

Álvaro Alexander Ocampo · Laura Carolina Pabón Sandoval · Javier Ferney Castillo García

# Juegos tradicionales, habilidades y contexto:

Consideraciones desde la perspectiva  
del ocio y la salud





**Cita este libro:**

Ocampo, Á. A.; Pabón-Sandoval, L. C. y Castillo, J. F. (2022). *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

**Palabras Clave:**

juegos tradicionales, habilidades, identidad, cultura, sociedad.

**Keywords:**

traditional games, skills, identity, culture, society.

**Contenido relacionado:**

<https://investigaciones.usc.edu.co/>

# Juegos tradicionales, **habilidades y contexto:**

**Consideraciones desde la perspectiva  
del ocio y la salud**

**Traditional games, skills and context:  
Considerations from a leisure and health perspective**

Álvaro Alexander Ocampo  
Laura Carolina Pabón Sandoval  
Javier Ferney Castillo García

AUTORES



EDITORIAL

Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud / Álvaro Alexander Ocampo, Laura Carolina Pabón Sandoval y Javier Ferney Castillo.-- Santiago de Cali: Universidad Santiago de Cali, 2022.

158 páginas; 24 cm.

Incluye referencias bibliográficas.

**ISBN:** 978-628-7604-02-5

**ISBN (Libro digital):** 978-628-7604-03-2

1. Juegos tradicionales 2. Habilidades 3. Identidad 4. Cultura 5. Sociedad I. Álvaro Alexander Ocampo II. Facultad de Salud – Facultad de Ingeniería. Universidad Santiago de Cali.

SCDD 371.33 ed. 23

CO-CaUSC

JRGB/2022



## **Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud.**

© **Universidad Santiago de Cali.**

© **Autores:** Álvaro Alexander Ocampo, Laura Carolina Pabón Sandoval y Javier Ferney Castillo.

Edición 100 ejemplares  
Cali, Colombia - 2022.

**Comité Editorial Universidad Santiago de Cali**  
*Editorial Committee Universidad Santiago de Cali*

Claudia Liliana Zúñiga Cañón  
Edward Javier Ordóñez  
Paula Andrea Garcés Constain  
Jonathan Pelegrín Ramírez  
Yuirubán Hernández  
Milton Orlando Sarria Paja  
Doris Lilia Andrade Agudelo  
Ana María Soria  
Odín Ávila Rojas

**Proceso de arbitraje doble ciego:**  
“Double blind” peer-review.

**Recepción/Submission:**  
Abril (April) de 2022.

**Evaluación de contenidos/Peer-review outcome:**  
Abril (April) de 2022.

**Aprobación/Acceptance:**  
Junio (June) de 2022.



La editorial de la Universidad Santiago de Cali se adhiere a la filosofía de acceso abierto. Este libro está licenciado bajo los términos de la Atribución 4.0 de Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), que permite el uso, el intercambio, adaptación, distribución y reproducción en cualquier medio o formato, siempre y cuando se dé crédito al autor o autores originales y a la fuente <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

# AGRADECIMIENTOS

## *Acknowledgments*

A la Universidad Santiago de Cali (USC) por la visión y claridad en la dirección de este proyecto y por crear las mejores condiciones para su implementación en un ambiente de cordialidad, confianza y respeto. Agradezco a mis maestros Martha Escobar, Hernán Pimienta (†) y Gabriel Arteaga porque han sido luz en el día y la noche de mi búsqueda intelectual. Estoy especialmente agradecido con el doctor Enrique Ayala Mora por permitirme trabajar como investigador asociado con la Universidad Andina Simón Bolívar (UASB). Al doctor Augusto Valderrama, que me acogió y brindó su apoyo al interior del Instituto de Investigaciones Biomédicas (IIB), y a todos los miembros de mi semillero Neurociencias, Innovación y Salud (NIS) por su entusiasmo, alegría y colaboración. Expreso un agradecimiento especial a la estudiante Elizabeth Camacho por toda su ayuda. A la doctora Sirsa Aleyda Hidalgo Ibarra por su magnífica contribución para garantizar que se alcanzara el objetivo de participación de los sujetos en el estudio, por su humanidad y su energía ilimitada. Al Sensei Alfredo Sánchez por su colaboración con material importante para ilustrar y complementar algunas partes de la presente obra.

A los autores que dieron sentido a este trabajo con su paciencia e interés. Gracias a mi madre, mi padre y mi hermano, con los que compartí mi infancia y que, sin saberlo, me inculcaron el amor por el juego y los espacios de ocio como protectores de la vida misma.



Dedicado a la memoria del extraordinario maestro  
Hernán Pimienta Jiménez y a todos los niños que  
comparten millones de espacios para jugar al ritmo de  
los instantes que urden nuestro ciclo vital.





# CONTENIDO

<b>Resumen .....</b>	<b>13</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>15</b>
Capítulo 1	
<b>La observación del pasado y su raíz social .....</b>	<b>19</b>
Capítulo 2	
<b>La dimensión cognitiva, pedagógica y social del juego .....</b>	<b>31</b>
Capítulo 3	
<b>El juego como testigo histórico y referente presente.....</b>	<b>43</b>
Capítulo 4	
<b>Aproximaciones metodológicas para indagar acerca del ocio y el juego.....</b>	<b>59</b>
Capítulo 5	
<b>Resultados y análisis de los juegos tradicionales como actividades de la vida cotidiana .....</b>	<b>73</b>
Capítulo 6	
<b>Percepciones acerca del perfil que ayudan a forjar los juegos tradicionales en la cotidianidad .....</b>	<b>95</b>
Capítulo 7	
<b>Consideraciones finales acerca del juego, la psicomotricidad y las prácticas para el bienestar .....</b>	<b>107</b>
Capítulo 8	
<b>Bepkman: la herramienta didáctica y pedagógica basada en la analogía del cerebro digital.....</b>	<b>123</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>139</b>
<b>Acerca de los autores.....</b>	<b>153</b>
<b>Pares evaluadores .....</b>	<b>155</b>



# CONTENT

<b>Abstract</b> .....	14
<b>Introduction</b> .....	15
Chapter 1	
<b>Observation of the past and its social roots</b> .....	19
Chapter 2	
<b>The cognitive, pedagogical and social dimension of the game</b> .....	31
Chapter 3	
<b>The game as a historical witness and present reference</b> .....	43
Chapter 4	
<b>Methodological approaches to inquire about leisure and play</b> .....	59
Chapter 5	
<b>Results and analysis of traditional games as activities of daily living</b> .....	73
Chapter 6	
<b>Perceptions about the profile that helps to shape traditional games in everyday life</b> .....	95
Chapter 7	
<b>Final considerations about play, psychomotor skills, and practices for wellbeing</b> .....	107
Chapter 8	
<b>Bepkman: the didactic and pedagogical tool based on the digital brain analogy</b> .....	123
<b>Annexes</b> .....	139
<b>About the authors</b> .....	153
<b>Peer reviewers</b> .....	155



