VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2015.

Los juegos tradicionales y no tradicionales en niños de 6 a 12 años. El caso de los niños que asisten a la escuela Nº 21 “Pedro Goyena” de Purmamarca - Quebrada de Humahuaca - patrimonio de la humanidad.

Flores, Miriam Andrea y Callieri, Ivanna Gabriela.

Cita:

Flores, Miriam Andrea y Callieri, Ivanna Gabriela (2015). *Los juegos tradicionales y no tradicionales en niños de 6 a 12 años. El caso de los niños que asisten a la escuela Nº 21 “Pedro Goyena” de Purmamarca - Quebrada de Humahuaca - patrimonio de la humanidad. VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-015/350>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/epma/DKu>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y NO TRADICIONALES EN NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS. EL CASO DE LOS NIÑOS QUE ASISTEN A LA ESCUELA N° 21 “PEDRO GOYENA” DE PURMAMARCA - QUEBRADA DE HUMAHUACA - PATRIMONIO DE LA HUMANIDAD

Flores, Miriam Andrea; Callieri, Ivanna Gabriela
Ministerio de Salud. Argentina

RESUMEN

En este trabajo se estudiarán las características de los juegos que practican hoy los niños que asisten a la Escuela N° 21 “Pedro Goyena”, de Purmamarca - Quebrada de Humahuaca - Patrimonio de la Humanidad. Nos planteamos como objetivos conocer que tipos de juegos se practican: tradicionales o no tradicionales, teniendo en cuenta que valoración realizan familiares, docentes y los mismos niños de cada uno de ellos. Tomamos como referencia la Convención Internacional de los Derechos de la Infancia, desde donde caracterizamos infancia, juegos, derechos y su relación con el desarrollo integral de niños y niñas. El presente trabajo se abordó desde una perspectiva cualitativa, con un enfoque interpretativo contando como estrategias de recolección de datos análisis de documentación, cuestionarios, talleres grupales y entrevistas en profundidad. Se analiza cuáles son los principales juegos que practican hoy los niños de Purmamarca, las valoraciones que le atribuyen y que factores influyen o motivan los distintos tipos de juegos.

Palabras clave

Niños /niñas, Actividades lúdicas, Tradicionales no tradicionales

ABSTRACT

TRADITIONAL AND NON-TRADITIONAL GAMES IN 6 TO 12 YEARS. THE CASE OF CHILDREN ATTENDING SCHOOL NO. 21 “PEDRO GOYENA” PURMAMARCA - BROKEN HUMAHUACA - HERITAGE Humahuaca - - Heritage In this paper the characteristics of the games they play today the children who attend School No. 21 “Pedro Goyena” Purmamarca be studied. We set as our objectives to know what types of games are played: traditional or nontraditional, considering that valuation performed relatives, teachers and children themselves to each. We take as reference the International Convention on the Rights of the Child, where we characterize childhood games rights and their relation to the overall development of children. This work was approached from a qualitative perspective, with an interpretative approach counting as data collection strategies document analysis, questionnaires, interviews and group workshops in depth. It analyzes which are the main games that children practiced today Purmamarca, valuations assigned to it and what factors influence or motivate different types of games.

Key words

Children / girls, Recreational activities, Traditional nontraditional

OBJETIVO GENERAL.

Construir conocimiento sobre los juegos que se promueven entre los niños y niñas de la Escuela N° 21 “Pedro Goyena”, de la localidad de Purmamarca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Conocer qué juegos tradicionales se promueven entre los niños de la comunidad de la Escuela N° 21 “Pedro Goyena”, de la localidad de Purmamarca.

Indagar qué juegos no tradicionales se promueven entre los niños de la comunidad de la Escuela N° 21 “Pedro Goyena”, de la localidad de Purmamarca.

Analizar que valoraciones tienen de los juegos tradicionales y no tradicionales los niños, los familiares y los docentes de la Escuela N° 21 “Pedro Goyena”, de la localidad de Purmamarca.

MARCO TEÓRICO GENERAL Y ESPECÍFICO.

La niñez

En este apartado realizaremos desarrollaremos la perspectiva desde la cual nos posicionamos en cuanto al alcance del término niñez, el juego de los niños y niñas y su relación con el desarrollo infantil. Sin embargo diversos autores, entre ellos Aries, P.(1987), Demaouise, L.I.(1991) por señalar a clásicos en el tema, expresan que existe una concepción de infancia en la actualidad colectivamente compartida: la del niño como un ser frágil inocente y que requiere cuidados por parte del adulto. Sin embargo, como estos mismos autores se han encargado de demostrar, esta concepción se construyendo con el tiempo y la visión sobre niños y niñas no fue siempre así; es decir que las concepciones sobre niñez se modifican según el contexto social e histórico.

