

Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales

Incidence of technology in the loss of traditional games

*Bélgica Leticia Campoverde-Ordoñez, blcampoverde_est@utmachala.edu.ec;
Eudaldo Enrique Espinoza-Freire, eespinoza@utmachala.edu.ec*

Universidad Técnica de Machala, Machala, Ecuador

Resumen

En la investigación realizada se pudo identificar el problema de la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes de quinto y sexto año de Educación Básica del Centro Educativo "Provincia de los Ríos." juegos que son considerados como el conjunto de valores, agilidad, destrezas, movimiento, fuerza y modos de comportamiento que funcionan como elemento importante en el desarrollo motor y en el ámbito social; en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. El objetivo del trabajo es socializar nuestras reflexiones acerca de la importancia y necesidad de conservar los juegos infantiles tradicionales, pues estos forman un pilar fundamental en la identidad de la cultura ecuatoriana. Para su elaboración se empleó una estrategia metodológica la cual incluyó: revisión bibliográfica, documental digital, observación participante, encuestas y métodos empíricos.

Palabras clave: tecnologías, juegos tradicionales, socialización.

Abstract

In the research we have been able to identify the problem of the loss of the practice of traditional games in the fifth- and sixth year of Basic Education School "Rivers Province". Games that are considered as the set of values, agility, skills, movement, strength and modes of behavior that work as an important element in motor development and social field; in the schoolyards a wealth of popular games is generated, which constitute a real treasure children and youth. The aim of the paper is to socialize our reflections about the importance and need to conserve traditional children's games, as these are a fundamental pillar in the identity of Ecuadorian culture. For the elaboration of the report a coincident methodological strategy which included: digital bibliographical, documental revision, participant observation, surveys and empiric methods. As a result, the authors offer a theoretical systematizing that could serve as foundation for the reflection, motivation and setting in practice of actions that they guarantee what we have enunciated in our objective.

Key words: technologies, traditional games, socialization.

Introducción

Los juegos tradicionales han sido transmitidos desde los antepasados a sus descendientes, desenvueltos de su alcance territorial, en ocasiones, su práctica resulta universal. En la actualidad, estos juegos están en decadencia tendiendo a desaparecer; muchas son las causas para que se dé esta devaluación de la práctica, ya sea por el avance tecnológico, falta de información, falta de tiempo de los padres, entre otros, lo cierto es que los juegos tradicionales son parte de nuestra cultura y no debe permitirse que se pierdan por completo.

Ellos constituyen un real tesoro infantil y juvenil. Por ello, “desde los centros educativos también se debe fomentar esta práctica” (Esteva, 1999, p. 10), para poder conservar los significados que traen consigo en forma de historia oculta ya que, el juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes, como también es el medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales y culturas diferentes.

La práctica de estos empieza en el hogar, además, en los patios de las escuelas se lugar de interacción social de los niños, se genera un caudal importante de juegos populares. “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación” (Bantulá, 2005, p. 8). La sociedad y las autoridades públicas se esfuerzan por “promover el goce de este derecho” (Dinello, 1984, p. 27).

Hoy en día, los niños y niñas están dejando de lado la práctica de los juegos tradicionales, como son: el trompo, saltar la cuerda, la rayuela, lo que demuestra falta de información de los padres. La no práctica de estos juegos en los centros educativos, el avance de la tecnología, los juegos digitales, *play station*, entre otros, podrían ser las causas por lo que se manifiesta este problema. EL principal factor, a juicio de los autores, es el avance de la tecnología ya que los niños juegan sin tener noción del tiempo y prefieren estar frente al computador que socializar con sus compañeros o vecinos. En este sentido, algunos autores ven en ello y luego de haber demostrado experimentalmente que, “debido a los cambios súbitos de conducta, que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores, las sesiones de juegos tradicionales llevan a relaciones socio afectivas mucho más ricas” (Parlebas, 1997, p. 14).

