

La cultura y los juegos autóctonos y tradicionales en los niños del Colegio Morisco*

Culture and indigenous and traditional games in the children of Colegio Morisco

Cultura e jogos indígenas e tradicionais nas crianças da Colegio Morisco

Leonel Yamid Correa Barrera¹ Paola Andrea Rubiano Cárdenas²



Recibido: 30/09/2024 | Aceptado: 03/03/2025

¹ Corporación Universitaria Minuto de Dios. Correo electrónico: leonel.correa@uniminuto.edu.co.
 ORCID: [0000-0003-3649-3268](https://orcid.org/0000-0003-3649-3268).

² Corporación Universitaria Minuto de Dios. Correo electrónico: prubiano@uniminuto.edu.
 ORCID: [0002-6996-0670](https://orcid.org/0002-6996-0670).

Resumen

Las diferentes actividades realizadas durante el tiempo libre se van perdiendo y van cambiando, esto por las diferentes formas de aprovechar el tiempo libre; por ello la finalidad de esta investigación es implementar los juegos autóctonos y tradicionales para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del grado 501 en el Colegio Morisco I.E.D. Esta investigación se desarrolló con una metodología mixta, junto con un alcance explicativo: investigación-acción. En los resultados principales todos los estudiantes juegan en la escuela, si bien con intensidades diferentes. El 50 % de ellos recibió este conocimiento parte de sus padres; la totalidad de los sujetos (20) conoce el juego de las canicas y a un 45 % le gustaría conocer más el juego del trompo. Esto permite concluir que, si bien se aplicaron ciertos

* Artículo de investigación. Financiación propia. Semillero Deporte, Recreación, Tiempo libre y Ocio, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá D.C., Colombia. Fecha de inicio septiembre 2022 – fecha de finalización mayo 2024.

juegos tradicionales populares, el reto fue relacionar el nombre de los juegos con la actividad no conocida por los participantes.

Palabras clave:

autóctonos, costumbre y tradiciones, cultura, juegos educativos.

Abstract

The different activities carried out during free time are being lost and are changing, this is due to the different ways in which individuals use their free time. Therefore, the purpose of this investigation is to implement autochthonous and traditional games in the free time of the children in grade 501 in the Colegio Morisco I.E.D. This research was developed with a mixed methodology, along with an explanatory scope: action research. The main results show that all the students play at school, although with different intensities. 50 % of them received this knowledge from their parents, all the subjects (20) know the game of marbles, and 45 % would like to know more about the game of spinning top. This allowed us to conclude that although certain popular traditional games were applied, the challenge was to relate the name of the games with an activity not known by the participants.

Keywords:

indigenous people, customs and traditions, culture, educational games.

Resumo

As diferentes atividades realizadas durante o tempo livre estão se perdendo e mudar, devido às diferentes formas de aproveitar o tempo livre, por isso o objetivo é implementar os jogos autóctones e tradicionais para a utilização do tempo livre nas crianças do grau 501 no Colégio Morisco I.E.D. Esta investigação foi desenvolvida com uma metodologia mista, juntamente com um âmbito explicativo, investigação-ação. Nos principais resultados todos os alunos brincam na escola, ainda que com intensidades diferentes, 50 % deles receberam esse conhecimento dos pais, a totalidade dos sujeitos (20) conhece o jogo da bolinha de gude e 45 % gostariam de saber mais sobre o jogo do pião, isso permite concluir, embora certos jogos tradicionais populares tenham sido aplicados, o desafio foi relacionar o nome dos jogos com a atividade não conhecida pelos participantes.

Palabras clave:

indígenas, costumes e tradições, cultura, jogos educativos.

Introducción

Las diferentes actividades realizadas durante el tiempo libre se van perdiendo y van cambiando, esto por las diferentes formas de aprovechar el tiempo libre por parte de cada persona. Como mencionan Burdette y Whitaker (2005, citado en Laíño *et al.* 2019) los niños y

jóvenes de ahora no juegan como los de antes, ya que dedican su tiempo libre a mirar pantallas, dedicando pocos momentos a prácticas de juegos tradicionales y mucho menos a los juegos autóctonos, por ello la manifestación de los juegos autóctonos en la población joven permite conocer la historia, y comprender el porqué de la cultura colombiana, como lo menciona Moreno (2008) cuando dice que “la relación entre el juego y el desarrollo humano se manifiesta de múltiples formas, enriqueciendo las dimensiones históricas, culturales, sociales, lúdicas y económicas del ser humano” (p. 99), por lo que se comprende que los juegos autóctonos sirven para reforzar identidades, ideologías y dar una visión más universal desde una base local.

Si bien la recreación es una acción participativa y dinámica, se presentan diversas investigaciones con relación al uso y/o conocimiento de juegos tradicionales y autóctonos a nivel internacional, como en España, Alonso y Medina (2019), quienes implementan estas prácticas como estrategia de turismo y de conocer la cultura de las islas canarias; en un marco nacional, Yáñez *et al.* (2019), ve la importancia de analizar la conducta y coexistencia social en los niños de la comunidad Wayúu mediante el uso de juego; a nivel local de Bogotá una investigación de la Uniminuto de Blanco (2021) ve como estrategia el uso de juegos tradicionales en un ámbito de interdisciplinariedad referente a la educación física y las ciencias naturales.