## RESUMEN

El juego como actividad sociocultural contribuye a la comprensión del pensamiento y las interacciones humanas. Este estudio identifica los juegos que practicaron durante su infancia un grupo de adultos jóvenes, con el fin de caracterizar las demandas sociocognitivas subyacentes a estas prácticas. Se aplicó una encuesta a 396 sujetos (con edades entre 18 y 27 años) que indaga acerca de los juegos que estos practicaron durante su niñez. Posteriormente, de una muestra aleatoria de 59 de estos individuos se recabó información sobre las demandas cognitivas y sociales que subyacen a estas prácticas. Los resultados reportan que durante su infancia los participantes practicaban deportes como: fútbol (35.8%), natación (34.3%), baile (33.6%), patinaje (33.3%), baloncesto (29.3%) y voleibol (28.0%). Actividades que ellos asocian al mantenimiento de la salud y el bienestar. Además, llevaban a cabo juegos como el escondite (87.6%), el congelado (73.2%), caliente o frío (71.7%), tres en raya (61.4%), ponchado (60.1%), piedra, papel o tijera (59.3%), adivinanzas (59.1%), stop (58.6%), rayuela (57.8%) y juego con cantos (57.6%). Actividades que ellos relacionan con prácticas recreativas y pasatiempos. Se encontraron diferencias significativas entre hombres y mujeres para la práctica de algunos juegos y deportes tanto en la infancia como en la edad adulta. Las actividades identificadas hacen parte del tiempo de ocio y muchas de ellas favorecen dimensiones como agilidad física, solución de problemas, toma de decisiones, empatía, control emocional y trabajo en equipo. Estos resultados contribuyen al reconocimiento de las prácticas lúdico-deportivas desde su conexión con determinadas habilidades sociales y cognitivas.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, habilidades, identidad, cultura, sociedad.

## ABSTRACT

Play as a sociocultural activity contributes to understanding of human thought and interactions. This study identifies the games played during their childhood by a group of young adults, to characterize the socio-cognitive demands underlying these practices. A survey was applied to 396 subjects (aged between 18 and 27 years), inquiring about the games they played during their childhood. Subsequently, from a random sample of 59 of these individuals, information was collected on the cognitive and social demands underlying these practices. The results report that during their childhood the participants practiced sports such as: soccer (35.8%), swimming (34.3%), dancing (33.6%), skating (33.3%), basketball (29.3%) and volleyball (28.0%). Activities that they associate with the maintenance of health and well-being. In addition, they played games such as hide-and-peek (87.6%), freeze (73.2%), hot or cold (71.7%), tic-tac-toe (61.4%), punching (60.1%), rock, paper, scissors (59.3%), riddles (59.1%), stop (58.6%), hopscotch (57.8%), and singing (57.6%). These activities are related to recreational practices and hobbies. Significant differences were found between men and women for the practice of some games and sports both in childhood and in adulthood. The activities identified are part of leisure time and many of them favor dimensions such as physical agility, problem solving, decision making, empathy, emotional control, and teamwork. These results contribute to the recognition of recreational-sports practices from their connection with certain social and cognitive skills.

**Key words:** traditional games, skills, identity, culture, society.

# INTRODUCCIÓN

## *Introduction*

Desde la dimensión socioantropológica se ha abordado el fenómeno de las manifestaciones creativas de algunos pueblos enfatizando en aspectos relacionados con el patrimonio cultural representado en su arquitectura, sus objetos y sus formas artísticas e instrumentales (Ballestas, 2010; Alvarado & Tapiero, 2017); asumiendo que estas ofrecen una posibilidad para comprender históricamente el espíritu creativo y flexible que se constituye como un componente esencial de lo humano.

Particularmente, los juegos tradicionales en tanto práctica cotidiana se han vinculado como plataforma para realizar procesos de inclusión en sujetos con discapacidad (Barrett, 2014). También, el juego se ha configurado como escenario para comprender el desarrollo de aspectos del mundo psicológico del ser humano como las funciones ejecutivas, la solución de problemas, la toma de decisiones y las habilidades creativas (Garaigordobil, 2016; Ocampo, Tovar & Arteaga, 2019; Aebischer & Babik, 2020).

Además, desde la perspectiva de la antropología del ocio se hace posible rastrear las diversas prácticas innovadoras mediante la exploración de la dimensión lúdica que ha caracterizado a determinados pueblos en espacios de tiempo libre, situaciones sociales y rutinas de esparcimiento (Steward, 1949; Aguilar, 1969; Arapi, 2009; Dubnewick, Hopper, Spence & McHugh, 2018); llegando a sugerirse, incluso sin mucha evidencia, que los juegos de estrategia podrían presentarse más comúnmente en sociedades con un nivel de desarrollo más complejo (de Voogt, 2017).

Asimismo, existen datos que señalan que el juego como práctica histórica y cultural permite comprender determinados aspectos relacio-

nados con la dimensión del patrimonio asociado con ciertos lugares arqueológicos (de Voogt, 2018). Aunque, de manera más profunda, el juego como sistema complejo ha sido vinculado con las formas que tienen algunos pueblos para ver el mundo y descifrar su realidad (Cullin, 1898), así como con la difusión de las maneras de pensar la vida que se van entretejiendo a lo largo del tiempo entre los diversos grupos sociales (Guttmann, 1994; Mangan, 2013).

Esta obra está dirigida tanto a profesionales de la psicología, ciencias de la educación, ciencias de la salud, sociólogos y al público en general que desee acercarse a la comprensión de las implicaciones antropológicas y psicológicas de actividades trascendentales en la dimensión del ocio, como es el caso de los juegos tradicionales.

Los objetivos que orientaron el desarrollo de la presente investigación consistieron en determinar las habilidades sociales y cognitivas que promueven las prácticas lúdico-deportivas que durante su infancia practicaron individuos del Valle del Cauca que actualmente tienen edades entre 18 y 27 años. Para ello, fue necesario identificar los juegos que han practicado, así como caracterizar las demandas socio-cognitivas subyacentes en estos.

Asumiendo que el juego se ha relacionado con la cosmogonía de los grupos culturales y sus maneras de habitar la realidad, es importante señalar que los estudios presentes en la literatura han contribuido de manera significativa a la comprensión de su lugar como fenómeno complejo dentro de las dinámicas humanas (Robledo 2010; Kaminski 1995; Crego 2003; Craig 2002; Melé y Renson 1992). No obstante, aún hacen falta construir aproximaciones de corte investigativo que especifiquen de manera suficiente datos acerca de los tipos de juegos imperantes en la región del Valle del Cauca y las habilidades (cognitivas y sociales) con las que éstos se vinculan, referidas a individuos que actualmente cuentan con edades entre 18 y 27 años. Un estudio de esta naturaleza se encamina a obtener una mayor comprensión acerca de cómo las rutinas lúdico-deportivas (deporte y juego) se imbrican con las formas de pensar y procesar la información propias de cada grupo humano, las habilidades que se privilegian en este contexto local y algunas de las realidades



de sus colectivos como tejido social. Considerando lo anteriormente expuesto, se trabajó en torno a la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué habilidades sociocognitivas subyacen a los juegos tradicionales que practicaron en su infancia individuos del Valle del Cauca que actualmente tienen entre 18 y 27 años?

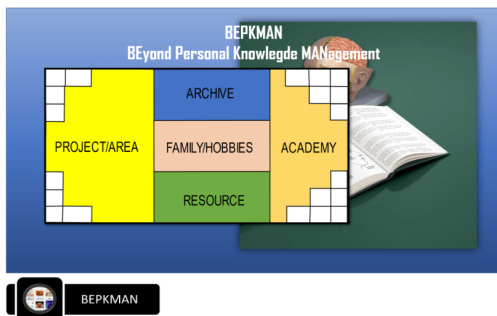
Mediante una presentación que revela datos de corte cualitativo y cuantitativo y acudiendo a registros de tinte histórico, a lo largo de ocho capítulos, esta obra presenta todas las fases y giros investigativos para abordar el desafío implícito en esta pregunta problematizadora.