A los efectos de delimitar el alcance del concepto niñez en nuestro trabajo tomaremos como fundamento a la Convención Internacional de los Derechos de los Niños (1989) se considera - en su artículo 1° - a un niño o niña al ser humano menor de 18 años, a menos que bajo la ley aplicable la mayoría de edad se otorgue antes. Esta convención tomo como referencia a la llamada “Doctrina de Protección Integral”, que reconoce según Lugo Laguna, E.(2013)en este rango a todos los menores de 18 años como sujetos plenos de derechos. Es de señalar que según Cohen, R. (2000) y Rabanales Garcia, M. (2000) a partir de la Convención Internacional de los Derechos de los Niños, las necesidades de los niños comenzaron ser tenidas en cuenta como derechos; siguiendo a Jiménez Garcia, J.F. (2001) que en esta convención se hace énfasis en los derechos de los niños teniendo por objeto la protección integral del ser humano desde su

nacimiento hasta que alcanza la mayoría de edad y busca favorecer en la medida de lo posible el mejor desarrollo de su personalidad para integrarlo a la convivencia social cuando llegue a su plena capacidad, “en las mejores y más favorables condiciones físicas, intelectuales y morales”.

Los juegos de los niños y niñas

Seguendo a Lugo Laguna, E.(2013) podemos definir el juego como: “Todas aquellas actividades independientes que los niños adoptan por elección como una manera disfrutable e interesante de comportamiento, más allá de las demandas impuestas por los adultos en casa, familia y escuela.”

Según este autor, los niños y niñas dedican alrededor de 15 horas de juego al día hasta los 6 años. El juego es la experiencia en que los niños rehacen su conocimiento y su vida afectiva y social. Según este mismo autor, el juego proporciona las bases para una vida sana además de ser una manera vigorosa y satisfactoria de vivir y permite al observador analizar su personalidad y madurez y adecuación social.

Lugo Laguna, E.(2013) en coincidencia con autores clásicos como Piaget, Vygotsky, Freud, señala que el juego es una actividad espontánea y libre. No tiene interés material, es decir, se juega solo por jugar. Por lo que el juego es voluntario, disfrutable y motivado intrínsecamente es decir, que se auto-promueve, aun cuando los motivos para realizarlo son la curiosidad, el dominio de habilidad, afiliación, u otro., siendo un espacio liberador.

Se desarrolla con orden y tiene límites que la propia trama establece, o sea, que se desarrolla con reglas explícitas e implícitas. Es un sistema auto organizado, cuando los niños interactúan con otros influyen recíprocamente su desarrollo y así se crean nuevas versiones del sistema.

El desarrollo del juego puede ser **individual o social**. En lo individual se constituye en una experiencia privada. En lo social puede ser paralelo que es cuando el niño juega solo pero al lado de otros niños; comparte espacio físico y objetos de recreación pero no hay interacción social. También puede ser asociativo que es cuando los niños comparten una misma actividad pero sus actuaciones son independientes. Finalmente, puede ser juego cooperativo que es el resultado de la socialización.

Se expresa en un tiempo y en un espacio, y es episódico con metas que cambian y emergen espontáneamente. Es activo pues los niños hacen cosas, incluyendo imaginar, es decir, que demanda la participación activa del jugador. En función de todo ello, el juego resulta significativo ya que conecta o relaciona experiencias.

Juegos infantiles tradicionales no tradicionales

Seguendo a Moreno, J.(2002) consideramos como juegos tradicionales a los juegos que **expresan una continuidad histórica**, se relacionan con actividades de los adultos y en algunos casos son antiquísimos como las rondas que representan ritos religiosos como las rondas, o algunos juegos grupales reglados que reproducen enfrentamientos bélicos; otros representan las actividades que realizan los adultos contemporáneos de los niños

Estos juegos, acompañados en muchos casos de cantos, se transmiten de generación en generación. Suelen utilizar como principal recurso el propio cuerpo y eventualmente elementos fácilmente obtenibles de la naturaleza o ámbito cotidiano y bien resultan fácilmente sustituibles por otros elementos. Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles

con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. La mayor parte tienen algún grado de competitividad o colaboración, y muy a menudo de ambas. A pesar de que tradicionalmente se les ha considerado **pueriles**, suponen un grado de abstracción que no tiene nada de trivial.

