: 20 agosto 2016

JIMÉNEZ, Carlo; ALVARADO, Luis y DINELLO, Raimundo. **Recreación, lúdica y juego**. Bogota: Coop, Ed.Magisterio, 2004. 240 p.

KUHN, Thomas. **The Structure of Scientific Revolutions**. Chicago: Phoenix, 1970. 217 p.

LAVEGA, Pere. **Juegos y deportes tradicionales y populares**. Barcelona. Inde, 2000. 104 p.

LAVEGA, Pere, *et al.* Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. **Apunts**, España, p. 65-80, 2006. Disponible en: <<http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/300852> > Acceso en: 8 mayo 2013

LEMA ALVAREZ, Ricardo; MACHADO COMBA, Luis Alberto. **La recreación y el juego como intervención educativa**. Montevideo: IUACJ, 2013. 139 p.

MARRADI, Alberto; ARCHENTI, Nélica; PIOVANI, J. Ignacio. **Metodologías de las Ciencias Sociales**. Buenos Aires: Emecé, 2007. 322 p.

MARTINEZ, Laura. **Descubriendo otras maneras de jugar a los 5 años**: los juegos tradicionales y de otras culturas. 2012. 34 p. Monografía de fin de grado. (Grado de Educación Infantil). Facultad de Educación, Universidad Internacional de la Rioja, Barcelona, 2012. Disponible en: <http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/824/2012_09_17_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1> Acceso en: 16 de junio 2013

MCLUHAN, Marshall. **Comprender los medios de comunicación**. Las extensiones del ser humano. Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós, 1996. 366 p. Disponible en: <http://cedoc.infed.edu.ar/upload/McLuhan_Marshall__Comprender_los_medios_de_comunicacion.pdf> Acceso en 4 julio 2016

MONTEAGUDO, María Jesús, CUENCA, Manuel. Los itinerarios de ocio desde la investigación: tendencias, retos y aportaciones. **Pedagogía social. Revista interuniversitaria**. Bilbao, V 20, p. 103-135, 2012. Disponible en: <<https://dub129.mail.live.com/mail/ViewOfficePreview.aspx?messageid=mg4tVTKT1B5hGWdQAhWtc7Dg2&folderid=flinbox&attindex=2&cp=-1&attdepth=2&n=24150395>> Acceso en: 3 julio 2016.

NAMAKFOROOSH, Mohammad. **Metodología de la investigación**. México: Lemusa. 2005, 529 p. Disponible en: <<http://books.google.es/books?id=ZEJ70hmvhwC&pg=PA66&dq=variables+en+una+investigacion&hl=es&sa=X&ei=6E6GUu6iLoegkAfMIYGoCw&sqi=2&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q=variables%20en%20una%20investigacion&f=false>> Acceso en: 15 de noviembre 2013.

ORTEGA, Rosario. **Jugar y Aprender**: una estrategia de intervención educativa. Sevilla: Diada, 1995. 66 p.

ORTEGA, Rosario; AGUILAR, Luis Francisco. **Ludoteca**. Portugal: Laboratorio, 1988.

PAVIA, Víctor. *et. al.* Qué queremos decir cuando decimos ¡vamos a jugar! (en el contexto de una clase de Educación Física). **Revista Educación Física y Deporte**, Antioquia, v. 27, n. 1, p. 31-39, ene/jun., 2008. Disponible en: <http://xa.yimg.com/kq/groups/25183524/1457811828/name/27-1_JUEGO_1.pdf#page=31> Acceso en: 25 abril 2016.

PEREZ-LATORRE, Oliver. Del Ajedrez a StarCraft. Análisis comparativo del juego tradicional y video juego. **Comunicar**. Barcelona: N. 38, v. XIX, 2012, p. 121-129. Disponible en: <<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=38&articulo=38-2012-15>> Acceso en: 2 marzo 2016

RAE. **Diccionario de la lengua española**. Real Academia Española, 2004. Disponible en: <<http://dle.rae.es/?id=SEQsQ23>> Acceso en: 5 de julio 2017

RIVERO, Ivana *et al.* ¿Qué aprendemos a enseñar del juego? **Revista Educación Física y Deporte**, Antioquia, v. 27, n. 1, p. 43-56, ene. / jun., 2008. Disponible en: <http://xa.yimg.com/kq/groups/25183524/1457811828/name/27-1_JUEGO_1.pdf#page=31> Acceso en: 25 abril 2016.