## **Herramientas pedagógicas vinculadas al texto**

Los contenidos desarrollados en este libro pueden complementarse con el uso de una herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje del lector basada en los presupuestos metodológicos del cerebro digital. Esta aproximación pedagógica se encuentra plasmada en un software denominado BEPKMAN (del inglés, **BEyond Personal Knowlegde MANagement**, más que un gestor de conocimiento personal), que se perfila como una especie de prótesis cognitiva que le permite al aprendiz (en este caso el lector):

- Sistematizar notas sobre el libro,
- asociar enlaces de otra literatura relacionada,
- diseñar quices para autoevaluar los conocimientos logrados en cada uno de los siete capítulos de la obra (si así lo desea),
- ser más consciente de su estado de ánimo al disponerse a leer o a organizar su conocimiento.

Entre otras ayudas innovadoras que fusionan la pedagogía con la tecnología y que se ofrecen por primera vez al calor de ésta original propuesta. La información ampliada del manejo de esta prótesis cognitiva (Bepkman) basada en los supuestos del CEREBRO DIGITAL, se desarrolla más minuciosamente en el capítulo 8 de esta obra.



***Clic aquí***  
***para conocer más***

BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.



Pintura elaborada por Laura Carolina Pabón Sandoval.

# LA OBSERVACIÓN DEL PASADO Y SU RAÍZ SOCIAL

*Observation of the past and its social roots*

**Resumen.** El arte, la arquitectura, las herramientas, los ritos e incluso los juegos que han caracterizado a ciertos grupos humanos en espacios de tiempo libre y ocio, eventualmente pueden aportar a la comprensión de aspectos de su pensamiento y formas de relacionarse. El propósito de este capítulo consiste en reconocer cómo los aspectos evolutivos y los datos amarrados a la historia de determinado pueblo o grupo humano pueden contribuir a la comprensión de aspectos de su identidad. Para ello se hace referencia al valor de la perspectiva socio-antropológica y del archivo como metodología de corte cualitativo para poder llevar a cabo acciones que involucren la “observación” del pasado.

**Palabras clave:** pasado, antropología social, archivo, observación.

**Abstract.** The art, architecture, tools, rituals and even the games that have characterized certain human groups in leisure and free time spaces can eventually contribute to the understanding of aspects of their thinking and ways of relating to each other. The purpose of this chapter is to recognize how the evolutionary aspects and the data tied to the history of a certain people or human group can contribute to the understanding of aspects of their identity. To this end, reference is made to the value of the socio-anthropological perspective and the archive as a qualitative methodology to carry out actions that involve the “observation” of the past.

**Key words:** past, social anthropology, archive, observation.

*Cita este capítulo*

Ocampo, Á.A.; Pabón-Sandoval, L.C. y Castillo, J. F. (2022). La observación del pasado y su raíz social. En: *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. (pp. 19-29). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

## **El significado presente en la forma de vivir de nuestros precursores**

Nuestro pasado evolutivo en su globalidad aún cuenta con eslabones esperados ser resueltos y cada avance en esta dirección se perfila como un logro para la comprensión de nuestra civilización. En efecto, cada vez que los giros de la biología evolutiva, la paleontología, la arqueología y los estudios culturales llenan un vacío fundamental nos aproximamos más a nuestro propio conocimiento actual. Por esta razón asumimos que pasado y presente arman una diada inseparable para el encuentro con nosotros mismos. La figura 1 es una reconstrucción de un homínido que se reconoce como ancestro humano que vivió hace aproximadamente 3,2 millones de años.

**Figura 1.** Reconstrucción artística de Lucy una *Australopithecus afarensis*.



Fuente: Fotografía disponible en <https://www.cmnh.org/visit/exhibits/lucy>

Si se rastrea parte del pasado evolutivo del ser humano desde sus acciones y sus maniobras para adaptarse a la realidad, se evidencian “esfuerzos creativos” para asumir las demandas y avatares del contexto que habitaba, por más pasajero e inestable que este pareciera. De este modo, en la actualidad se han señalado diferencias particulares en cuanto al tipo de instrumentos líticos que seguramente emplearon el *Homo habilis*, el *Homo ergaster*, el *Homo neanderthalensis* (del cual se sabe que hacía uso sistemático del fuego) y el *Homo sapiens* (que llegó a plasmar pictóricamente sus representaciones mentales). Estos hechos pueden informarnos acerca del desarrollo cognitivo de nuestros antepasados y seguramente se convertirán en un futuro en piezas de información fundamentales para rastrear la emergencia de los procesos complejos que antecedieron a la construcción de la civilización y a la comprensión de la génesis de los procesos subyacentes al pensamiento y al relacionamiento social (DeFelipe, 2011).

**Figura 2.** A. Grabados de la Edad de Piedra Media – Sudáfrica (Fotos de las piezas M3-10, M2-1 y M1-6 de la cueva de Blombos). B. Colgante de oro que data de entre 100 a.C. - 1000 d.C. originario de Restrepo, Valle del Cauca (medidas de 7,1 x 3,2 cm).



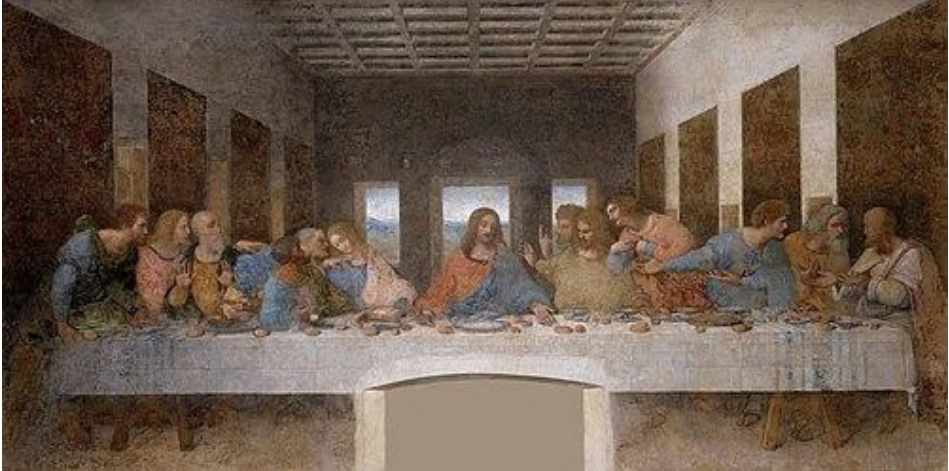
Fuente: Imagen disponible en DeFelipe (2011) y de <https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php?title=Calima>.

Efectivamente, “observar el pasado” le permite al ser humano estar atento a los diversos fenómenos simbólicos y representacionales que tuvieron lugar en el transcurrir del tiempo y del espacio, permitiéndole reconstruir momentos, épocas, situaciones e imágenes, mientras se hace evidente la lógica dinámica que asume cada uno de estos acontecimientos como procesos cambiantes. La figura 2a representa una muestra a partir de la cual los científicos sostienen que el procesamiento cognitivo del humano moderno apareció miles de años antes en África, que en Europa, debido al descubrimiento de estos objetos mucho más antiguos con incisiones que forman patrones geométricos. Por otro lado, la figura 2b presenta un objeto que apoya la hipótesis que sugiere que estas sociedades contaban con una organización jerárquica, ya que las tumbas y ofrendas en ellas colocadas, evidencian diferencias a nivel de riqueza y estatus. De esta manera, el acto de “observar” en tanto reconocimiento del pasado, enriquece la proyección de los diversos saberes antropológicos del mundo sensible y nutre las posibilidades prácticas enmarcadas en el quehacer futurista, articulándose a los procesos vivenciales en los que el individuo se entreteje (Geertz, 2012).