La excesiva tecnología es visible por lo que ahora solo se comunican mediante redes sociales, tabletas o teléfonos inteligentes que por lo general cada niño tiene por lo menos

uno, este problema está determinado por la falta de control que los padres tiene con sus hijos, al no poner un límite de tiempo para practicar videojuegos o estar en el internet.

Corréa (2003), describe los juegos tradicionales de la siguiente manera:

(...) manifestaciones que se tramiten mediante la palabra, por lo general de padres a hijos, de generación en generación, ejecutadas en cualquier entorno y organizadas espontáneamente por los infantes, en numerosas ocasiones sin requerimientos especiales de espacio, lugar o de tiempo para su desarrollo. Muchas de las formas usadas se han conservado sin grandes variaciones durante siglos (Corréa, 2003, p. 7).

Por su parte, Aquilino (1997) menciona:

(...) el juego constituye una excelente herencia recreativa que nos viene desde los tiempos remotos, al principio el hombre jugaba con instrumentos muy simples, después comenzó a experimentar la necesidad de ampliar éstos y llevarlos a actividades más complejas, con el pasar de los años los juegos fueron perfeccionándose, hasta llegar a ser parte importante de las formas recreativas de las diferentes épocas (Aquilino, 1997, p. 45).

El objetivo del trabajo es socializar las reflexiones acerca de la importancia y necesidad de conservar los juegos infantiles tradicionales, pues estos forman un pilar fundamental en la identidad de la cultura ecuatoriana.

Materiales y métodos

Para su elaboración se empleó una estrategia metodológica la cual incluyó: revisión bibliográfica, documental digital, observación participante, encuestas y métodos empíricos. De acuerdo a los objetivos planteados en la investigación se ubicó en un diseño de campo. Este permite la recolección de los datos claramente de la realidad, fundamentado en la combinación de los paradigmas cualitativo y cuantitativo. La investigación se realizó en el Centro Educativo de Educación Básica "Provincia de los Ríos", en el cual el sujeto investigador tomó contacto en forma directa con la realidad, con la finalidad de obtener información sobre la problemática relacionada con los juegos

tradicionales respecto de habilidades y destrezas en la manipulación o participación de estas.

Además, se desarrolló una investigación de tipo documental bibliográfica. Como parte del trabajo de campo se tomó en cuenta a los estudiantes como los actores principales e implicados en el problema dentro de la Centro Educativo “Provincia de los Ríos” del cantón El Guabo, provincia El Oro. Se aplicó una encuesta estructurada a los estudiantes de quinto año de educación básica, cuya muestra estuvo conformada por 65 estudiantes de sexto grado lo que permitió obtener los datos para la realización del presente trabajo.

Resultados

En la investigación se aplicaron dos tipos de variables: las categóricas y continuas. Dentro de las primeras, el sexo; además de variables como juegos tradicionales, o videojuegos. Entre las variables segundas se utilizaron; ¿Cuál es tu video juego favorito?, ¿Cuánto tiempo juegas en tu tiempo libre?, además del cuestionario antes señalado para la encuesta se utilizó como recurso exploratorio sobre la práctica de los juegos tradicionales o el uso de recursos tecnológicos, además, la observación con el fin de verificar a que dedican el tiempo los estudiantes en los momentos de los recesos obligatorios e inclusive en las actividades de educación física, cuya constatación sirvió para argumentar en el presente trabajo.

Los juegos tradicionales en el Ecuador, son de gran importancia en la interacción entre pares y además forman un pilar fundamental en la conservación de nuestra cultura, por lo que se debe efectuar esfuerzos para que esta práctica no se pierda, que además “desarrolla en los niños habilidades y valores, tratando así su parte afectiva tanto en la escuela como en la casa y la comunidad” (Villalón, 2006, p. 15).