SAUTU, Ruth. *et al.* **Manual de metodología**: construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. Buenos Aires: CLACSO, Colección Campo Virtual, 2005, 192 p.

SARMIENTO, Luz Mireya. La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? **Revista Educación Física y Deporte. Universidad Antioquia**. Bogotá, out, out, 114-122, ene, 2008. Disponible en <<file:///C:/Users/Jorgelina/Downloads/sarmiento%20.%20la%20ense%C3%B1anza%20de%20los%20jt.pdf>> Acceso en 4 julio 2016

SCHEINES, Graciela. **Los juegos de la vida cotidiana**. Buenos Aires: Eudeba. 1985. 133 p.

THOMAS, Jerry; NELSON, Jack. **Métodos de investigación en actividad física**. Badalona: Paidotribo, [2007]. 491 p.

VYGOTSKY, Lev Semiónovich. **El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño**. Conferencia en el instituto pedagógico estatal de Hertzsn: Leningrado. 1933. 39-49 p.

ANEXOS

Anexo I

Instrumentos de recolección de datos

a) -Entrevista grupal

1. ¿Qué hacen en su tiempo libre?
2. ¿Qué juegos prefieren?
3. ¿Cuánto tiempo aproximado le dedican al juego?
4. ¿Dónde se desarrollan los juegos que practican?
5. ¿Juegan en la vereda?
Los que juegan en la vereda ¿A que juegan en la vereda?
Los que no juegan en la vereda ¿Por qué no juegan?
6. ¿A que juegan en el recreo?
¿Les gustaría jugar a algo a las niñas que respondieron a nada?
7. ¿Juegan en la clase de Educación Física? ¿A qué?
8. ¿Qué saben de los juegos que jugaban sus padres y sus abuelos?
¿Juegan ustedes a las cartas o juegos de mesa?

b)- Cuestionario domiciliario para los abuelos

1. ¿A qué jugabas cuando eran chicos?
2. ¿Dónde se practicaban esos juegos?
3. ¿Con quienes los jugabas?
4. ¿Qué juego era tu preferido?

c)- Planilla de registro de la solicitud de los juegos

	Balero	Ta-Te-Ti	Trompo	YO-YO	Bolitas
21/6					
22/6					
23/6					
4/7					
5/7					
6/7					
7/7					
8/7					
11/7					
12/7					
13/7					
14/7					
15/7					
19/7					
20/7					
21/7					
22/7					
25/7					
26/7					
27/7					
28/7					
29/7					

d)- Encuesta individual

1. En general, ¿te ha gustado la clase de Educación Física en la que se jugaron juegos tradicionales?	
SI	
NO	

2. Cuáles de los siguientes juegos jugados en la clase de Educación Física en la que se jugaron juegos tradicionales, te gustaron (marca todos los que te hayan gustado)	
A	
B	
C	
D	
E	

3. Cuáles de los juegos mencionados antes te gustaría que volviéramos a jugar (marca todos los que te gustaría volver a jugar)	
A	
B	
C	
D	
E	

4. ¿Has jugado con los juegos que se dejaron en clase para utilizar en el recreo?			
	Más de una vez	Una vez	Ninguna vez
A			
B			
C			
D			

5. ¿Has utilizado la Rayuela que pintamos juntos en el patio?	
SI	
NO	

6. ¿Qué otro juego te gustaría que pintáramos en el patio?