Al considerar las formas de vida de algunas sociedades agrarias en sus orígenes, encontramos diversas costumbres delimitadas por su maquinaria cultural y cognitiva, la cual les propiciaba 1) referentes para el diseño de herramientas, 2) la construcción de viviendas, 3) la búsqueda de la salud, 4) la práctica de rutinas lúdicas (juegos, danzas y cantos ceremoniales), 5) la celebración de ritos, y 6) en algunos casos, hasta para la práctica de ofrendas y sacrificios (Geertz, 2012).



**Figura 3.** “La Última Cena”, “Il Cenacolo o L’Ultima Cena” (1494) obra elaborada por Leonardo da Vinci para la decoración del comedor del convento mediante la representación de la última cena de Jesús y los doce apóstoles.



Fuente: Imagen disponible en <https://www.enmilan.net/santa-maria-delle-grazie>

## **El valor histórico y antropológico del archivo**

El acto de “observar el pasado” se puede llevar a cabo con herramientas propias de la antropología de archivo y de la historia, como disciplinas que abordan la búsqueda objetiva de los hechos que ocurrieron, revisando fuentes documentales conservadas por su valor permanente (Bonafant Zazo, 2001). En este sentido, es posible asumir que el archivo se constituye como el ser encarnado sobre los cimientos construidos a partir de lo acontecido (Lévi-Strauss & Aramburo, 1964).

Ciertamente, la arquitectura, la medicina, la física, la filosofía e incluso el ocio (elemento fundamental para la salud del ser humano), cada una de estas prácticas que se fundamentan tanto en formas de ciencia como en experiencias propias de la cotidianidad; urdieron sus raíces en referentes que han moldeado sus trayectorias como fenómenos complejos, al calor del paso del tiempo, lo cual no necesariamente impide que sean susceptibles de ser expuestas a la luz mediante la investigación de los di-

versos archivos históricos y antropológicos. La figura 3 muestra cómo a través del arte se intenta escenificar los estilos arquitectónicos, las formas de vestir, la disposición de las mesas para comer, los tipos de alimentos y cómo era el relacionamiento que se estableció en determinados grupos humanos durante épocas particulares.

En este orden de ideas, el archivo le posibilita la “existencia física” al hecho histórico, permitiendo salvar eventualmente la brecha existente entre el pasado remoto y el tiempo presente en que este sobrevive (Mercant, 2005). Para ello la antropología y la historia, cuyo centro de información reside en los registros plasmados en el archivo (como fuente de información), deben buscar puntos de articulación con disciplinas como la etnografía, cuyas prácticas le apuntan a una reconstrucción sistemática de los fenómenos socioantropológicos contemporáneos plasmando los hechos en herramientas para la recolección e interpretación, como lo son los denominados diarios de campo (Falzon, 2016; Adler & Adler, 2019; Góralaska, 2020).

### **El carácter social de aquello que se observa: La antropología cultural y los productos de la interacción humana**

Aunque a veces el flujo divergente amarrado a la transformación de la realidad se ha levantado desde la supuesta sensación física de soledad que conmueve la sensibilidad del individuo reconocido como creativo (innovador, artista o sujeto inventor), no resulta ajeno al hecho según el cual los actos creativos, por más personales y solitarios que aparentemente lleguen a ser, están impregnados de la representación cultural del otro en tanto alimento esencial para la vida simbólica y socio-afectiva.



**Figura 4.** Introspección Nocturna.



Fuente: Pintura elaborada por Laura Carolina Pabón.

Así, un artista contemporáneo podría representar la soledad a través de diferentes manifestaciones exquisitas y hacerlo de manera divergente (véase la figura 4 que representa a un hombre que revisa sus acciones durante una pacífica noche). No obstante, la presencia de los otros (del mundo social), aunque a veces ausente de manera explícita en la obra del artista, se manifiesta desde la intención de hacer pública la expresión sensible a través de lo pictórico (este tipo de representación se ilustra en la figura 5).

**Figura 5.** Niño que mira a los adultos mientras realiza una actividad espontánea con pintura, lo cual da cuenta del despliegue de mecanismos ejecutivos para la atención conjunta y del carácter social que subyace a su acto creativo.



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a la colección personal de los autores.

Esta presencia permanente del otro y lo social en nuestras expresiones cognitivas, emocionales, artísticas, cotidianas y lúdicas, quizás señale el papel trascendental de las formas creativas e innovadoras que fueron caracterizando las maneras de pensar del ser humano durante su carrera evolutiva, situándose más allá de lo netamente adaptativo (Gabora. 2019).

De esta manera, el individuo y el otro social están entrelazados en una realidad que no puede dejar de lado el análisis que se establece desde

la dimensión cultural. En este punto, resulta pertinente retomar a Marvin Harris cuando hace referencia a la función de la perspectiva socioantropológica:

En la antropología cultural, se aborda la descripción y análisis de las culturas desde las tradiciones socialmente aprendidas del pasado y del presente. De esta manera, se destaca la etnografía como la descripción sistemática de culturas contemporáneas, de donde se obtienen las bases para la creación de hipótesis y teorías, usando la comparación entre culturas para determinar las causas de los estilos humanos de vida (Harris, 1990. p. 3).

Efectivamente, en el escenario de ciertas preguntas de investigación en ocasiones se requiere situarse desde una aproximación construida a partir de la mediación entre los acontecimientos históricos y la dinámica de las realidades actuales. Por tanto, se considera relevante contrastar la revisión de los archivos y la literatura socioantropológica con las piezas de información que se obtienen a través de instrumentos tales como encuestas, cuestionarios de profundización y foros<sup>1</sup>, para acercarse de manera sistemática a determinadas realidades contemporáneas (Akemu & Abdelnour, 2020).

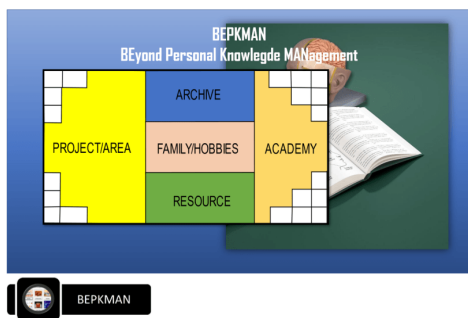
En el capítulo 2 se abordará la dimensión sociopsicológica asociada al acto de jugar, comentando aspectos como el disfrute conjunto y la connotación de herramienta psicosocial que destaca las posibilidades del juego para el favorecimiento del despliegue creativo y cognitivo.

## **Herramientas pedagógicas**

Se recomienda consultar la obra titulada Antropología Cultural (Harris, Bordoy, Revuelta & Velasco, 1990), ya que este texto le permitirá aproximarse a este enfoque antropológico como rama del conocimiento.

---

<sup>1</sup> En la actualidad, en algunos casos es posible recurrir a foros estructurados en la modalidad virtual en el marco de las metodologías de la denominada *etnografía digital*.



***Clic aquí***  
***para conocer más***

BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.



Pintura elaborada por Laura Carolina Pabón Sandoval.

