

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año X. Vol. X. N°1. Edición Especial. 2024

Hecho el depósito de ley: FA2021000002

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

[DOI 10.35381/cm.v10i1.1204](https://doi.org/10.35381/cm.v10i1.1204)

Los juegos y el jugar. Una visión desde las manifestaciones lúdicas tradicionales

Games and playing. A vision from the traditional ludic manifestations

Adriana Marisela Loor-Caicedo

adriloor_13@hotmail.com

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Manabí
Ecuador

<https://orcid.org/0009-0006-3849-7843>

Jorge Alberto Quijije-Velez

joalquive@hotmail.com

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Manabí
Ecuador

<https://orcid.org/0009-0008-6324-0171>

Recibido: 20 de agosto 2023

Revisado: 25 de septiembre 2023

Aprobado: 15 de diciembre 2023

Publicado: 15 de enero 2024

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año X. Vol. X. N°1. Edición Especial. 2024

Hecho el depósito de ley: FA2021000002

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo analizar la relación entre el juego y el jugar desde una visión de las manifestaciones lúdicas tradicionales en los estudiantes de segundo de bachillerato pertenecientes a la especialidad Ciencias de la Unidad Educativa Fiscal Manta durante el año 2023. Metodológicamente, se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. Como técnica se utilizó la encuesta. Como instrumento se empleó el cuestionario con preguntas cerradas. Entre los resultados se pudo evidenciar la pérdida del impacto en la aplicación de los juegos tradicionales, ocasionando en el estudiante un deficiente aprendizaje cognitivo y motriz. En conclusión, se sugiere preservar y promover los juegos tradicionales para garantizar un desarrollo integral de las generaciones futuras.

Descriptor: Juegos tradicionales; jugar; manifestaciones lúdicas; desarrollo integral. (Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the relationship between the game and playing from a vision of traditional ludic manifestations in the second year of high school students belonging to the Science specialty at Manta Fiscal Educational Unit during the year 2023. Methodologically, it was carried out under a descriptive quantitative approach. The survey was used as a technique. A questionnaire with closed questions was used as an instrument. Among the results, it could be evidenced the loss of impact in the application of traditional games, causing a deficient cognitive and motor learning in the student. In conclusion, it is suggested to preserve and promote traditional games to guarantee an integral development of future generations.

Descriptors: Traditional games; playing; ludic manifestations; integral development. (UNESCO Thesaurus).

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

INTRODUCCIÓN

El juego ha sido una parte integral de la experiencia humana a lo largo de la historia, y su presencia en la vida de los estudiantes de segundo de bachillerato no es una excepción. Según Eymann et al. (2019) “el juego le permite al niño aprender, conocer los roles de la sociedad, desarrollar capacidades, comprender y asimilar cualquier aprendizaje” (p. 405). Asimismo, Chávez y Valecillos (2013) aseveran que “el juego es una herramienta de crecimiento personal para todo ser humano, en el niño y la niña, especialmente, porque le permite ir integrándose a su entorno” (p. 168). A pesar de hacer referencia a los niños, vale destacar que el juego puede ser aplicado a personas de cualquier edad, causando un mismo nivel de motivación. Al respecto, Briceño (1999) evidencia que “...la actividad lúdica: el juego y el jugar, no es privativa de los niños, sino que se extiende hasta la edad adulta y quizás decae en la vejez” (p. 7).

Con base en los beneficios que podrían aportar los juegos a las personas, en este artículo, exploraremos la importancia de los juegos y el jugar desde la perspectiva de las manifestaciones lúdicas tradicionales, examinando cómo estas actividades influyen en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los adolescentes.

Dentro de este aspecto, la Educación Física ha constituido una asignatura fundamental para la aplicación de actividades lúdicas en las instituciones educativas; sin embargo, en Ecuador, la educación física con los juegos tradicionales cada vez pierde más territorio, ya que para muchos no es una disciplina con la misma importancia que poseen las consideradas fundamentales dentro del sistema educativo.