El estudio de esta problemática es de gran valor para la sociedad ya que se encuentra relacionado directamente con las comunidades y la pérdida de la difusión o promoción y práctica de estos juegos especialmente en los niños, permite que se vayan ensombreciendo paulatinamente, por lo que es de suma importancia se tome conciencia desde el hogar y escuela para fomentar su aplicación y conservación, en vista que como se ha señalado en párrafos anteriores que con el desarrollo de las nuevas tecnologías su práctica ha ido desapareciendo paulatinamente sin tomar en consideración que además de divertir a los niños son instrumentos para promover los valores entre ellos.

Los estudiosos de este campo señalan que los juegos tradicionales traen múltiples beneficios a quienes los practican, entre esas utilidades se encuentra que los niños se recrean sanamente, segundo, permite la socialización con sus semejantes, es decir que interactúen unos con otros sin importar la edad, todos podemos participar y por último el alto valor cultural que aportan, ya que los niños van conservando y aprendiendo la historia que estos juegos involucran, como son el respeto, compañerismo, que son valores que van formando la parte afectiva de los niños y niñas, así como el desarrollo de sus capacidades motoras, fomentan el compañerismo, respeto, hermandad, en la escuela y este influya también en su entorno familiar.

El problema de la pérdida de la práctica de los juegos ancestrales en los niños de sexto y séptimo año de educación básica de la escuela Provincia de Los Ríos, del cantón el Guabo, surge por la excesiva influencia de la tecnología en la niñez, afectando las relaciones personales entre infantes “pues las capacidades sociales se desarrollan en un clima de autonomía y respeto a través del juego” (Unesco, 1960, p. 4).

La investigación realizada sobre la incidencia de la tecnología en la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales en niños de 6^{to} año de educación básica del centro educativo “Provincia de los Ríos”, muestra como resultados lo siguiente:

El 94 % de los estudiantes encuestados si sabe lo que es un juego tradicional y tan solo el 6 % desconoce de estos juegos. El 97 % si cuenta con un dispositivo electrónico, lo que les permite tener un acceso a las aplicaciones que estos dispositivos poseen, y tan solo el 3% no cuenta con alguno de ellos. El 46 % dedica más de una hora para jugar alguna aplicación tecnológica, el 24 % juega de 30 minutos a una hora, y el 30 % juega de 15 a 30 minutos.

Discusión

Los resultados obtenidos guardan concordancia con lo que manifiesta Repetto (2013), que los niños y adolescentes destinan cada día un número importante de horas al uso de las pantallas de las que disponen. “Entre los diez y dieciséis años, la pantalla más utilizada es el televisor, seguida muy de cerca por el ordenador y, a más distancia, por el teléfono móvil, dedicando casi la mitad de ellos alrededor de cuatro horas al día al uso de estos tres soportes” (Repetto, 2013, p. 8).

En este mismo sentido, Repetto (2013) considera que gradualmente se incrementa, a mayor edad, la preferencia por las nuevas TIC en detrimento del televisor. “Ante la

disyuntiva de elección entre la televisión e Internet, los adolescentes se decantan por este último. Si la decisión debiera tomarse entre la televisión y el teléfono móvil, los varones preferirían el televisor y las mujeres el teléfono. Entre internet y el teléfono móvil, optan mayoritariamente por la red” (Repetto, 2013, p. 10).

Las tecnologías han revolucionado el estilo de vida de las personas (Espinoza y Ricaldi, 2018), pero sin duda el cambio más relevante se ha producido en los menores, ya que han nacido con estas nuevas tecnologías que han modificado totalmente su estilo de vida. Observar en los menores de edad una dedicación de tiempo y conductas muy diferentes a los que hemos tenido nosotros, evidentemente, nos sorprende. Cuesta comprender que, en lugar de estar jugando con los amigos en algún lugar de recreación social, optan por encerrarse en casa a estar al frente de un dispositivo tecnológico.