## Referencias bibliográficas

- Adler, P. A., & Adler, P. (2019). On Ethnography. *Contemporary Sociology*, 2019;48(5):527-529 <https://doi.org/10.1177/0094306119867060i>
- Akemu, O., & Abdelnour, S. (2020). Confronting the digital: Doing ethnography in modern organizational settings. *Organizational Research Methods*, 23(2), 296-321. <https://doi.org/10.1177/1094428118791018>
- Bonal Zazo, J. L. (2001). La descripción archivística normalizada: origen, fundamentos, principios y técnicas (No. Sirsi) i9788497040105). <http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/3294>
- DeFelipe, J. (2011). The evolution of the brain, the human nature of cortical circuits, and intellectual creativity. <https://doi.org/10.3389/fnana.2011.00029>
- Falzon, M. A. (Ed.). (2016). *Multi-sited ethnography: Theory, praxis and locality in contemporary research*. Routledge. <https://rb.gy/esgqm1>
- Gabora, L. (2019). Creativity: Linchpin in the quest for a viable theory of cultural evolution. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 27, 77-83. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2018.09.013>
- Geertz, C. (2012). *Available light: Anthropological reflections on philosophical topics*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9781400823406>
- Góralaska, M. (2020). Anthropology from home: Advice on digital ethnography for the pandemic times. *Anthropology in Action*, 27(1), 46-52. <https://doi.org/10.3167/aia.2020.270105>
- Harris, M., Bordoy, V., Revuelta, F., & Velasco, H. M. (1990). *Antropología cultural*. Madrid: Alianza editorial. <https://diversidadlocal.files.wordpress.com/2012/09/harris-marvin-antropologia-cultural.pdf>
- Lévi-Strauss, C., & Aramburo, F. G. (1964). El pensamiento salvaje (No. 04; GN405, L4.). México: Fondo de cultura económica. [https://www.ses.unam.mx/docencia/2018I/Levi-Strauss1997\\_ElPensamientoSalvaje.pdf](https://www.ses.unam.mx/docencia/2018I/Levi-Strauss1997_ElPensamientoSalvaje.pdf)
- Mercant, S. T. (2005). Historia y antropología de archivo. *Memòries de la Reial Acadèmia Mallorquina d'Estudis Genealògics, Heràldics i Històrics*, (15), 75-88. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2670298.pdf>





## LA DIMENSIÓN COGNITIVA, PEDAGÓGICA Y SOCIAL DEL JUEGO

*The cognitive, pedagogical and social dimension of the game*

**Resumen.** El juego como actividad se puede observar en el humano y en otras especies. Evolutivamente se ha asociado a diversas conductas tales como actos preparatorios ante situaciones que demandan procesos de despliegue adaptativo (como la defensa, la huida y hasta el engaño). Este capítulo destaca la dimensión psicológica, pero recreativa del juego, en cuanto acto mediado desde lo social. En este sentido, plantea que la actividad de jugar se vincula con emociones como la alegría y el disfrute. Sin embargo, en tanto herramienta cognitiva, se asume que el juego puede favorecer la dimensión creativa e intelectual del niño. Este texto confiere prelación al hecho según el cual los procesos de mediación social propios del aprendizaje también involucran las actividades lúdico-deportivas desde una mirada histórico-cultural con el desarrollo cognitivo y social del individuo. Así, señala el aporte del juego frente a habilidades como la autorregulación, el cambio de perspectiva, el pensamiento divergente, el pensamiento simbólico y la fantasía.

**Palabras clave:** adaptación, desarrollo, mediación, funciones ejecutivas.

**Abstract.** Play is an activity that we share with other species and that has been evolutionarily associated with preparatory behaviors in situations that demand adaptive deployment processes such as: defense, flight and even deception. This chapter highlights the psychological but recreational dimension of play, as a socially mediated act. In this sense, it suggests that the activity of playing is linked to emotions such as joy and enjoyment.

*Cita este capítulo*

Ocampo, Á. A.; Pabón-Sandoval, L. C. y Castillo, J. F. (2022). La dimensión cognitiva, pedagógica y social del juego. En: *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. (pp. 31-42). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

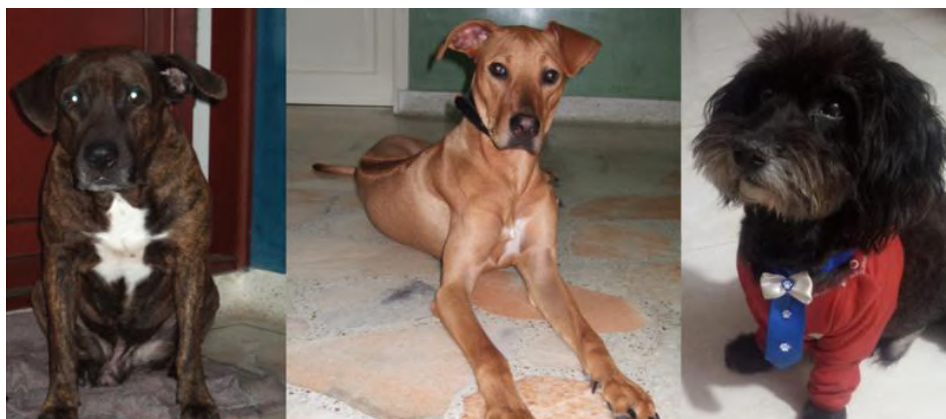
However, as a cognitive tool, it is assumed that play can favor the creative and intellectual dimension of the child. This text gives priority to the fact that the social mediation processes of learning also involve play and sports activities from a historical-cultural point of view with the cognitive and social development of the individual. Thus, it points out the contribution of play to skills such as self-regulation, change of perspective, divergent thinking, symbolic thinking and fantasy.

**Key words:** adaptation, development, mediation, executive functions.

## El componente psicológico del juego

Desde escenarios educativos esenciales como lo son el hogar y los espacios de convivencia familiar, el juego ha sido retomado como componente esencial de la formación de los niños. En su raíz fundamental, pareciera que jugar entraña el origen de lo social, no solo en el humano, sino en especies de primates no humanos y determinados mamíferos. Los perros en los contextos cotidianos son un excelente ejemplo de especies que juegan como parte de su tiempo despiertos y que son involucradas por el ser humano en rituales tan comunes como plasmar un recuerdo en una fotografía, véase la figura 6.

**Figura 6.** Fotografía de perros en ambientes humanos cotidianos.



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a la colección personal de los autores.



Efectivamente, pocos objetos revelan tanto acerca de la naturaleza, los afectos y la historia de los seres humanos, como lo hacen las fotografías, que llegan a hacer parte de lo que en esta obra se denomina archivos para “observar el pasado” (En la misma línea de lo que se plantea en el capítulo 1, cuando se hace referencia a la potencia del concepto de archivo).

También, se recurre a los archivos cuando un investigador o un educador pretende retomar productos literarios tradicionales y juegos de antaño para encauzar cualquier fin pedagógico o eventualmente formativo. En este sentido, desde una perspectiva que retoma lo tradicional y las raíces de las producciones artísticas, autores como Robledo (2010) hacen referencia a la importancia de volver la mirada sobre los orígenes culturales de la literatura, como una estrategia educativa para propulsar el desarrollo de las expresiones literarias contemporáneas. En esta misma línea, pero basando sus estudios en las contribuciones recreativas, deportivas y pedagógicas presentes en los juegos tradicionales, Jaramillo (2004) ha retomado prácticas centradas en canciones y juegos para favorecer el desarrollo de habilidades musicales en población infantil colombiana.

En síntesis, algunas actividades de juego se relacionan con conductas preparatorias referidas a situaciones que requieren un despliegue adaptativo como lo son la defensa, la huida o incluso actos mediados por habilidades cognitivas tan refinadas como el engaño. Aunque, desde épocas inmemorables, también es ampliamente conocido que el juego se asocia con estados emocionales y sensaciones positivas tales como alegría y diversión. Además, al juego se le vincula con prácticas dirigidas al esparcimiento desde el tiempo de ocio, particularmente cuando se toma como centro el verbo jugar (Culin, 1898).