A esto cabe agregar que los juegos en sí, creados por nuestros antepasados, han perdido importancia para la generación tanto de niños como de jóvenes de nuestros tiempos. Desde una visión global y de acuerdo con Farfán (2022):

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

Los niños cada día juegan menos o, mejor dicho, el repertorio de juegos que utilizan es cada vez más pobre, si nos referimos al juego motriz. Existen evidencias que señalan de extinción de los juegos argumentando, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades. (p. 470)

Por su parte, Eymann et al. (2019) alegan que “los juegos tradicionales se han modificado con el desarrollo de la tecnología” (p. 405). En cuanto a Tabares (2010) “...el juego popular y tradicional, hace referencia a un lugar, donde las tensiones entre unas y otras, producen complejas realidades” (p. 12). De esta manera, valorando la situación que presentan los juegos tradicionales, podemos plantear que, con el desarrollo de la industrialización, las comunicaciones, la aparición de nuevas tecnologías (computadoras, videos), entre otras, se ha marcado una nueva forma de vida que, hasta el juego, constante en todas las civilizaciones, ha sufrido transformaciones tan importantes que son dignas de ser estudiadas. De acuerdo con Méndez y Fernández (2011):

En la actualidad, los cambios en el estilo de vida, el fenómeno de la globalización y el surgimiento de un ocio pasivo asociado a las tecnologías han instaurado una fuerte tendencia al olvido de multitud de juegos motores de antaño, que en poco tiempo han ido quedando aletargados en la memoria de nuestros mayores. (p. 54)

Por ende, los juegos que han transitado de época en época lamentablemente han empezado a perder su esencia y aceptación por los pobladores de distintas comunidades sobre todo urbanas. Serrano (2010) expresa lo siguiente:

La transformación de la sociedad producto de las fuerzas económicas, políticas y culturales y más recientemente por la denominada globalización y los medios de comunicación han desplazado al juego tradicional de nuestros pueblos y la forma como eran éstos transmitidos de generación en generación. (p. 53)

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

Es por ello que emerge como propuesta la integración de los juegos tradicionales dentro de la enseñanza de la Educación Física, ya que constituye el espacio donde los estudiantes pueden expresarse y llevar a cabo actividades variadas y constantes tanto para su desarrollo motriz como para la conservación de lo convencional. Esta afirmación coincide con la apreciación de Cuesta et al. (2016), quienes en su investigación lograron comprobar que las actividades lúdicas colaborativas realizadas en Educación Física despertaron la motivación de los estudiantes para asumir un rol activo e interactivo. Meta que se desea lograr en este estudio con los aportes emergidos. Para Chávez y Valecillos (2013) “la actividad física tiene unos principios y algunos de ellos pueden ser relacionados con el juego, entre los que se destacan: el de la acción motriz, orientación, utilidad, progresión, la eficacia y el de la participación” (p. 169). También Torres et al. (2007) exponen que “precisamente, en el ámbito escolar, campo de estudio de esta investigación, el juego ocupa un lugar importante en la vida del niño, tanto en el horario formal de clase como también en sus actividades extraescolares” (p. 52).

De allí deriva una pregunta que muchos nos hemos hecho: ¿Merece la pena rescatar los juegos tradicionales dentro de la asignatura Educación Física? La respuesta es afirmativa, por cuanto todos ellos a lo largo de la historia, han contribuido y podrán seguir contribuyendo a la formación integral de los estudiantes y qué mejor que hacerlo en los espacios donde se llevan a cabo ejercicios motrices.

En relación a los juegos tradicionales, cabe citar a Meneses y Monge (2001), quienes establecen que “el juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos” (p. 113). De igual manera, Minerva (2002) expresa:

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. (p. 289)

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

Sailema et al. (2017) coinciden con otros investigadores al afirmar que los juegos populares despiertan la motivación de los aprendices sea cual sea su condición, permitiéndoles progresar cada día en su desenvolvimiento a lo largo de su vida. Estos podrían, además, conducir al trabajo grupal, potenciando el dialogo-encuentro con los compañeros y, dentro de la familia, la unión fundamentalmente de las generaciones más distantes con las contemporáneas.