Con ello se plantea el objetivo de implementar los juegos autóctonos y tradicionales para el aprovechamiento del tiempo libre en los niños del grado 501 en el Colegio Morisco I.E.D, puesto que los juegos tradicionales se configuran como una respuesta a las necesidades de los estudiantes, como ayuda en las dinámicas del juego, en relación con el contexto de su origen (región donde se practique) así como método en la formación educativa y cultural (Trigueros *et al.*, 2015). Los juegos autóctonos son prácticas corporales que se originan por la relación de un individuo con su entorno, como actividades recreativas ancestrales, que se dan mediante ritos, trabajos, entre otros (Ramos, 2016).

Metodología

Se utilizó una metodología mixta permitiendo el uso de procesos sistemáticos tanto del enfoque cualitativo y cuantitativo. Con el fin de dar respuesta a este fenómeno y/o investigación se trabajó con un alcance explicativo y un diseño de investigación-acción.

En cuanto al enfoque cualitativo se diseñó una unidad didáctica de 16 sesiones de clase con diferentes juegos, aunque para su aplicación, por limitaciones de tiempo se adaptaron esas sesiones a cuatro; estas incluyeron los juegos que se muestran en la figura 8 y 9, y algunos de estos juegos fueron tomados de (Rodríguez, 1966; Ramos, 2016; Yáñez *et al.*, 2019). Asimismo en cuanto a el instrumento cuantitativo la elaboración del cuestionario se originó con base en los objetivos, de esta forma se tomaron las dimensiones y/o indicadores de prácticas en el tiempo libre, los lugares en los que se pasa el tiempo libre, el conocimiento sobre los juegos tradicionales y autóctonos colombianos y de parte de quién se ha recibido esa información.

Contó con 27 preguntas abiertas y cerradas. También en su estructura y preguntas se tomaron como referencia principal a Paz (2014) y Aguilera (2014); Bonilla (2019); Botello (2018); y Tenezaca (2023), las cuales tiene relación con la temática y la población en la cual se aplicó el cuestionario, lo que permitió comprender que las preguntas eran factibles para su desarrollo. Las adaptaciones se realizaron en torno a los juegos aplicados y el contexto de la población.

Resultados

10 años	11 años	12 años	13 años
14	4	1	1

Tabla 1. Edad de los estudiantes

Fuente: elaboración propia.

La edad de los estudiantes está entre los 10 y 13 años promedio ($10,5 \pm 0,83$), una moda de 10 con una frecuencia de 14 sujetos y una media de 10,45 años.

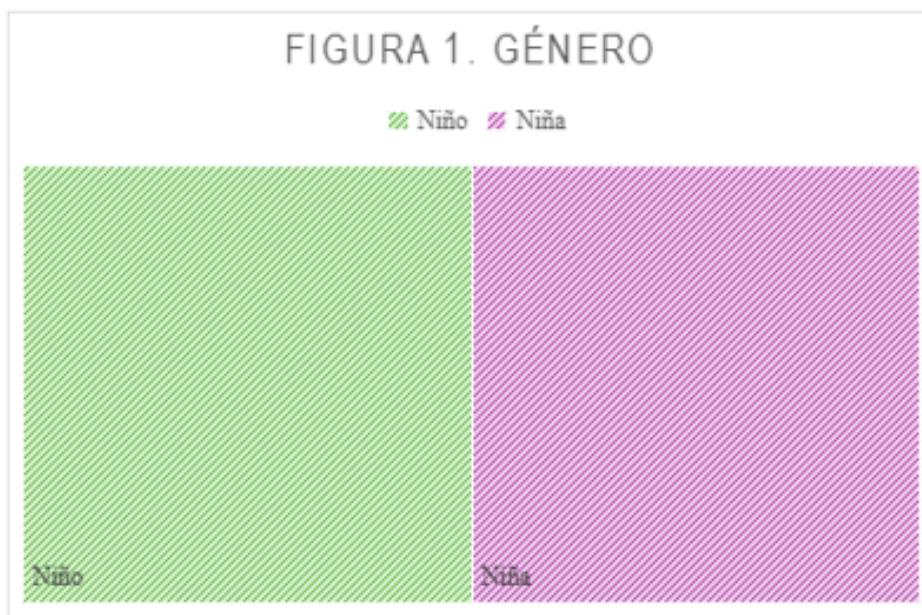


Figura 1. Género de los participantes

Fuente: elaboración propia.

La figura 1 presenta la distribución en porcentaje de niñas y niños, que es del 50 % para cada uno de los géneros.

Figura 2. Juego con aparatos electrónicos, en la calle, en la escuela y en casa

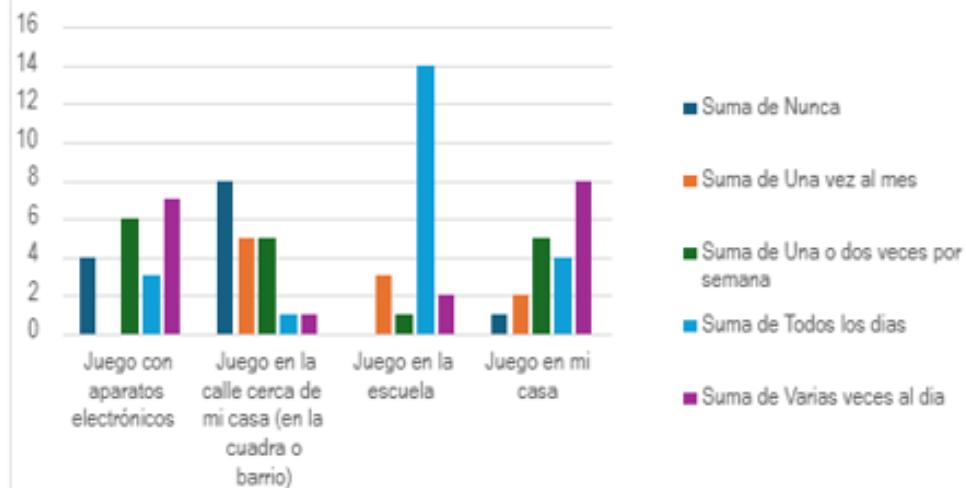


Figura 2. Juego con aparatos electrónicos, en la calle, en la escuela y en casa

Fuente: elaboración propia.