Por otro lado, mediante el juego el ser humano escenifica multiplicidad de prácticas, como aquellas que efectúan los adultos en su diario vivir y que los niños imitan mientras disfrutan al socializar con los pares en situaciones de ocio (véase la figura 7, donde se observa un grupo de niños que juega sobre triciclos, simulando conducir motocicletas).

**Figura 7.** Grupo de niños jugando a los motociclistas.



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a investigaciones efectuadas por los autores.

Evidentemente, para el ser humano, el juego en su elaboración más sofisticada está relacionado con procesos de simbolización y socialización de naturaleza compleja (Thalib & Ahmad, 2020; Ali, Nugraha & Aqobah, 2021). Así, actividades que recurren a habilidades viso-construccionales como el dibujo, el modelado, los rompecabezas o la construcción con bloques, implican un componente representacional significativo. En la figura 8 se muestra una actividad que implica el despliegue de habilidades construccionales y destrezas imaginativas. Como han planteado algunos estudios (Salman 1993; Ott y Pozzi, 2010), probablemente el juego en su calidad de herramienta cognitiva se constituye como un favorecedor de las habilidades creativas. En este sentido, la práctica cristalizada en el acto de jugar también se perfila como un espacio para comprender el desarrollo de aspectos del mundo psicológico del ser humano como lo son las funciones ejecutivas, el pensamiento divergente y la cognición creativa (Garai-

gordobil, 2016; Ocampo, Tovar & Arteaga, 2019; Aebischer & Babik, 2020). La figura 9 presenta un niño desplegando habilidades constructivas y creativas mientras realiza una actividad que favorece el agarre en pinza y la asociación figura-fondo, mientras.

**Figura 8.** Niños armando un castillo con bloques.



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a investigaciones efectuadas por los autores.

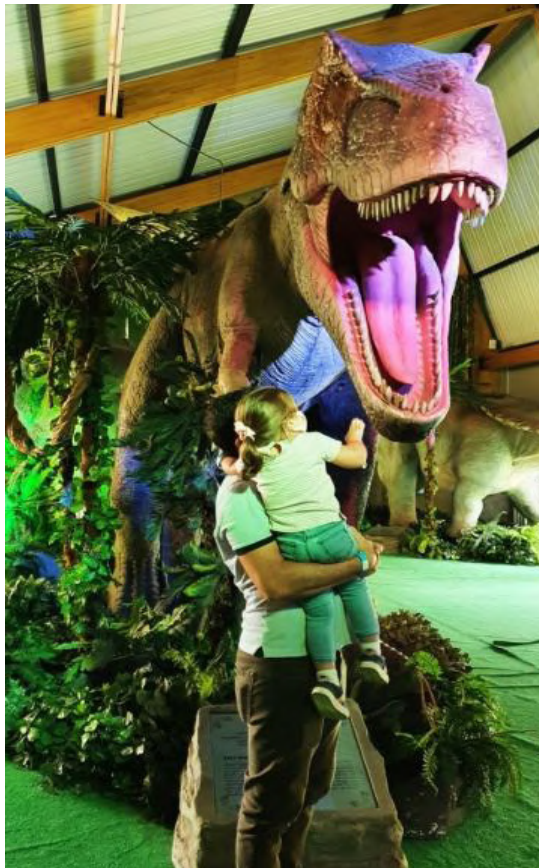
**Figura 9.** Niño de 12 años con diagnóstico de osteogénesis imperfecta, elaborando un mosaico de paisaje con pinchos de colores insertables.



Fuente: Fotografía derivada del trabajo práctico de los autores.

De acuerdo con la perspectiva pionera de Vygotsky (1931, 1962, 1976) se resalta la importancia de los procesos de mediación social dentro de las experiencias que implican situaciones de avance cognitivo y procesos de simbolización. Por ejemplo, es frecuente que los adultos lleven a los niños a lugares donde, aparte de recrearse, pueden aprender y adquirir conocimiento, como es el caso de la visita al museo en la que el adulto acompaña y media procesos de aprendizaje ricos desde lo cognitivo, lo afectivo y lo social (véase la figura 10).

**Figura 10.** Adulto disfrutando con una niña de una visita al museo de los niños.

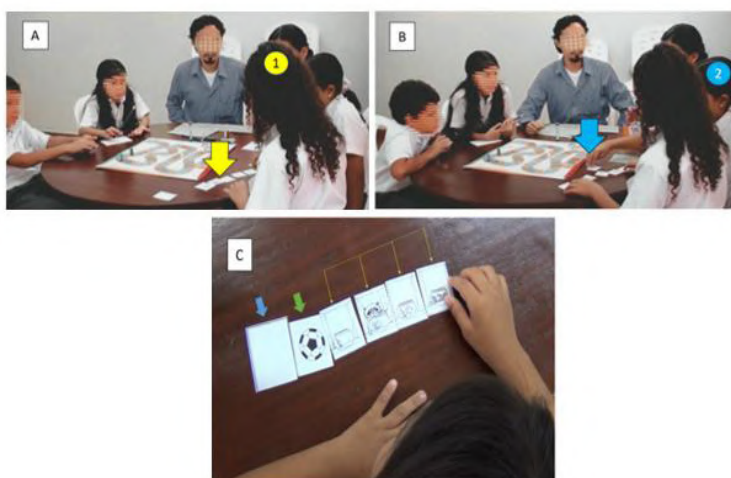


Fuente: <https://dandovueltasr.wordpress.com/2020/12/15/museo-de-los-ninos/#-jp-carousel-2075>

Así, el juego mediado emerge como una herramienta generadora de aprendizaje. Claramente, desde una perspectiva histórico-cultural se asume el juego, más allá de una actividad libre y espontánea (que aparta al niño de las presiones sociales) o de una simple estrategia de ejercicio y puesta en marcha de habilidades cognitivas.

Desde esta línea argumentativa, Vygotsky (1978) plantea que la situación de juego ubica al niño en la zona de desarrollo próximo, ya que, en esta dinámica el sujeto está constantemente trabajando sobre cogniciones complejas que se ubican por encima de su edad y es el adulto quien guía (a través de la mediación) el salto del pensamiento del niño que juega, hacia un nivel por encima de aquel que corresponde a su edad. La figura 11 presenta una situación donde los niños juegan su juego preferido. No obstante, este juego ha sido modificado adicionando a sus demandas cognitivas una tarea de generación de historias a partir de láminas.

**Figura 11.** Situación de juego entre niños y niñas. A. Situación global donde se evidencia el carácter social del juego, y los agentes (otros niños y adulto) que le pueden colaborar al niño/a que lidera la creación de la historia narrada a partir de láminas. B. Niña colaborando a su compañera en la construcción de la historia a partir de las mismas láminas. C. Niña llevando a cabo el proceso creativo de narrar una historia inventada a partir de láminas.



Fuente: Fotografías tomadas de archivos investigativos de los autores y de Ocampo, Arteaga y Tovar (2019).



En efecto, se considera el juego como un instrumento valioso para la mediación que puede ejercer el adulto en la construcción social de las habilidades del niño. Por ejemplo, desde el planteamiento histórico cultural, se reconoce que en condiciones de la mediación aportada por el adulto (padre, cuidador o maestro) el juego de roles contribuye a la constitución de procesos sociocognitivos en los niños como lo son: a) la capacidad de autorregulación, b) las habilidades para el cambio de perspectiva, c) el pensamiento divergente, d) el desarrollo del pensamiento simbólico y e) el despliegue de la fantasía (Véase la figura 12).

**Figura 12.** Niños disfrazados de diversos personajes como parte de la capacidad simbólica que se pone en juego durante la infancia.



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a la colección personal de los autores.