El juego entonces, cumple una función socializadora y sirve para adquirir conocimientos, relacionarse con el entorno, mantener la autoestima alta y fomentar la creatividad, favoreciendo, a su vez, el desarrollo de las capacidades motrices. Cuando se juega, se alcanza un momento de gran libertad y plenitud mediante un estado de abstracción que es tan necesario en el entorno actual. En correspondencia, Cedeño y Calle (2020) expresan que “los juegos, particularmente, contribuyen de forma significativa al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes tanto físicas como cognitivas debido a que dinamizan el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 70).

Ahora bien, el juego también se debe comprender como una forma de entretenimiento cultural que propicia conocimientos naturales e indirectos de una nación, que al mismo tiempo, genera un nivel de satisfacción al momento de ponerlo en práctica. Barbecho et al. (2020) declaran lo siguiente: “De igual modo, y aunque existan otro tipo de actividades que pudieran albergar la enseñanza cultural, los juegos se ensalzan como una opción didáctica cercana y efectiva para el aumento del interés sobre el ámbito de la cultura” (p. 43).

De esta manera, el juego favorece la adquisición de nuevos saberes propios de los predecesores, manteniendo así diversas costumbres tanto en los niños como en los adultos, aunque vale destacar que en los niños debe ser aplicado con mayor énfasis por tratarse de seres que apenas se están desarrollando social y cognitivamente y tienden a asimilar todo de forma más eficiente.

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

El juego se presenta como una actividad que propicia dominio propio y seguridad a quien lo ejecuta, mejorando su concentración y estimulando un alto nivel de reflexión y análisis. También, se incrementa la creatividad, la curiosidad, la imaginación, el sentido común y sobre todas las cosas el poder actuar con un grupo de persona para ganar una partida, mejorando así su convivencia y su socialización.

Ahora bien, a pesar de que los juegos tradicionales en su forma original tienden a desaparecer junto a las costumbres o tradiciones que estos llevan, es importante destacarlo como una herramienta de estimulación en los niños y adolescentes, ya que favorecen el mejoramiento del aspecto cognitivo, movimientos motrices finos y gruesos, cualidades y aptitudes físicas, favoreciendo los aspectos socioemocionales de cada alumno; además de ello y no menos importante, ayuda a fomentar el conocimiento las relaciones sociales de las diversas culturas.

Los juegos en general ayudan a los niños y niñas a mantener un lenguaje natural que, a su vez, les ayuda con el manejo de su libre expresión, ya sea en lo emocional o sentimental, además de fortalecer sus lazos sociales. No obstante, con la llegada de las nuevas tecnologías, juguetes mecánicos, computadores, celulares, etc., el valor de los juegos tradicionales se ha ido perdiendo poco a poco. Existen un sinnúmero de juegos tradicionales; por esta razón, es necesario que los docentes implementen este tipo de juegos, no solo para mejorar y fortalecer las aptitudes mencionadas con anterioridad, sino para que no se pierda el sentido de pertenencia y el conocimiento relacionado con diferentes culturas de manera indirecta. Según Melo y Hernández (2014), “el juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Es una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión” (p. 41). Vale recalcar, que pueden existir algunos juegos que son populares, autóctonos y tradicionales al mismo tiempo, esto ya que se practican por un gran número de personas pertenecientes a un mismo espacio geográfico y cultural que además ya han logrado sobrevivir un largo y estimado tiempo histórico. Sin embargo, es probable que no se tenga

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

una información clara y exacta del origen de muchos juegos y que, además, estos hayan sufrido modificaciones en sus reglas a lo largo de los años, dependiendo de quién lo esté enseñando o de cómo se esté jugando; asimismo, en algún momento de la historia, los juegos tradicionales que hoy en día se consideran así, fueron juegos autóctonos que fueron en parte populares, pertenecientes a una cultura y a un lugar en específico donde se diseñaron según distintos conocimientos, capacidades y alcances.