La figura 2 muestra la intensidad de días en los que juegan los niños, en donde el 70 % de los estudiantes juega en la escuela “todos los días”, un 20 % juega en casa, seguidamente el 15 % también afirma jugar con aparatos electrónicos todos los días, y un 5 % juega en la calle; algo semejante ocurre con la frecuencia de “varias veces al día”, un 40 % de los participantes juega en la casa, un 35 % juega con aparatos electrónicos, un 10 % juega en la escuela y un 5 % juega en la calle; de modo idéntico los participantes afirman jugar “una o dos veces por semana”; un 30 % hace uso de aparatos electrónicos, el 25 % juega en la calle o en la casa, y en la escuela un 5 % juega una o dos veces por semana; asimismo los participantes responden jugar “una vez al mes”, el 25 % en la calle o cerca de la casa, un 15 % presenta esta frecuencia cuando juega en la escuela y un 10 % juega una vez al mes en casa; por otra parte, los estudiantes en un 40 % “nunca” juegan en la calle o cerca de la casa, no hacen uso de aparatos electrónicos, y un 20%, y un 5% afirma nunca jugar en la casa.

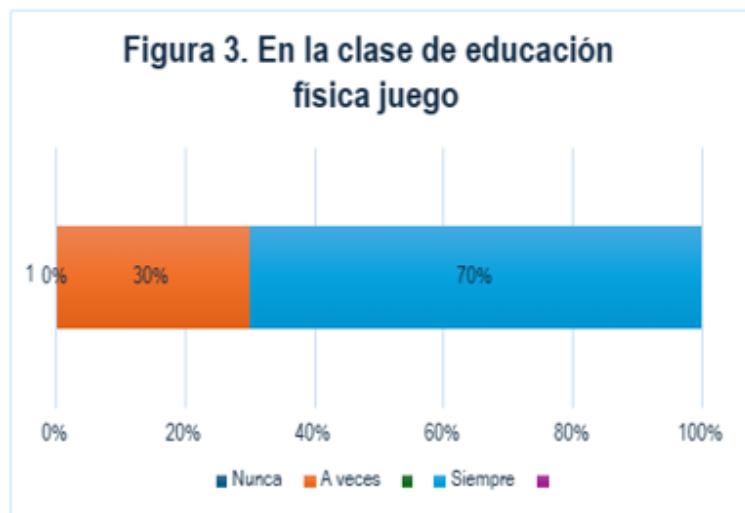


Figura 3. En la clase de educación física juego

Fuente: elaboración propia.

De los participantes en la clase de educación física el 70 % siempre juegan y el 30 % juega a veces, con ello se entiende que todos juegan, ya que ninguna(o) respondió que “nunca” jugaba. Esto se ve en la figura 3, donde se muestra que el profesor motiva a sus estudiantes a participar en el juego. La pregunta número 7, con el enunciado “en la calle juego” y teniendo en cuenta la figura 2, evidencia que el 40 % de los estudiantes no juegan en la calle, aunque el 60 % respondió que, cuando juegan, lo que practican es el fútbol, las escondidas, los ponchados, las cogidas, atrapadas, yermis, stop, practicar patinaje, o salidas al parque junto con sus familiares.

A la pregunta número 9, “en la casa juego”, las niñas respondieron: a la muñeca (en el celular), escondidas, ajedrez, parqués, cogidas, juego del campo, cosquillas, con muñecas (barbies, colecciónables o de papel), figuras anime, peluches, con juguetes, papel, cubo Rubik, en el celular y con sus familiares, y entrenar futbol; los niños por su parte en la casa juegan: al trompo, al FIFA 7, fútbol, con legos, con el cubo Rubik, canicas y juegos del celular o Xbox (Free Fire, Call of Duty). Según pregunta número 11, con su enunciado “en la escuela juego”, lo que practican las niñas en la escuela son las escondidas, el juego de los zombis, “darmil”, cogidas, el zorro astuto, atrapadas, fútbol, Among Us, Uno, aliens, “estamos muertos”, poseídos, “kny” y ponchados; por su parte los niños en la escuela juegan al fútbol, cogidas, congelados y ponchados.

A la pregunta número 13, con el enunciado “en la clase de educación física qué juegas”, respondieron que juegan a la rana, fútbol, cogidas, correr, juegos tradicionales, zombis, voleibol, trompo, piquis (canicas), ponchados, tejo, quemados, carreras, la abeja reina. A la pregunta 14, con el enunciado “esto es lo que hacemos en la clase de educación física”, los estudiantes respondieron que hacen calentamiento, ejercicios y deporte, puntería, tiro,

juegos, correr, actividades lúdicas, juegos tradicionales como las piquis, tejo, abeja reina, trompo. Afirman también que realizan actividades físicas y a veces cuentan con tiempo libre.