7. ¿Qué otro juego de los que jugaban tus padres o abuelos te hubiese gustado jugar?	
A	
B	
C	
D	

Anexo II

Respuestas

a) Entrevista grupal

1. *¿Qué hacen en su tiempo libre?*
Juego con el celular
Estoy en la computadora 2
Duermo todo el tiempo que puedo
Juego al play 4
Salgo a jugar a la pelota
Hago deporte
Juego en la computadora hasta que llega mi padre
Uso cerámica
2. *¿Qué juegos prefieren?*
Juego al sony, Fifa 2016, coll of duty, slithe, gpd of war
Juego al driver san Francisco y minecraft
Mario broz, plantas vs zombis y league of legends
Gta 5
3. *¿Cuánto tiempo aproximado le dedican al juego?*
Casi todo el día
Muchas horas
Cuatro horas al día
Dos o tres horas
Hasta que llega mi padre
Hago los deberes y me pongo a jugar
Desde que salgo de la escuela, hasta las 19 horas.
Tres cuatro horas
4. *¿Dónde se desarrollan los juegos que practican?*
En mi casa
En lo de un amigo
En el prado, yo no uso la computadora
Cualquieraaa! Si siempre estas conectado.
A veces pero no siempre, voy al prado a jugar a la pelota
En el patio
En la casa de mis primos o en mi casa
5. *¿Juegan en la vereda?*
Si
No
Si, con unas vecinas

6. *Los que juegan en la vereda ¿A qué juegan en la vereda?*

A las atrapadas
 A las escondidas
 A el rin raje
 Al futbol
 Nos sentamos a charlar con mis amigas
 En la bicicleta
 Al cordón
 No hay vereda, juego en la calle al futbol
 Poli ladrón

7. *Los que no juegan en la vereda ¿Por qué no juegan?*

Porque me aburre
 Está lleno de chorros y no me dejan
 Lo mismo que en mi barrio
 Hay muchos drogados
 Pasan muchos autos
 En mi casa autos y motos
 No puedo porque siempre esta todo embarrado, como el piso es de tierra

8. *¿A qué juegan en el recreo?*

Al futboool
 Al poli ladron
 A las escondidas, nos camuflamos entre los demás, como todos tenemos túnica es divertido
 Caminamos
 Charlamos
 Miramos
 A la mancha
 A nada

¿Les gustaría jugar a algo a las niñas que respondieron a nada?

No
 Creo que no

9. *¿Juegan en la clase de Educación Física? ¿A qué?*

Al manchado
 A la mancha
 Al futbol
 Los que no jugamos al futbol elegimos algún material para jugar (conos, aros, cuerdas)
 Al voleibol
 Mentira!!! Nunca jugamos, siempre hacemos pases y nada más, lo divertido nunca llega. (le dice un niño a una niña)

10. *Pregunta la maestra. ¿si tuvieran que elegir un juego, cual elegirían? ¿uno de actividad física, uno de actividad intelectual, de creatividad?*

Actividad física

Algo de correr y evitar cosas (obstáculos)

Fútbol, porque tiene todo eso, juegas con otros, piensas, creas jugadas y es una actividad física

11. *¿Qué saben de los juegos que jugaban sus padres y sus abuelos?*

Mi abuela me contaba que jugaba a algo con porotos

Jugaba con una tabla y unas ruedas

Maestra hace mención del nombre: Chata

Hacían unos agujeros en el piso y cada uno tenía que embocarle al suyo sino te manchaban. Hoyo pelota

Mi madre jugaba con una muñeca que le faltaba un ojo, era de su madre y será de mis hijos luego

Mi abuela me dijo que jugaba a Martín pescador

Mi primo con sus primos hacían un arma para matar a un pájaro y después le hacían un pozo, lo enterraban y le hacían el velorio.

Que demás!! Quiero jugar a eso (comentario de un niño)

Mi abuela jugaba a un juego que es con piedras

A la payana (dice un niño) yo jugaba con mi madre

Jugaban a las cartas

12. *¿Juegan ustedes a las cartas o juegos de mesa?*

Sí, al truco, al roba montón, a la escoba de quince

Al culo sucio

Al chancho va

A la guerra, a la conga

Yo juego un juego que se llama cara a cara

A monopolio

A la lotería

Al millonario, a ajedrez, a las damas.