Así como los juegos, también se ha dado el caso de los juguetes que han desaparecido u otros que han ganado valor a medida que el tiempo ha transcurrido; de igual modo, han surgido otros que se ofrecen a elevados precios por estar de moda. En este sentido, Serrano (2010) expresa: “Ahora enmarcados en una sociedad de consumo donde se imponen determinadas marcas comerciales, aparece los juguetes a elevados precios que preparan al sujeto para vivir y reproducir el modelo de la sociedad capitalista, sus valores” (p. 54).

A pesar de los pros y contras develados durante el escrito, vale decir que los juegos tradicionales son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal, comparten todos los valores pedagógicos que a estos se les atribuye, destacando los siguientes: acercamiento entre generaciones, reconocimiento de datos o elementos culturales propios de una comunidad, inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas e incorporación de estrategias entre disciplinas, por ejemplo, el juego en la Educación Física.

Tomando como base todas las consideraciones antes descritas, en esta investigación se planteó como objetivo analizar la relación entre el juego y el jugar desde una visión de las manifestaciones lúdicas tradicionales en los estudiantes de segundo de bachillerato pertenecientes a la especialidad Ciencias de la Unidad Educativa Fiscal Manta durante el año 2023.

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

MÉTODO

En este estudio se utilizó un enfoque cuantitativo, con el propósito de investigar la relación entre el juego y el jugar con los estudiantes de segundo de bachillerato, especialidad Ciencias de la Unidad Educativa Fiscal Manta durante el año 2023. Se tomó como muestra a 85 estudiantes, además, se encuestaron 8 profesores de Educación Física. La muestra fue censal, ya que el total de individuos es un número razonable para realizar la investigación. Asimismo, tuvo un diseño no experimental, correlacional y transversal, el cual permitió determinar la relación entre las dos variables (juego y jugar).

Como técnica, se empleó la encuesta, misma que fue aplicada para recopilar información acerca del problema y el objeto de investigación. Se elaboró sobre la base de preguntas cerradas y se confeccionó de manera que permitiera una mayor confiabilidad en la obtención de la información.

Se utilizó un paquete estadístico para analizar los datos recolectados y se acudió al análisis porcentual simple, con el fin de detallar la información recopilada mediante las encuestas.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados provenientes de las opiniones de los estudiantes con respecto al juego y al jugar desde una visión de las manifestaciones lúdicas tradicionales. En primer lugar, se expone lo referente a la vinculación del juego con la Educación Física, luego se muestran las consideraciones de los estudiantes sobre el impacto de los juegos tradicionales; también se expone la opinión de los docentes acerca del conocimiento que poseen los estudiantes sobre los juegos tradicionales para, finalmente, presentar la correlación entre las variables: juego y jugar.

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

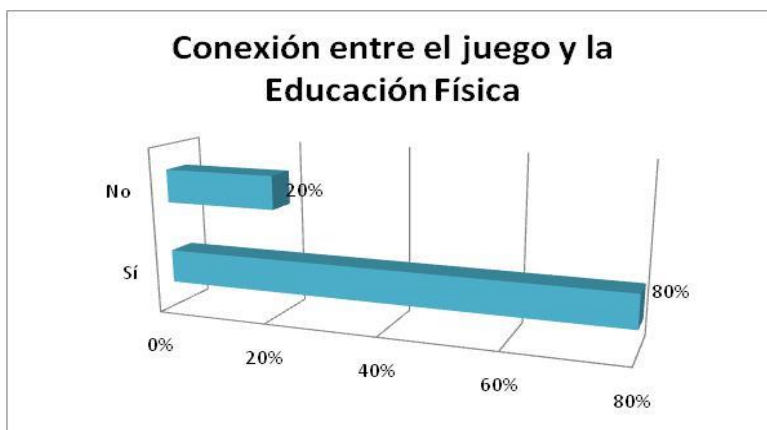


Figura 1. Conexión entre el juego y la Educación Física.

Elaboración: Los autores.