En cuanto a la pregunta 18, “los juegos que jugaban los padres, madres, tíos mayores o sus abuelas y abuelos que ahora juego son”, el 25 % de los participantes afirma no saber o no responde, el porcentaje restante menciona que estos juegos son el fútbol, atrapadas, parqués, dominó, canicas, trompo, yermis, escondidas, congelados, tejo, golosa, rueda, uno y bolirrana. Al responder la pregunta 22, con el enunciado “qué otros juegos/deporte conoce o practica”, las respuestas de las niñas fueron el voleibol, baloncesto, fútbol, natación, encondida, béisbol, en los parques, congelados, “pantalla”, ajedrez, patbol, carrera, patinaje, “de manos”, quemados, las avispas, rana, saltar cuerda, ciclismo y guerra de país; de esta misma manera los niños respondieron jugar o conocer el escondite, quemados, pato-pato-ganso, canicas, el puente, trompo, fútbol, parqués, domino, tejo, bolirrana, tenis, voleibol, motocrós, bicicrós, lazo, beisbol, tutti fruti, baloncesto y Call of Duty.

Figura 4. Le gustaría aprender los que sus padres, tíos y abuelos jugaban en su niñez.



Figura 4. Le gustaría aprender lo que sus padres, tíos y abuelos jugaban en su niñez

Fuente: elaboración propia.

Según la pregunta número 19, con el enunciado “me gustaría aprender los juegos con los que mis padres, tíos y abuelos jugaban”, el 80 % (figura 4) de los estudiantes respondieron que sí les gustaría aprender los juegos que sus familiares practicaban; sus argumentos fueron que les gustaría aprender juegos viejos para saber cómo se divertían, cuáles eran los juegos de sus tiempos, además de que los padres les han enseñado cómo jugarlos; también creen que son divertidos y que puedan ser de correr, por lo que para ellos sería chévere jugarlos y se podrían entretenir y divertir; por otro lado, el 15 % fue de quienes respondieron que no les gustaría aprenderlos, sus motivos fueron que ya los han jugado y que no les gustan. De igual forma, para quienes respondieron “no sé” (5 %) su respuesta se da porque quizás su mamá u otras personas de la familia jugaban otras cosas.

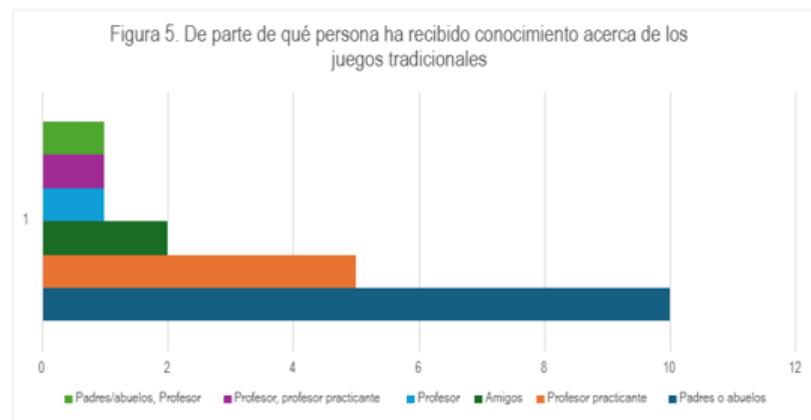


Figura 5. De parte de qué persona ha recibido conocimiento acerca de los juegos tradicionales

Fuente: elaboración propia.

Considerando la percepción de los niños en cuanto a qué persona les ha proporcionado conocimiento acerca de los juegos tradicionales, el 50 % de los niños selecciona que la enseñanza de los juegos es por parte de padres y abuelos. Considerando el conocimiento de los niños, el 25 % afirma que ha recibido la enseñanza del profesor practicante; el 10 % afirma que ha recibido la enseñanza de juegos por parte de sus amigos; y un 5 % por parte del profesor, profesor practicante, y padres y abuelos.

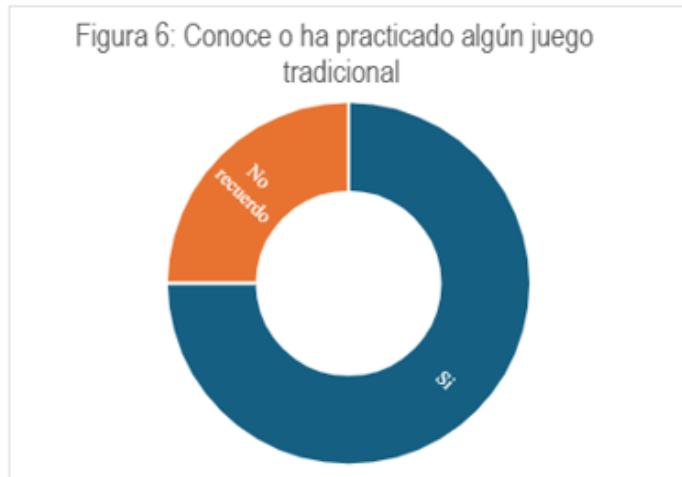


Figura 6. Conoce o ha practicado algún juego tradicional

Fuente: elaboración propia.

En cuanto a la pregunta de si conoce o a practicado algún juego tradicional, expuesto en la figura 6, se entiende que el 25 % no recuerda si ha practicado estos juegos; por otro lado, el 75 % afirma que sí conoce y ha practicado los juegos tradicionales. Dentro de ellos

destacan el fútbol, las canicas, el tejo, la bolirrana, el trompo, el yermis, saltar la cuerda y el juego del stop.