La adicción al Internet y el uso de las redes sociales, pueden notablemente alterar el comportamiento humano, por tal motivo, es necesario concientizar a los jóvenes y niños por medio de los juegos ancestrales en donde tienen una mayor interacción social, donde, es necesario utilizar la creatividad e imaginación, teniendo una mejor forma en donde se puedan realizar actividades físicas. Debido al gran desarrollo de las tecnologías, han cambiado las formas de divertirse de los niños, por causa de aparición de los videojuegos, los niños cada vez pasan menos tiempo jugando al aire libre y realizando actividades físicas.

Los juegos ancestrales han existido desde siempre en todas las culturas y sociedades, por lo que éstos se han encontrado asociados con ciertos valores y costumbres que han permitido acercar a los niños y niñas al conocimiento de su entorno. Estos juegos han sido transmitidos de generación, en generación, evolucionando y cambiando algunos rasgos característicos de los mismos en función de la evolución de la sociedad. Hablar de rescate y fomento de juegos populares tradicionales dentro de las instituciones educativas es “asumir la premisa de un proceso educativo que tiene como centro de su accionar a los estudiantes, y que permite a los maestros cumplir con su misión de formar integralmente a sus alumnos” (Decroly y Monchamp, 1986, p. 15).

A través de los juegos tradicionales el niño aprende, no se siente evaluado, no tiene metas fijas a seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores, es una actividad que puede practicarla a diario. En definitiva, “el juego constituye un instrumento de aprendizaje en la etapa de la educación infantil” (Raimondi, 1992, pág. 8), que favorece el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, y permite el

enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, “es un fenómeno pedagógico que conforma un sistema sumamente estructurado, combinándolo con la enseñanza” (Calzadilla, 2003, p. 45).

Para Espinoza (2018), los profundos cambios tecnológicos que caracterizaron el siglo XX dieron como resultado el surgimiento de lo que se ha dado en llamar era de la informática que “ha transformado radicalmente el escenario mundial en todos los órdenes, y que ha desatado una revolución tecnológica que diariamente arrolla la realidad, provocando una actualización constante de conceptos, conocimientos, normas, etc. que imprimen un dinamismo epistemológico constante” (Lastra, 2011, p. 2).

Es necesario, por lo tanto, preparar al niño a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella de forma positiva: “La incorporación de un currículo de Educación en Medios en el sistema educativo, en los distintos niveles y bajo diversas modalidades, sería un paso muy importante para avanzar en esta preparación” (Rojas, 2008, p. 6).

Son muchos los beneficios que las nuevas tecnologías proporcionan en el desarrollo de los niños, siempre y cuando se haga un buen uso de ellas. “No se pueden negar sus posibilidades reales para generar conocimientos, ni los peligros que ofrece para la formación en valores de los individuos de cualquier sociedad, etc.” (Cabrera, 2006, p. 10). Actividades como la lectura, las tareas escolares o la educación autónoma “van siendo relegadas por otras ligadas a la comunicación virtual y al ocio” (Crespo, 2013, p. 9).

El impacto de las TIC en la educación “es un fenómeno que ha afectado profundamente la forma de entender y desempeñar la actividad educacional, significando una revolución de la enseñanza” (Cabrera, 2006, p. 12).

Llama mucho la atención ver como la tecnología ha entrado en nuestras vidas y cómo tristemente está cambiando nuestras tradiciones. El tema de los juegos, sobre cómo han ido irrumpiendo incluso en la vida de los niños más pequeños. Ya no nos sorprende ver a un bebé jugando con el celular de su papá. Los niños a edades más tempranas están demandando juguetes tecnológicos; como es el caso de los videojuegos. Desde la aparición de las primeras pantallas, ha preocupado “el impacto que puede provocar su uso en los menores, acrecentado en la actualidad por el uso generalizado de las nuevas tecnologías” (Repetto, 2013, p. 6).