De acuerdo con la figura 1, 80% de los estudiantes expusieron que sí existe una conexión entre los juegos y la Educación Física, sólo un 20% afirmó que no. Los estudiantes además manifestaron que es un espacio idóneo para poder expresarse no sólo a nivel motriz sino también cognitivo. Torres et al. (2007) concuerdan con este resultado al manifestar que la educación física está conectada con el juego y son abordados en tres aspectos: “Estos tres aspectos están presentes de forma permanente dentro de la clase a saber: (a) El docente mediador, (b) El alumno participante y (c) El ambiente de práctica” (p. 72).

Teniendo en cuenta los resultados y las apreciaciones de la figura 1, uno de los aportes que este proyecto le hace a la Educación Física es el rescate de los juegos tradicionales y el aprovechamiento de todos los beneficios a nivel motriz, cognitivo y social, lo cual induce a su inclusión en el currículo escolar. Por otra parte, también permite que la Educación Física haga un diálogo de saberes con otras áreas de estudio, si bien en este proyecto se enfatizó la Educación Física entrelazada con estudiantes de Ciencias Naturales, el estudio también arroja que, en realidad esta asignatura, por medio de la modificación de los juegos tradicionales, puede incorporar conceptos y temáticas de diferentes áreas de estudio.

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

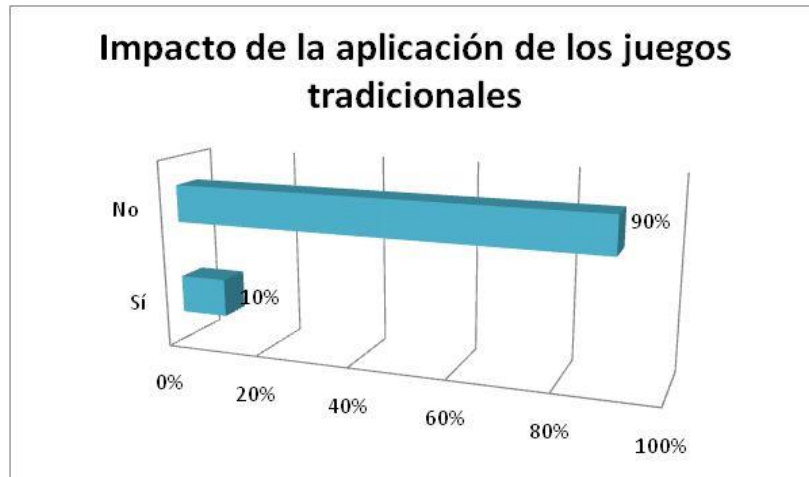


Figura 2. Impacto de la aplicación de los juegos tradicionales.
Elaboración: Los autores.

La figura 2 muestra que 90% de los estudiantes considera que se ha perdido el impacto de la aplicación de los juegos tradicionales y 10% opina que no, ocasionando así que la mayoría de los estudiantes tengan no sólo un deficiente desarrollo motriz sino también de sus otras habilidades de una manera óptima.

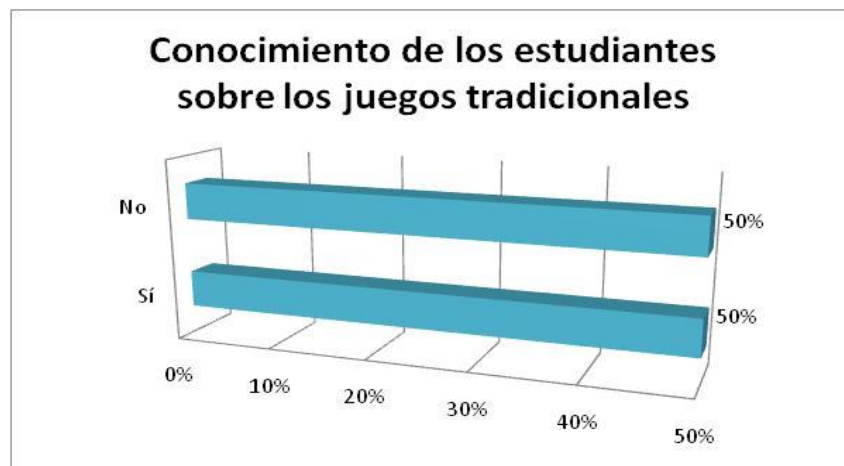


Figura 3. Conocimiento de los estudiantes sobre los juegos tradicionales.
Elaboración: Los autores.