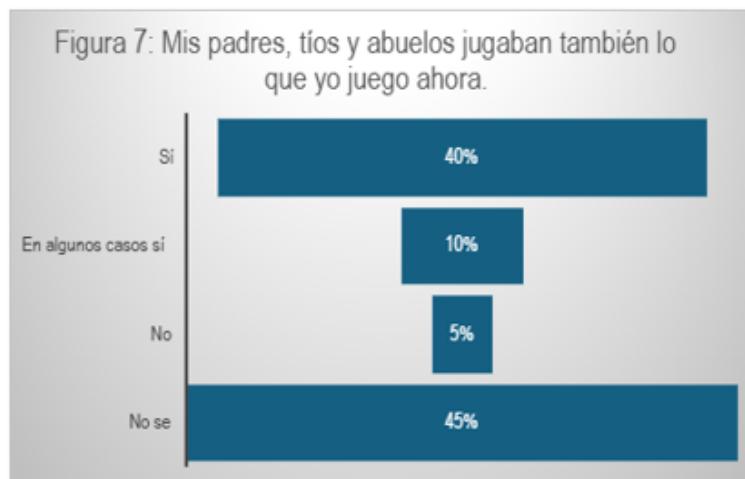


Figura 7. *Mis padres, tíos y abuelos jugaban también lo que yo juego ahora*

Fuente: elaboración propia.

Los niños participantes afirman que el 45 % no sabe si sus padres, tíos o abuelos jugaban lo que ahora ellos juegan en la calle, en la casa y/o en la escuela; por otro lado, el 40 % afirma que sí son los mismos, 10 % menciona que en algunos casos, y un 5 % responde que no son los mismos juegos. Teniendo en cuenta las respuestas se aprecia una poca comunicación entre padres, tíos y/o abuelos en la transmisión de los juegos que ellos practicaban en la niñez.

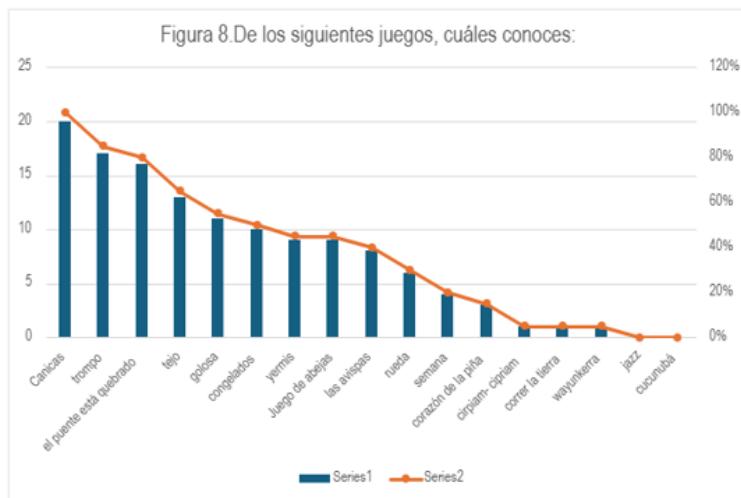


Figura 8. *De los siguientes juegos, cuáles conoces*

Fuente: elaboración propia.

Los juegos que más han escuchado en el transcurso de su vida los participantes son: de las canicas, con un 100%; el 85 %; ha escuchado del trompo; el 80 % ha jugado El puente está quebrado; el tejo lo conoce un 65 %; el 55 % el juego de la golosa, la mitad de los participantes saben sobre congelados; de igual forma los juegos autóctonos de los pueblos tikunas son reconocidos. El juego de las abejas lo conoce un 45 %, el juego de las avispas el 40 %. También juegos tradicionales que menos del 30 % de los estudiantes conoce son la rueda, el juego la semana, corazón de la piña, Cipriam-cipriam, correr la tierra, la wayunkerra, el jazz y el Cucunubá.

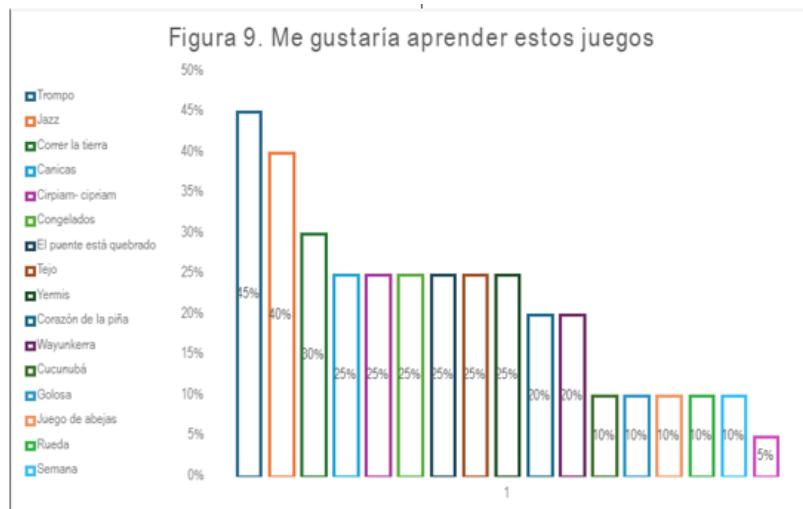


Figura 9. Me gustaría aprender estos juegos

Fuente: elaboración propia.

De los juegos que les gustaría aprender, los más elegidos por los participantes fueron el juego del trompo con 45 % ; a un 40 % le gustaría conocer más el juego del jazz; a un 30 % le interesa el de correr la tierra; asimismo, a un total de 5 participantes (25 %) le gustaría aprender los juegos de canicas, cipriam-cipriam, congelados, bajo tierra, el puente está quebrado, tejo y el yermis; algo semejante ocurre con un 20 %, al que le gustaría aprender sobre los juegos del corazón de la piña y la wayunkerra. Por otro lado, a un 10 % le gustaría conocer más sobre el juego de la golosa, juego de las abejas, la rueda, el juego de la semana, y a un 5 % le gustaría conocer más sobre el juego de las avispas.