Las formas de jugar están cambiando y “se está transformando la educación de los niños en la innovación de estos juguetes electrónicos” (Díaz, 1997, p. 25). Debido a todos estos riesgos a los que se ve sometida la sociedad en la actualidad con el progreso de las Tecnologías de la información y de la Comunicación, “es imprescindible concienciar desde edades tempranas en las escuelas, la familia y a los alumnos para que tengan precaución y no sean víctimas de cualquier estafa o agresión” (García, s.f., p. 7).

Por lo tanto, urge efectuar estudios a profundidad que posibiliten recabar resultados que develen la realidad sobre la práctica de los juegos tradicionales, en aras de planear estrategias conducentes a revalorizar los saberes ancestrales y aculturizar en ellos a los niños para que la existencia de los mismos se prolongue en el tiempo.

Conclusiones

- 1. Los hallazgos encontrados permitieron concluir que los juegos tradicionales son actividades creativas y de mucha destreza que deben ser socializados y difundidos a través de varios medios para llevar una vida llena de alegría y de mucha trascendencia por las personas que los practican.***
- 2. Además, el estudio permitió comprobar que los estudiantes considerados para el estudio han perdido la práctica de los juegos tradicionales, aunque algunos los reconocen, sin embargo, no los ponen en ejecución, lo que ha dejado paso a la incorporación de hábitos en el uso de la tecnología, así como a través de ellos la influencia de extranjerismos.***

Referencias bibliográficas

- Aquilino, P. (1997). *Los métodos en la enseñanza de idiomas: evolución histórica y análisis didáctico*. España: S.A. SGEL. SOCIEDAD.
- Bantulá J., M. J. (2005). *Juegos Multiculturales*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Cabrera, A. (2006). *Impacto de las TIC en la educación: un acercamiento desde el punto de vista de las funciones de la educación*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2037601>
- Calzadilla, O. (2003). *Estimulación temprana de las premisas para el aprendizaje de la lectura*. (Tesis de doctorado). ISP José de la Luz y Caballero”, Holguín, Cuba.
- Corréa, L. (2003). *La interferencia de la reducción progresiva en amplitudes de articulación cojo-femural en la velocidad de la marcha*. Fitness Preformans.
- Crespo, A. (2013). *El uso de la tecnología: determinación del tiempo que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican a los equipos tecnológicos*. Recuperado de <http://search.proquest.com/openview/81ed472b0cef039543c8a99ae9872d22/1?pq-origsite=gscholar>
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1986). *El juego Educativo*. Madrid: Ed. Morata S.A.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Ed. Trillas.
- Dinello, R. (1984). *El derecho del juego*. Buenos Aires: Editorial Nordan-Comunidad.

10. Espinoza, E. y Ricaldi, M. (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(3), 201-210.
11. Espinoza, E. (2018). Gestión del conocimiento mediado por tic en la Universidad Técnica de Machala. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 16(16), 199-219.
12. Esteva, M. (1999). *El Juego: Teoría y Práctica*. La Habana: ICCP.
13. García, N. (s.f.). *El mal uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)*. Recuperado de <http://adilen5.blogspot.com/2012/01/el-mal-uso-de-las-tic-tecnologias-de-la.html>
14. Lastra, R. (2011). *DOCPLAYER*. Recuperado de <http://docplayer.es/6082103-Introduccion-a-las-nuevas-tecnologas.html>
15. Parlebas, P. (1997). *Problemas teóricos y crisis actual en la Educación Física*. Buenos Aires: (s.e.).
16. Raimondi, M. (1992). Aprender jugando. Módulo tres, Programa Nacional de Educación Preescolar. *El Ecuador estudia*, 1-25.
17. Repetto, H. (2013). *Pediatría Integral*. Recuperado de <http://www.pediatriaintegral.es/numeros-antteriores/publicacion-2013-12/impacto-de-las-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion/>
18. Rojas, V. (2008). *Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil*. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062008000700012&script=sci_arttext
19. Unesco. (1960). *Revista El Correo*, (2), 1-8.
20. Villalón, G. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.