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

La figura 3 determina la opinión de los docentes con respecto al conocimiento de los estudiantes sobre los juegos tradicionales, por lo tanto, 50% de ellos y el restante 50% considera que los estudiantes sí tienen conocimiento de algún juego tradicional, por lo que sí se observa interés en practicar el desarrollo de los mismos para conocer su importancia y el entretenimiento que cada uno de ellos brinda.

Las habilidades y destrezas de los aprendices que desconocen los juegos tradicionales, gira en torno a otras actividades recreativas, concediendo mayor importancia a otras disciplinas, tales como el fútbol y el básquet. Esto indica que dichos estudiantes no sienten motivación hacia la práctica de los juegos tradicionales.

Vale resaltar que los docentes manifestaron mucho interés en vincular los juegos dentro de la materia de Educación Física, concordando con el estudio de Chávez y Valecillos (2013, p. 179), donde ambos autores afirman que “los docentes reconocen la importancia del juego en la Educación Física dado que permite alcanzar algunos objetivos y también su aplicabilidad en procura del desarrollo integral del niño”. Asimismo, Cedeño y Calle (2020, p. 70) alegan que “las actividades lúdicas constituyen un poderoso aliado para los docentes en el ámbito formativo.”

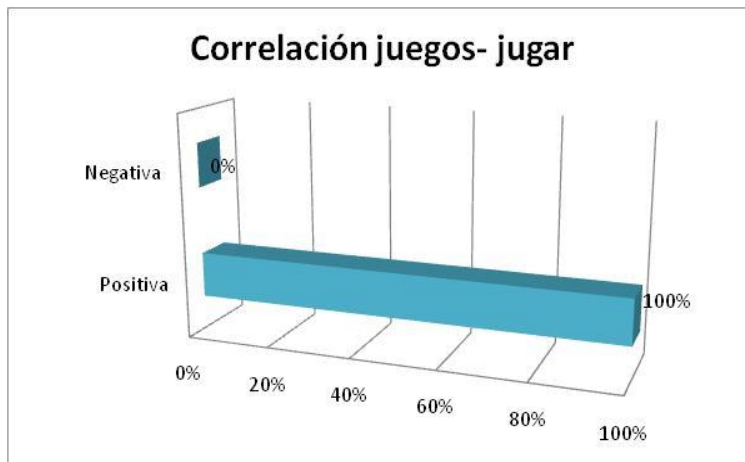


Figura 4. Correlación juegos-jugar.
Elaboración: Los autores.

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

En correspondencia con la figura 4, se pudo evidenciar que un 100% entre docentes y estudiantes consideraron que existe una correlación positiva entre los juegos y el jugar, por cuanto uno conlleva al otro complementándose entre sí, a fin de ofrecer al estudiante una experiencia atractiva para el alcance de sus aprendizajes y de su desarrollo integral y social. Este resultado es consolidado con el aporte de Farfán (2022), quien manifiesta que “el juego es una actividad en la que se reconstruyen, sin fines utilitarios directos, las relaciones sociales” (p. 470). De igual forma, Melo y Hernández (2014) agregan que “en el proceso humano de jugar se crean relaciones con objetos, situaciones y personas, se potencia el desarrollo cognitivo, sobre todo para la resolución de problemas y la creación de nuevos conocimientos” (p. 42).

CONCLUSIONES

Los juegos tradicionales no solo son una forma de entretenimiento, sino también una herramienta poderosa para el desarrollo cognitivo, ya sea resolviendo problemas en juegos de estrategia o mejorando la coordinación mano-ojo en actividades físicas. De esta manera, el juego desafía y estimula la mente de los estudiantes. Además, el juego fomenta la creatividad al permitir a los adolescentes explorar nuevas ideas y enfoques de manera lúdica, contribuyendo así al desarrollo de habilidades del pensamiento crítico.