Al ludo

A la generala.

b)- Cuestionario domiciliario

1. *¿A qué jugaban cuando eran chicos?*
 - Al fútbol 6 (menciones)
 - Bolita 5 (menciones)
 - Trompo 3 (menciones)
 - Vóley
 - Básquet
 - Bicicleta 3 (menciones)
 - Troya pelota
 - Cartas
 - Figuritas
 - Remontaba cometas
 - Muñecas de trapo 5 (menciones)
 - Tejer (para vestir a las muñecas)
 - Mancha 3 (menciones)
 - Carreras
 - Escondidas 4 (menciones)
 - Coser
 - Tejo
 - Pelota
 - Ludo
 - Payana 4 (menciones)
 - Saltar a la cuerda 3 (menciones)
 - Rayuela 5 (menciones)
 - Futbolito
 - Martin pescador 2 (menciones)
 - Otras rondas
 - Cowboy
 - Quemado
 - Veo veo
 - Farolera
 - Ajedrez
 - Juntaba piedras
 - Buscaba pasto para los conejos
 - Ta- te- ti
 - Yo- yo 2 (menciones)
 - Pato ganzo
 - Lotería
2. *¿Dónde se practicaban esos juegos?*
 - Canchita
 - Patio 9 (menciones)
 - Calle 4 (menciones)
 - Vereda 6 (menciones)
 - Campito 3 (menciones)
 - En casas de amigos
 - Escuela 3 (menciones)
3. *¿Con quienes los jugabas?*
 - Hermanos
 - Amigos
 - Primos
 - Vecinos
 - Sola
4. *¿Qué juego era tu favorito?*
 - Trompo
 - Fútbol 3 (menciones)
 - Muñecas 3 (menciones)
 - Mancha
 - Coser
 - Carreras
 - Pelota
 - Tejo
 - Saltar a la cuerda de a dos
 - Payana
 - Futbolito
 - Escondidas
 - Quemado 2 (menciones)

Anexos III

Glosario de juegos tradicionales:

Balero: Elemento de madera, con un orificio en una de sus bases, unido por una cuerda a un palo en punta donde se intenta insertar el orificio a través de movimiento del elemento con una sola mano.

Bolita: pequeña esfera de vidrio, acero, metal, mármol o plástico. Este juego necesita de dos o más jugadores con una bolita cada uno. El objetivo del juego es embocar la bolita en un hoyo que es más grande que ella, a una distancia de tres pasos.

Elástico: éste juego necesita la participación mínima de tres personas. Dos niños se colocan en los extremos de un elástico de 3 o 4 metros que se encuentra atado y el tercero tiene que hacer saltos en el centro y afuera del mismo sin pisarlo. La dificultad se incrementa con la altura del elástico.

Juegos de caja: estos para ser jugados necesitan de 2 o más personas. Tienen un reglamento y suelen jugarse encima de una mesa. Pueden ser de tablero, cartas, etc.

Payana: “Juego infantil que se juega con cinco piedras pequeñas haciendo con ellas diversas combinaciones y lanzándolas a lo alto para recogerlas en el aire al caer”. (RAE, 2014.)

Rayuela: “Juego infantil, tradicionalmente de niñas que consiste en ir desplazando un tejo, a puntapiés y a la pata coja, por varias casillas dibujadas en el suelo, procurando no pisar las rayas y que el tejo no quede detenido en ellas”. (RAE, 2014)

TA-TE-TI: Juego entre dos personas que consiste en formar una línea de tres, con círculos o cruces. Estas líneas pueden ser en la diagonal de un tablero dividido en nueve partes, en la horizontal o vertical del mismo.

Tornear la cuerda: Juego consiste en saltar de manera individual o grupal, una cuerda.

Trompo: objeto de madera con forma parecida a una pera. Donde la misma posee un rabito, el trompo posee una púa de hierro y cuenta con una chaura o cuerda de hilo que lo enrolla. El objetivo del juego es hacer girar el trompo con un lanzamiento rápido al suelo tomando el extremo libre de la chaura y dejando que la misma se desenrolle a medida que cae el trompo.

Yo-Yo: Juego que consiste en dejarlo caer desenrollando la cuerda sostenida por el otro extremo en un dedo de la mano y luego hacerlo volver a subir, enrollando nuevamente la cuerda.