Este mismo autor señala por otro parte que los juegos infantiles de hoy a los que llamamos “no tradicionales”, implican una ruptura con el pasado cultural, no se producen por transmisión intergeneracional, no reproducen el pasado sino reproducen el futuro, y están fuertemente influidos por el mercado de consumo. Se trataría de juegos que requieren la intervención de juguetes con sofisticadas tecnologías y que representan un “salto al futuro”

La evolución del juego infantil

Si bien a los efectos de este trabajo interesa profundizar los juegos que practican los niños que asisten a la escolaridad primaria -entre seis años y doce años aproximadamente, a los fines de comprender esto como un proceso complejo, tomaremos los desarrollos de Raznoszczyk de Schejtman, C. (1999) quien tomando los aportes de diversos autores como Piaget, Vygotsky, Freud, - entre otros -del campo de la Psicología, caracteriza la evolución del juego infantil desde el nacimiento, describiendo diferentes etapas.

Una primera etapa que va desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente, donde el juego es funcional, de ejercicios y se basa en la ejercitación de la motricidad y en situaciones placenteras para el bebé. Esta actividad resulta la base para su desarrollo cognitivo.

Una segunda etapa que va entre los dos y seis o siete años aproximadamente que se caracteriza por el juego simbólico y que constituye, según la autora, el juego por excelencia. Este juego lleva a imitar las acciones que realizan los adultos y otros niños como una forma de conocer y adaptarse al mundo que los rodea; también permite al niño elaborar situaciones conflictivas o traumáticas al cambiar en el juego situaciones o roles que en la realidad que le resulte dolorosas.

Una tercer etapa, que transcurre entre los 6 y 12 años aproximadamente donde el niño comienza a practicar con mayor interés juegos grupales y con reglas de construcción colectiva. Este tipo de juegos permite aceptar paulatinamente normas éticas y morales universales. Señala la autora que los juegos basados en reglamentos permiten desarrollar la competitividad, respetando las diferencias, buscando superación y tolerando la frustración.

La ejercitación de juegos con pares permite al niño evaluar sus talentos y desarrollarlos según sus inquietudes. Proponerse desafíos y desarrollar la capacidad de tolerar y superar frustraciones frente a iguales, fortalece la conciencia de sí frente al éxito y al fracaso

El derecho al juego y cambios en las formas de vida

En esta perspectiva siguiendo a Lugo Laguna, E.(2013) resaltamos el derecho al descanso, esparcimiento, juego y actividades recreativas que hace a nuestro interés investigativo. Señala que para el niño lo más importante de su vida es el juego, y esta es la actividad que da sentido a todo lo que emprende. Por esa razón, el juego ha sido reconocido como el factor de mayor influencia y valor para lograr su desarrollo integral.

Cabe destacar que la Convención Internacional de los Derechos de los Niños, en su artículo 31, establece que los Estados reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad así como a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Por su parte, autores como Moreno, J.(2002), Volnovich, J.C.(1999),

Carli, S.(2005), ente otros señalan que, a raíz de las modificaciones devenida en la sociedad, especialmente a partir de la década del noventa, cuando se incrementó la influencia de los medios de comunicación masiva en la vida cotidiana familiar, la presencia de la televisión, los videojuegos y las redes sociales han modificado en diferente grado los modos de relacionarse y socializar de los niños, además de promover nuevas pautas de consumo.

Estos autores señalan que las sociedades actuales han otorgado a los niños y niñas un importante poder de decisión en relación a los objetos que consumen. Siguiendo a Lugo Laguna, E.(2013) esto podría llevar a una mercantilización del juego y se usa como una estrategia para comercializar productos y servicios y no para aportar positivamente al desarrollo infantil.

Autores clásicos del campo de la Psicología Infantil, como Piaget, Vigotzky, resaltan la importancia del juego interactivo con pares para el desarrollo cognitivo y afectivo de los sujetos. A su vez, Casas, F. (1998) expresa que en este proceso, el individuo desarrolla sus pautas específicas de conducta y experiencias socialmente relevantes mediante transacciones e interacciones con otras personas y sus personalidades. En el proceso adquieren las estructuras cognitivas, se realiza el entrenamiento del control de los impulsos y se adquieren determinados tipos de respuestas afectivas a los estímulos interpersonales. Asimismo, se internalizan las normas y valores de otros como propios y se realiza la sustitución de un control del comportamiento externo por un control interno.