Aunque es necesario precisar que, no es ningún secreto que, en los desplazamientos del niño a través de sus actos motrices, como, por ejemplo, cuando se mueve para jugar, muchos de los espacios pedagógicos suelen estar limitados por los tiempos programados por sus educadores (padres o maestros). En este orden de ideas, los horarios de clase en ocasiones facilitan la configuración de un estilo de vida sedentario, y determinan el establecimiento de ciertos gestos relativos al lenguaje o a la búsqueda de relacionamiento. Es así como en algunos instantes del día los niños rompen con este aparente silencio del cuerpo, como ocurre en el recreo, en la clase de deportes, en la clase de teatro o expresión corporal, y en la medida que se reencuentran

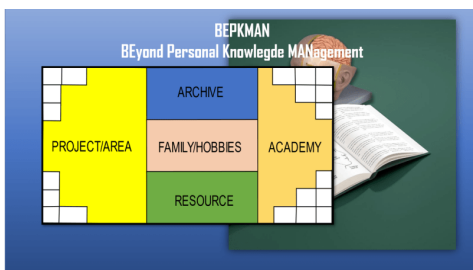
con la “movilidad” también vuelven a ser ellos mismos en su esencia dinámica:

“...la alianza ontológica entre el cuerpo y el hombre, sólo se renueva voluntaria y provisionalmente, por medio de ejercicios y un compromiso impuesto que no resuelve el problema de fondo: la atrofia de las funciones corporales en la vida cotidiana” (Le Breton 1990 p 128-129).

Enseguida se aborda el componente histórico asociado a diversos juegos tradicionales significativos para ciertas culturas, y su impacto en múltiples aspectos de su existencia cotidiana, como el rito, la dimensión social, el ocio y la económica.

## Herramientas pedagógicas

Con el propósito de ampliar la comprensión de la relación entre el juego y los procesos psicológicos (particularmente la dimensión cognoscitiva) se sugiere revisar dos textos. Un artículo de la revista *Psicología Educativa* y un capítulo del libro *Neurociencia, Mente e Innovación*. Estos documentos abordan el asunto de los juegos preferidos por los niños y comentan los efectos de acoplar a estas prácticas lúdicas variantes cognitivas orientadas al favorecimiento del pensamiento creativo.



**Clic aquí**  
para conocer más

BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.



Pintura elaborada por Laura Carolina Pabón Sandoval.

## Referencias bibliográficas

- Aebischer, J., & Babik, I. (2020). Experiential Learning During Early Childhood Play: Free Play, Problem Solving, and Executive Function. [https://scholarworks.boisestate.edu/under\\_showcase\\_2020/2/](https://scholarworks.boisestate.edu/under_showcase_2020/2/)
- Ali, M., Nugraha, H., & Aqobah, Q. J. (2021). Traditional games and social skills of children in the pandemic era. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(1), 104-117. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/10345>
- Culin, S. (1898). American Indian Games. *The Journal of American Folklore*, 11(43), 245-252. <https://doi.org/10.2307/534133>



- Garaigordobil, M. (2016). Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil. En: Anton, M, Blanch, S, & Edo, M. *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Ediciones Octaedro. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8326260>
- Jaramillo, A. L. Z. (2004). El método Kodály y su adaptación en Colombia. *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*, 1(1), 66-95. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/6420/>
- Le Breton D. (1990). *Antropología del cuerpo y la modernidad*. ED. Nueva visión Buenos aires. <https://drive.google.com/file/d/0B3MAspCOUaILT-TRW0EdsaTRRUTQ/view?resourcekey=0-o7EJ-cY-pRote5EEHPI3ww>
- Ocampo González, A. A., Tovar Cuevas, J. R., & Arteaga Diaz, G. (2019). The game and creative cognition: a proposal of intervention. *Psicología educativa: revista de los psicólogos de la educación*. <https://doi.org/10.5093/psed2018a21>
- Ott, M. & Pozzi, F (2010). Towards a model to evaluate creativity-oriented learning activities. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2 (2010) 3532–3536. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.547>
- Robledo, B. H. (2010). Literatura infantil colombiana: hilos para una historia. *Biblioteca virtual universal*, 18-33. <https://biblioteca.org.ar/libros/155763.pdf>
- Salman (1993). Effect of physical activity and game in mental development in pre-school children. MSC. Allamehtabatabaei university, (chapter 2).
- Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88-104. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1272678>
- Usova, A. (1976). *The role of play in children's upbringing*. Moscow: Pedagogika.
- Vygotskii, L.S. (1931). *Pedologiiia podrostka*. Zadaniia 9-16 [Pedology of the adolescent. Assignments 9-16]. Moscow: Izdatel"stvo BZO.
- Vygotsky, L. (1976). Play and its role in the mental development of the child. In J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva. (Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp. 537-554). New York: Basic Books.
- Vygotsky, L. (1978). M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Soubelman (Eds.), *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1962). The Genetic Roots of Thought and Speech. In L. Vygotsky & E. Hanfmann, G. Vakar (Eds.), *Thought and language* (pp. 33–51). MIT Press. <https://doi.org/10.1037/11193-004>

Zaporozhets, A. (1997) Principal problems in the ontogeny of the mind. *Journal of Russian and East European Psychology*, 35 (1), 53-94. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405350153>

## EL JUEGO COMO TESTIGO HISTÓRICO Y REFERENTE PRESENTE

*The game as a historical witness and present reference*

**Resumen.** Este capítulo presenta aspectos asociados al componente histórico y cultural del juego. Se realiza un recorrido por distintos juegos que a lo largo del tiempo han caracterizado a diversos grupos humanos y que han hecho parte de su cotidianidad, su organización social, su sistema de creencias y sus formas de interpretar la realidad. En este sentido, el texto entretiene aspectos actuales que aluden al uso del juego en dimensiones como el deporte y la salud con las prácticas lúdico-deportivas que hicieron parte del pasado histórico, reconstruyendo este fenómeno desde una mirada socio-antropológica que reconoce el valor del ocio para el ser humano.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, historia, organización social, endoculturación.

**Abstract.** This chapter presents aspects associated with the historical and cultural component of games. A journey is made through different games that throughout time have characterized different human groups and that have been part of their daily life, their social organization, their belief system and their ways of interpreting reality. In this sense, the text interweaves current aspects that allude to the use of games in dimensions such as sports and health with the ludic-sports practices that were part of the historical past, reconstructing this phenomenon from a socio-anthropological perspective that recognizes the value of leisure for human beings.

**Key words:** traditional games, history, social organization, endoculturation.

*Cita este capítulo*

Ocampo, Á. A.; Pabón-Sandoval, L. C. y Castillo, J. F. (2022). El juego como testigo histórico y referente presente. En: *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. (pp. 43-58). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

## **El juego desde una aproximación antropológica**

Dando prioridad a la revisión del pasado que aún se entreteje con el presente, este texto nos invita a transitar por algunos de los diferentes juegos que han caracterizado a los distintos grupos humanos a lo largo del tiempo y que han formado parte tanto de su vida cotidiana, como de su organización social, su sistema de creencia y su cosmogonía.

Respecto a la población americana, Kaminski (1995), recopiló datos de juegos populares de 137 países y culturas, incluyendo más de 20 juegos propios de grupos nativos. De esta manera, describe las dinámicas en que se llevaban a cabo estas prácticas apoyándose en diagramas, instrucciones y descripciones contextuales.

Centrándose más concretamente en el concepto de juegos tradicionales en diversos territorios incluyendo Latinoamérica, se han descrito múltiples propuestas pertenecientes a diferentes culturas que de manera contemporánea retoman el valor implícito en el juego llevando a cabo una exploración de los orígenes, la historia y las implicaciones culturales de los mismos. De este modo, Crego (2003) revisó juegos tradicionales que han impactado culturas propias de África, Asia, Islas británicas, Europa, Latinoamérica, Norteamérica y Oceanía.