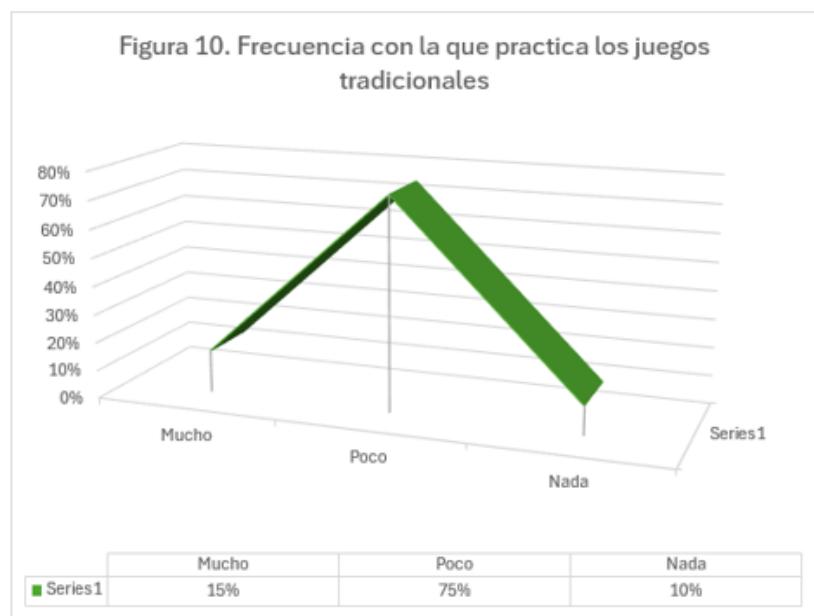


Figura 10. Frecuencia con la que practica los juegos tradicionales

Fuente: elaboración propia.

En relación con la intensidad con la que los participantes practican los juegos tradicionales, se evidencia que el 75 % de ellos los practica con poca frecuencia, un 15 % los practica mucho, y un 10 % nunca practica los juegos tradicionales; con esto también se puede entender la falta de concepto sobre los juegos tradicionales.

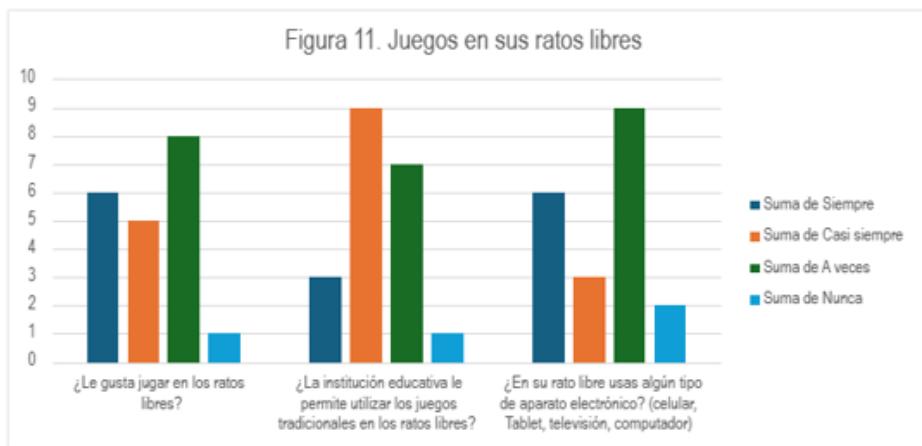


Figura 11. Juegos en sus ratos libres

Fuente: elaboración propia.

En cuanto al gusto por jugar en los ratos libres, se evidencia que el 40 % juega “a veces”; 5 % marca que “nunca” y el 55 % de las respuestas se distribuyen en “siempre” y

“casi siempre” con 30 % y 25 % respectivamente; algo semejante ocurre en relación con si la institución educativa permite el uso de juegos tradicionales en sus ratos libres; el 45 % afirma que “casi siempre”, un 35 % resalta que “a veces”; en cuanto si la institución permite utilizar los juegos un 15 % responde que “siempre”, y un 5 % dice que “nunca” lo permite; en cuanto a la frecuencia con la cual pasan sus ratos libres usando aparatos electrónicos, un 45 % de ellos menciona que “a veces” hace uso de ellos, un 30 % los usa “siempre”, un 15 % “casi siempre”, y únicamente en 10 % resalta que “nunca” hace uso de ellos en su tiempo libre. La figura 11 permite evidenciar que en su mayoría los estudiantes realizan actividades relacionadas con el juego en sus ratos libres.