Por último, siguiendo a Maite Garaigordobil, M.(2007) señala que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

METODOLOGIA

Desde el punto de vista metodológico trabajaremos a partir de la perspectiva interpretativa (Arnal:1992) que parte del supuesto que la realidad además de compleja, histórica, dinámica e interactiva, está dimensionada por aspectos morales, éticos y políticos propicios para planteamientos interpretativos. Consecuentemente con nuestro objetivo acerca de conocer cuales con las actividades lúdicas y culturales que se promueven entre los niños de la comunidad de la escuela Nº 21 Pedro Goyena, trabajaremos con un diseño flexible.

Concebimos a la investigación cualitativa como un proceso dinámico y reflexivo; en tal sentido el presente diseño constituye un lineamiento general factible de modificaciones si los caminos investigativos así lo demandaran.

A partir de este enfoque, se considera significativo estudiar aspectos de la realidad tales como creencias, valores y sentidos que los sujetos le otorgan a sus acciones y que no son directamente observables ni susceptibles de experimentación con la modalidad que supone un paradigma positivista.

En este abordaje cobra interés el uso de métodos cualitativos, donde quien investiga se constituye en el principal instrumento de recolección de información. Tal como lo señalan S. J. Taylor y L. Bogdan (1992) el investigador se aproxima a la visión que tienen

los sujetos acerca de su propia historia y de los condicionantes estructurales que, según ellos, las sostienen. Se examina así, el modo en que los actores experimentan el mundo, ya que la realidad que importa es lo que ellos perciben como importante.

Irene Vasilachis (1992) profundiza este concepto afirmando que la orientación cualitativa aporta datos muy ricos a la investigación, dado que conserva el lenguaje original de los actores sociales, indaga las definiciones de las situaciones, tal como la comprenden los involucrados. Por ende, esta metodología permite la comprensión de las complejas interrelaciones que se dan en la realidad, donde el investigador no descubre, sino que construye el conocimiento.

Stake (2005) agrega que trabajar desde esta posición requiere dejar en suspenso las propias valoraciones y percepciones y trata de comprender a las personas desde su propio marco de referencia, con el fin de realizar una lectura de la realidad tal como la experimentan los otros, destacando el aspecto humano de la vida social, reconociendo las realidades que afrontan los actores en toda su singularidad y complejidad. Se reafirma así, que los significados son una construcción práctica y peculiar para cada actor social.

Desde esta perspectiva la relación investigador- investigado (sujeto/objeto del conocimiento) puede caracterizarse como de interrelación mutua, con una fuerte implicación del investigador. Así, en el proceso de interacción, "... *el investigado va resignificando sus propias experiencias desde una mirada del "presente" orientada por el interés del investigador, quien a su vez resignifica sus marcos teóricos de interpretación...*" (Moons, 1997).

En función de su factibilidad y adecuación al objeto de estudio analizaremos diferentes fuentes documentales, realizaremos talleres y entrevistas en profundidad. Por tratarse de un diseño flexible, las técnicas podrán ser modificadas, readecuadas o se implementarán otras no previstas en este momento en caso de ser necesario.

RESULTADOS

El presente trabajo es un avance de la investigación, el mismo se realiza con el financiamiento de las "Becas Alvarado 2014", auspiciado por el Ministerio de Salud de la Provincia de Jujuy - Argentina. El juego es la principal actividad del niño. Es la vía regia para elaborar y expresar los sentimientos y desarrollar todo tipo de competencias intelectuales, sociales y morales.

La concepción que tienen los docentes de la Escuela Nº 21 Pedro Goyena respecto al juego de los niños, se relaciona con cinco aspectos fundamentales. *El juego en el sentido de lo que representa para todo ser humano*, considerado como actividad lúdica inherente al ser humano y que está presente en toda la existencia. *El juego como un espacio de recreación*, en el cual la actividad es placentera, se descarga energía y en donde se comparte un fin determinado. *El juego como espacio de aprendizaje*, porque despierta la curiosidad, la creatividad, la atención, la motivación, es el punto de partida de todo aprendizaje y experiencia de vida. *El juego como espacio de socialización* porque comparten, conocen al otro y ayuda a incorporar normas. *El juego promueve el autocuidado y el autoestima*, porque se conocen el cuerpo, se cuidan y se valoran.