Como conclusión, se afirma que los juegos tradicionales pueden integrar o articular los conocimientos de la Educación Física, mismos que fueron y son una parte importante de la infancia de las personas y de su formación, ya que por medio de estos y de las situaciones que se generan, brindan aprendizajes importantes para la vida, como, por ejemplo, el trabajo en equipo, la consecución de reglas, la tolerancia a la derrota, la victoria, además del sinfín de habilidades motrices que se desarrollan paralelamente. Es por esto que se hizo una introspección minuciosa sobre aquellos juegos tradicionales que fueron parte del repertorio de actividades diarias durante la infancia y, además, se indagó de manera informal sobre los que aún permanecen o no en el tiempo. En esta línea, cabe

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

citar a Eymann et al. (2019), quien asevera que “los juegos de la mancha, poliladrón, escondidas y sogá han persistido a través de dos generaciones; en cambio, otros, como la payana, el elástico y la ronda, han disminuido significativamente” (p. 410).

Gracias a todo este proceso y al analizar la persistencia y la valoración de los juegos tradicionales, se pudo constatar una serie de modificaciones en algunos de ellos, los cuales, en ocasiones, cambiaban sus reglas según las circunstancias. Sin embargo, se pudo concluir que, en realidad, cualquiera de los juegos tradicionales tiene esa versatilidad y, por lo tanto, se convierten en un medio maravilloso para los docentes, ya que les permiten enseñar cualquier temática o concepto, siempre y cuando se hagan los ajustes necesarios, ya sea al modo de juego, al reglamento del mismo o creando las variaciones pertinentes.

Ahora bien, implementar estos juegos en una generación que día a día está rodeada de tecnologías, tales como juegos en línea y redes sociales, resulta una actividad novedosa para ellos, ya que muchos de ellos no conocían ni habían participado en juegos tradicionales, así que el hecho de convencerlos para describirlos como una herramienta de estudio, les abre un mundo de posibilidades, en las que los niños y las niñas descubren que sí es divertido aprender de esa manera.

Para ello, deben contar con la mano amiga del docente quien, al planificar sus clases con la aplicación de dichos juegos, facilitaría el proceso de asimilación de las temáticas y conceptos en las clases teóricas. Desde esta perspectiva, Meneses y Monge (2001) sugieren que “el docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual” (p. 113).

El fomento de la práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación física es de gran importancia, ya que estos no solo promueven la actividad motriz, sino también los valores culturales y la interacción social entre los estudiantes. Los juegos tradicionales

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

pueden ser una excelente manera de motivar a los estudiantes, ofreciéndoles una práctica diferente y permitiéndoles conocer más a fondo cada uno de ellos. Además, el juego cooperativo en las clases de educación física puede ser una alternativa valiosa a las metodologías y contenidos de carácter competitivo, promoviendo la participación y el trabajo en equipo.

La implantación y el fomento de la educación física, incluyendo la práctica de juegos tradicionales, contribuyen a la formación integral de la persona en todas sus edades, por cuanto conducen al desarrollo de habilidades motrices y de destrezas corporales.

Las manifestaciones recreativas tradicionales representan un aspecto importante de la cultura humana y brindan numerosos beneficios a los estudiantes de secundaria. Participar en juegos y actividades tradicionales puede promover la salud física y mental, la interacción social y las oportunidades educativas. Sin embargo, también existen desafíos para promover las manifestaciones recreativas tradicionales, y se necesitan estrategias para aumentar la conciencia y la participación entre los estudiantes de secundaria. Al promover manifestaciones recreativas tradicionales, podemos preservar y promover la diversidad cultural y brindar oportunidades para que los estudiantes aprendan y aprecien su herencia cultural.

En conclusión, las manifestaciones recreativas tradicionales observadas entre los estudiantes de segundo año de secundaria de la Unidad Educativa Fiscal de Manta durante el año 2023, resaltan la importancia de los juegos y las lúdicas tradicionales en la promoción de la interacción social y del desarrollo cognitivo. Los beneficios de llevar a cabo juegos tradicionales no se limitan al entretenimiento, sino que también se extienden al desarrollo social y cognitivo de los individuos. Por lo tanto, es importante preservar y promover los juegos tradicionales para garantizar que las generaciones futuras puedan seguir cosechando los beneficios de este antiguo pasatiempo.