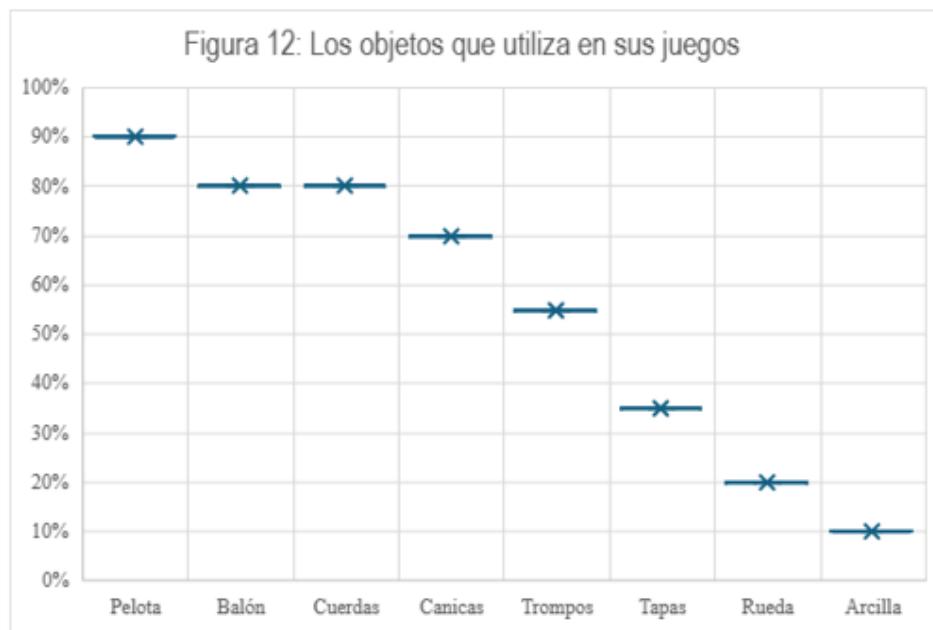


Figura 12. Los objetos que utiliza en sus juegos

Fuente: elaboración propia.

En relación con los objetos que los estudiantes del 501 del Colegio >Morisco utilizan para jugar, el 90 % responde que juega con pelotas y un 80 % con balón, el 80% utiliza cuerdas para jugar y un 70 % utiliza canicas en los juegos. Los trompos los utiliza un 55 % de los participantes, y un 35 % de los estudiantes juega con tapas; finalmente un 20 % y un 10 % juega con rueda (aros) y con arcilla respectivamente.

Discusión

De acuerdo con el objetivo se obtuvo que a los niños sí les gustaría aprender juegos tradicionales y autóctonos. También se reconoce cuáles son los espacios donde pasan más

tiempo libre, como la escuela, la casa y la calle, además de si los juegos que los estudiantes realizan son similares a los que sus familiares, padres, tíos y/o abuelos practicaban en su niñez, y de quién han recibido los conocimientos sobre los juegos; de igual forma cuáles son los juegos que conocen. Estas variables permiten comprender las actividades que realizan en su tiempo libre.

Los resultados demuestran que los juegos que más interés generan son el trompo y el jazz, de igual forma, alrededor del 25-30 % están interesados en correr la tierra, canicas, cipriam-cipriam, congelados bajo tierra, el puente está quebrado, tejo, y el yermis.. Estos resultados son similares a los de Paz (2014) en cuya investigación arrojó que los tres juegos más seleccionados son el zumbabimbo, que obtuvo la mayor selección, seguido por la chuspa de aire, y de tercero, el yermis. Los resultados también se relacionan con Bonilla (2019), donde los participantes sienten interés por los juegos tradicionales como sin que te roce, el gato y el ratón, la gallina ciega, las canicas, las estatuas, los ensancados, la rayuela, la soga, y agua y de limón. Su interés se da debido a que no han practicado algunos de los juegos, o les interesa obtener más información al respecto. El hecho de que a los estudiantes les gustaría aprender jugos tradicionales se orienta a los resultados de Yela y Revelo (2019), donde los niños afirman que en las clases de educación física les gustaría que se practicaran los juegos. El 95 % de los estudiantes declara jugar en la casa, con juegos de mesa, juguetes y aparatos electrónicos como videojuegos. Por otro lado, el 60 % pasa su tiempo libre en otros escenarios, con juegos como el fútbol, las escondidas, los ponchados, entre otros.

Existe una similitud con los resultados de Paz (2014) donde los tres juegos más practicados en la calle son la lleva, ponchados, y escondite; en cuanto a lo que juegan en casa, las niñas mencionan el parqués, dominó, y la gallina ciega, y los niños juegan bingo, "domino" y "parqués"; además en la escuela las niñas y niños realizan actividades como la lleva, cojín de guerra, escondite, y la rayuela. Por otro lado, estos resultados no se relacionan con Oyervides, 2013 ni con Bolívar, 2019, que presentan la calle como el lugar preferido en el cual los participantes interactúan con sus pares, aunque también la mayoría hace uso de aparatos electrónicos, que influye en su vida escolar y actividades cotidianas por la práctica excesiva de videojuegos.

De igual forma, los juegos que sus familiares practicaban en la niñez son similares o iguales a los que los estudiantes realizan, el principal que reconocen es el fútbol, el segundo los juegos de mesa, y en tercer lugar las escondidas. Además mencionan que sí les gustaría aprender lo que sus familiares jugaban, ya que con esto conocerían como se divertían; adicionalmente un 45 % afirma no saber si sus familiares jugaron lo que ellos practican ahora. Es por ello que se relaciona con Yela y Revelo (2019) donde la mayoría de los padres de familia no dedican parte de su tiempo, en la enseñanza y transmisión de los juegos tradicionales, y un número minoritario de estudiantes afirmaron que su padres si los practican y enseñan, siendo una alternativa para mejorar la cultura y los valores de padres y estudiantes.

Los seis juegos tradicionales más conocidos, por más del 50 % son las canicas, el cual conocen todos los niños el trompo (85 %), el puente está quebrado (80 %), el tejo (65 %), la golosa (55 %) y congelado” (50 %); además se resalta que reconocen juegos autóctonos de las comunidades Tikunas, como el juego de las abejas (45 %) y las avispas(40 %). Esto se relaciona directamente con los resultados de Bolívar, 2019; Ortega y Gallegos, 2013; y Paz, 2014, los cuales presentan que su participantes reconocen golosa, saltar el lazo y encostalados; escodidas, el baile de la silla, y saltar la soga; las canicas, la lleva, el escondite, y el ponchado; los los estudios afirman que existe confusión por el uso de ciertos elementos dentro del juego, relacionados con el nombre, pero su objetivo es similar.