Los juegos en la comunidad de Purmamarca se han modificado según comentan los docentes y los padres de los alumnos. Las nuevas actividades laborales, la falta de tiempo por parte de los padres para dedicarse a la recreación de los niños, hicieron que se incorporen nuevas modalidades de juegos.

Los juegos infantiles de la comunidad de Purmamarca, se caracterizan por estar vinculados principalmente con la tecnología, tal como lo denominan los padres de los niños. Se juega con el celular, la computadora, juegos desde la red de internet en el ciber y des-

tinan tiempo también para ver televisión. Otros de los juegos se relacionan con los juguetes, en el que despliegan todo tipo de roles sociales, ser padres, ser vendedores, ser policía.

Los juegos tradicionales son descritos por los padres como juegos que tenían mucha creatividad y se compartían en grupo. La inexistencia de juguetes motivaba a los niños a construir o imaginar un "como si" fuera una muñeca o una pelota por ejemplo. La payana, la rayuela, rodeo de animales, la piyadita y el elástico son algunos de los juegos más recordados por su infancia, todos se caracterizan por involucrar la actividad física.

Jugar a la piyadita es uno de los juegos que aún se conserva, y que involucra la actividad física y el compartir con los pares.

Es posible pensar que uno de los principales factores que ha influido en la práctica de nuevas modalidades de juego, se relaciona con la influencia de la globalización, ya que en la mayoría de los casos, acceden a la tecnología por medio de los celulares, internet, antena satelital, en la que se incorporan por imitación juegos digitales.

El mayor acceso a la actividad laboral, debido a la gran demanda turística de la zona, ha influenciado en la dinámica de la vida de los pobladores, puesto que el tiempo dedicado al trabajo es mayor y tal como expresan los padres, el tiempo destinado es mínimo a la recreación con sus hijos.

El preguntarse de qué manera se puede contribuir a la recreación de los niños y promover algunos de los juegos tradicionales muy valorados por los adultos, por el aporte integral que hace en el desarrollo del niño, sin dejar de lado la tecnología, es una manera de iniciar un nuevo camino para contribuir a los derechos del niño y promover la cultura.

BIBLIOGRAFÍA

- Ariès, P. (1987) "El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen." Taurus: Madrid.
- Casas, F. (1998). "Infancia: Perspectivas psicosociales". Paidós: Barcelona.
- Cohen, R. (2000) "Infancia y legislación. Hacia leyes mexicanas acordes con la convención sobre los derechos de la niñez", en Corona Caraveo, Y.(comp.) Infancia legislación y política UAM: México.
- Demause, Ll. (1991) "Historia de la infancia". Alianza: Madrid.
- Garaigordobil Landazabal, M. (2007) "Intervención Psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los Programas JUEGO" en Congreso Internacional de Orientación Educativa y Profesional: "Nuevos enfoques educativos y su repercusión en la orientación escolar"- Bilbao - País Vasco.
- Jiemenez Garcia, J.F. (2001) "Derechos de los niños". UNAM: México.
- Lugo Laguna, E. (2013) "Derechos de los niños y espacios jugables. Reconceptualización del juego y del niño como una definición de un nuevo paradigma de espacios abiertos a escala vecinal par a la ciudad de Puebla. UNICEF.
- Moreno, J. (2002) "Ser humano: la inconsistencia, los vínculos, la crianza" Libros del Zorzal: Buenos Aires.
- Rabanales Garcia, M. (2000) "El sentido real de la convención de los derechos de la niñez" en Corona Caraveo, Y. (comp.) "Infancia legislación y política" UAM: México.
- Argiñena, J.M.B. & Txokoa, H.M. (2006) "Iniciación a la música en la cultura popular" los instrumentos de uso infantil en la educación musical". Cuadernos Interamericanos de Investigación en Educación Musical, 3(006).
- Rodríguez, C.M.T. (2013). Trabajo Fin de Grado. el juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria", Universidad de la rioja España.
- R. de Schejtman, C. (1999) "Los juegos del niño en la actualidad. Su incidencia en la estructuración del psiquismo". Ficha de cátedra Psicología Evolutiva I - Facultad de Psicología - UBA: Buenos Aires.
- Volnovich, J.C.(1999) "El siglo del siglo del niño". Lumen: Buenos Aires.