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

En resumen, la práctica de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física promueve tanto la actividad motriz como el enriquecimiento de la experiencia educativa al transmitir valores.

Desde los juegos de mesa hasta las competiciones callejeras, los estudiantes de segundo de bachillerato participan en una variedad de actividades lúdicas tradicionales que reflejan no solo su diversión, sino también su conexión con la cultura. Estos juegos no solo son entretenimiento, sino una forma de transmitir valores, tradiciones y normas sociales. Al participar en estos juegos, los estudiantes se sumergen en un universo simbólico que refleja aspectos fundamentales de la sociedad a la que pertenecen.

A partir de este trabajo, entonces, se pueden realizar investigaciones en las cuales se profundice sobre los juegos tradicionales y los juegos populares o hacer un paralelo entre estos y los juegos que actualmente hacen parte del repertorio de los niños y niñas, en función de ampliar la gama de posibilidades que tienen los docentes a la hora de planear actividades didácticas funcionales y divertidas para la enseñanza de las temáticas en el aula.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A todos los agentes sociales involucrados en el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Barbecho, M, Uyaguari, J., y Torres, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. [Descriptive analysis of the game as a tool to learn about cultural heritage: case study]. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 33-44. <https://n9.cl/qunk6>

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

- Briceño, G. (1999). Reflexiones en torno al juego y el jugar. [Reflections on play and playfulness]. *Sinéctica. Revista Electrónica de Educación*, (14), 1-8. <https://n9.cl/wlrge>
- Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. [Impact of individual and collective games on students' skills and abilities]. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 70-84. <https://n9.cl/m4022>
- Chávez, M., y Valecillos, C. (2013). Estudio diagnóstico sobre la aplicación del juego en la Educación Física: Caso Municipio Torbes, estado Táchira. [Diagnostic study about including games in physical education. Study case: municipality of Torbes-Táchira state]. *Investigación y Postgrado*, 28(1), 165-180. <https://n9.cl/9l5k3>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M., y Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. [Contribution to psychomotricity in early education through cooperative games]. *Paradigma*, 37(1), 99-134. <https://n9.cl/6nqdx>
- Eymann, A., Cavadas, A., y Lejarraga, H. (2019). La payana y otros juegos de destreza en los niños y sus padres. [Jacks and other dexterity games in children and their parents]. *Archivos argentinos de pediatría*, 117(6), 405-410. <https://n9.cl/c5axk>
- Farfán, E. (2022). Apuntes teóricos sobre el juego y el juego predeportivo desde el contexto mexicano. [Theoretical notes on the game and the pre-sports game from the Mexican context]. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 469-475. <https://n9.cl/xq6tp>
- Melo, M., y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. [The possibilities of play in teaching natural sciences]. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63. <https://n9.cl/g0xbt>
- Méndez, A., y Fernández, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. [Analysis and modification of traditional games and sports towards their correct use in educational contexts]. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (19), 54-58. <https://n9.cl/vd6wc>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. [Play in children: theoretical approach]. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://n9.cl/valfh>

Adriana Marisela Loor-Caicedo; Jorge Alberto Quijije-Velez

- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. [The strategic importance of play]. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://n9.cl/bmdwp>
- Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., y Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. [Traditional games as motor stimulator in children with Down syndrome]. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. <https://n9.cl/p6nt8>
- Serrano, R. (2010). Sentido y Significaciones atribuidos a Juegos y Juguetes en la historia de un guarenero. [Meaning and significance attributed to toys and games in the history of a guarenero]. *SAPIENS*, 11(2), 48-55. <https://n9.cl/1ur7m>
- Tabares, F. (2010). Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial. [Folk and traditional games, entertainment and colonial difference]. *POLIS, Revista Latinoamericana*, 9(26), 1-12. <https://n9.cl/yxktjr>
- Torres, J., Padrón, F., y Cristalino, F. (2007). El juego: un espacio para la formación de valores. [Games: A space for developing values]. *Omnia*, 13(1), 51-78. <https://n9.cl/btv6m>