Conclusiones

La implementación de juegos autóctonos tradicionales poco conocidos genera interés en los niños. Uno de los retos que se refleja es la poca relación entre el nombre y el desarrollo de la actividad, dado que en algunos juegos nuevos para ellos, entendían su desarrollo pero no relacionaban o recordaban su nombre, como es el Cucunubá el cual fue desarrollado y practicado por todos, pero en las respuestas del cuestionario es marcado como el menos conocido, lo cual no representa en su totalidad un recocimiento sobre este juego. Por ello es importante establecer diferentes estrategias para una apropiación de estas prácticas lúdicas, como un tiempo mayor dentro de la aplicación, puesto que desarrollar las diferentes actividades en varios momentos en el tiempo permitiría que se genere un mayor reconocimiento de los juegos tanto tradicionales como autóctonos que son nuevos para esta población.

En cuanto al uso de aparatos electrónicos en la población infantil, un 20 % afirma nunca hacer uso de aparatos electrónicos durante su tiempo libre. En cuanto al 80 % restante, entre quienes juegan en la calle y la escuela no se menciona el uso de aparatos electrónicos durante su tiempo libre, a diferencia de los que juegan en la casa, quienes mencionan el uso de celulares y Xbox, aunque también existe diversidad de juegos de mesa. Por otro lado, en cuanto a la transmisión de los juegos únicamente el 40 % respondió que conocían los juegos que sus familiares practicaban en la niñez, y el porcentaje restante dividió sus respuestas en “no”, “no sé” y “en algunos casos sí” (figura 7). Con ello se logra identificar cómo más de la mitad no cuenta con una referencia sobre los juegos, evidenciándose un traspaso pobre de las culturas por medio del juego.

References

Aguilera, C. P. (2014). *Aplicación de estrategias de diseño gráfico e industrial a una propuesta de material didáctico comunicacional con su respectivo packaging, como parte del proyecto de los juegos tradicionales y autóctonos impulsado por el ministerio del deporte para la*

- región sierra. Universidad de Las Américas. <https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/2445>
- Alonso, V. L., & Medina, F. X. (2019). Antropología, deporte y turismo: Reflexiones sobre deportes étnicos, identidades, políticas deportivas y promoción turística en las islas canarias (español). *Retos*, 36, 480–486. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V36I36.71152>
- Blanco, K. N. (2021). *El juego tradicional como medio para el fomento de la interdisciplinariedad*. UNIMINUTO. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/13935>
- Bolívar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero de la institución educativa anza*. Universidad Católica de Oriente. <https://repositorio.uco.edu.co/jspui/handle/20.500.13064/201>
- Bonilla, S. A. (2019). *Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de ambato*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30126/1/Bonilla%20Stalin.pdf>
- Botello, C. M. (2018). *Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de quinto grado de primaria de la institución educativa fe y alegría 16, chimbote*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41124>
- Laíño, F. A., Santa María, C. J., Incarbone, Ó., & Guinguis, H. (2019). Intensidades de actividad física en juegos estructurados y activos en niños entre 6 y 12 años. *Revista Ciencias de La Salud*, 17(3), 81–97. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/revsalud/a.8367>
- Moreno, G. A. (2008). Juego tradicional colombiano: Una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación Física y Deporte*, 27(2), 93–99. <https://doi.org/10.17533/UDEA.EFYD.2250>
- Ortega, P., & Gallegos, A. (2013). Los juegos tradicionales se han perdido en la memoria cultural actual de los niños y niñas de la provincia de santa elena. *Yachana Revista Científica*, 2(1). <https://doi.org/10.62325/YACHANA.V2.N1.2013.201>
- Oyervides, L. (2013). *Rescatando y promoviendo valores a través de la lúdica: Resaltando los juegos tradicionales mexicanos*. Consorcio Educativo Oxford. <https://inieam.org.mx/acervodigital/items/show/3>
- Paz, E. (2014). *Juegos tradicionales en la escuela: Medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural — propuesta metodológica*. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=4&sid=6771c7a7-b7a4-48d9-8a23-e5da9f0a2653>
- Ramos, M. D. (2016). *Cómo contribuir al desarrollo de la cultura indígena de la comunidad de nazareth desde sus juegos autóctonos*. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/2799>
- Rodríguez, M. L. (1966). Algunos juegos de niños en colombia. *Thesaurus*, 21, 87–100. https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/21/TH_21_001_087_0.pdf

- Tenezaca, J. E. (2023). *Juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato*. Universidad Nacional del Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10646>
- Trigueros, F., Giles, F., & Gutiérrez, C. (2015). El juego tradicional: ¿Puente entre culturas? De lo posible a la realidad. *Investigación En Educación y Aprendizaje*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22370/ieya.2015.1.1.572>
- Yáñez, H., Ferrel, F. R., Vidal, A. C., & Blanco, Y. (2019). *Prácticas de convivencia y coexistencia en niños wayúu: Un análisis de sus juegos particulares*. Universidad Autónoma del Caribe. <https://hdl.handle.net/20.500.12494/50603>
- Yela, J. L., & Revelo, J. J. (2019). *Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del resguardo de carlosama con estudiantes de grado cuarto y quinto del centro educativo chavisnan*. UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26606>

Cómo citar

Correa Barrera, L. Y., & Rubiano Cardenas, P. A. (2025). La cultura y los juegos autóctonos y tradicionales en los niños del Colegio Morisco. *Cuerpo, Cultura Y Movimiento*, 15(2), 55-70. <https://doi.org/10.15332/2422474X.10263>