Algunos investigadores han descrito la manera cómo la campaña conquistadora liderada por España y Portugal impactó las formas deportivas y recreativas propias de la Mesoamérica precolombina, modificando drásticamente e incluso eliminando prácticas ancestrales y populares propias de estas regiones, que fueron sustituidas por actividades deportivas y lúdicas foráneas (Craig, 2002; Crego, 2003). Así mismo, estos investigadores describen la particularidad de las prácticas de juego y deportivas que imperaron en Latinoamérica en los siglos XVIII y XIX.

Van Melé, Renson & Wellens (1992) llevaron a cabo una recopilación de algunos juegos, propios de ciertos pueblos Latinoamericanos, que existieron en un periodo previo a la aparición de los llamados Depor-

tes modernos (prácticas difundidas desde Europa y América del Norte después del año 1830), intentando responder a preguntas como: ¿Qué tipos de juegos se practicaban entre los pueblos precolombinos y en qué contextos tuvieron lugar?, ¿En qué medida la influencia europea destruyó la cultura física de las comunidades indígenas?, ¿Qué nuevas formas de juego y recreación fueron implementadas en las Américas por europeos y africanos, y hasta qué punto las culturas de los diversos grupos interactuaron para producir una nueva cultura de juegos “tradicionales”?, ¿Cuáles fueron los juegos tradicionales que eran visibles hasta principios del siglo XIX, y cómo algunos de ellos se asemejan a los deportes modernos?

Dubnewick, Hopper, Spence & McHugh (2018) en una investigación que toma como unidad de análisis la comunidad, se plantearon como propósito comprender cómo la participación en los juegos tradicionales puede mejorar las experiencias deportivas de la juventud indígena. De esta manera, en este estudio se entrevistó a jóvenes y adultos indígenas que habitan varias comunidades de los territorios del Noroeste de Canadá. Estos sujetos participaron en una encuesta y en una entrevista individual. Los datos fueron revisados mediante un análisis de contenido abordado desde una perspectiva inductiva. Los resultados sugieren que participar en actividades basadas en juegos tradicionales puede mejorar las experiencias deportivas de los jóvenes indígenas al promover: a) el orgullo respecto a aspectos de su cultura, b) la interacción con los ancianos de su comunidad, c) el sentido de pertenencia frente a su tierra, d) el desarrollo de características personales y e) la estimulación de una base motriz para la organización del movimiento. Este tipo de estudios extiende la literatura acerca de aspectos deportivos proporcionando información significativa sobre los juegos tradicionales que eventualmente puede llegar a ser útil para entrenadores y para la formulación de políticas relacionadas con el deporte y la salud.

Considerando las oportunidades para participar en un deporte y en una actividad física lúdica como parte de los derechos básicos de los individuos, se asume que diversas prácticas deportivas y juegos pueden constituirse en espacios de bienestar para la inclusión, que, en

ciertos aspectos resultan ser más efectivos que los deportes modernos. En esta misma línea de análisis, los juegos tradicionales como práctica cotidiana se reconocen como una herramienta fundamental para adelantar procesos terapéuticos y de inclusión con sujetos que presentan determinadas formas de discapacidad, lo cual tiene importantes implicaciones en el ámbito deportivo, educativo y de la salud (Barrett, 2014). Véase las figuras 13 y 14.

**Figura 13.** A. Campeonato nacional de Boccia 2016 (Medellín, Colombia). B. Práctica de Boccia 2017 (Cali, Colombia). C. Práctica de atletismo paralímpico 2017 en lanzamiento de jabalina (Cali, Colombia).



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a investigaciones efectuadas por los autores.

**Figura 14.** En A, B y C, Fisioterapeuta empleando la estrategia del Juego de Bolos para contribuir al proceso de rehabilitación con un niño de 8 años que presenta síndrome de Down.



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a investigaciones efectuadas por los autores.

Evidentemente, las actividades lúdicas tradicionales pueden valorarse en su calidad de fenómenos históricos y socioculturales significativos. Al redescubrir el significado de los deportes y juegos tradicionales se les reconoce como patrimonio local y nacional de la cultura física para los diversos grupos sociales. Dentro de los procesos actuales de globalización, los seres humanos paulatinamente han empezado a ser más conscientes del valor contenido en su patrimonio cultural y en su identidad, por lo que se considera que las diferentes formas de nuestra actividad física indígena serían parte de esta toma de conciencia. De esta manera, se resalta la importancia de valorar el patrimonio deportivo y lúdico al incluir actividades y juegos tradicionales dentro de las dinámicas de enseñanza/aprendizaje que toman como eje central el cuerpo (Bronikowska, 2014).

De acuerdo con la antropología del ocio es posible rastrear las diversas prácticas de juego (sea juego de azar, juego de estrategia o juego de habilidad física) mediante la exploración de la dimensión lúdica que ha caracterizado a los distintos pueblos en espacios de tiempo libre, situaciones sociales y rutinas de esparcimiento social (Steward, 1949; Aguilar, 1969; Arapi, 2009; Dubnewick, Hopper, Spence & McHugh, 2018). Sin embargo, un examen cuidadoso de los juegos revela, además el hecho según el cual estos no solo se originaron como pasatiempos, sino que en algunos casos se presentaron como prácticas adivinatorias dotadas de gran seriedad. Este último tipo de juego al parecer se perfiló como una forma de “ayuda” al proceso “instintivo” mediante el cual la humanidad se empeñó en conferir un sentido a hechos aparentemente no relacionados, urdiendo las bases de los modos mediante los cuales los dioses (o las fuerzas cósmicas) podrían revelar las relaciones desconocidas u ocultas entre el ser humano y su ambiente. Esto es especialmente cierto para los juegos de algunos pueblos primitivos (Culin, 1898).

El origen de los diversos juegos tradicionales no siempre es claro y su difusión puede extenderse a múltiples regiones donde quizás sea posible averiguar variantes marcadas por la impronta de cada pueblo y por el paso del tiempo. Por ejemplo, la identidad del ajedrez es conocida desde China hasta las costas del Atlántico; y el Parchís hindú es reconocido desde Persia hasta Filipinas, pudiendo rastrearse



rasgos de su identidad en un juego análogo denominado Patolli, descrito desde los antiguos aztecas hasta los pueblos de Nuevo México en América del Norte (Culin, 1898). La figura 15 presenta a un grupo de personas participando en un juego de mesa.

**Figura 15.** Grupo de personas practicando el juego de mesa denominado parqués.



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a investigaciones efectuadas por los autores.

Como se mencionó anteriormente, se conoce que algunas prácticas basadas en el juego pueden clasificarse como juegos de azar, juegos de estrategia y juegos de habilidad física. Específicamente, de acuerdo con Culin (1898) los juegos de los indios americanos, con motivo de su análisis, se han organizado en cuatro clases principales representadas por: a) el bateo de pelota (Lacrosse)<sup>2</sup>, b) el

<sup>2</sup> El Lacrosse es un deporte de competición, una versión moderna del juego de baggataway de los indios norteamericanos, en el que dos equipos utilizan dispositivos de mango largo, en forma de cohete (cruces), para atrapar, mover o lanzar la pelota en el campo o en la portería del adversario. El objetivo del juego se define por los soportes y la viga transversal que enmarca la red suelta. El juego de bateo se caracteriza por un instrumento denominado el cross (palo) un dispositivo mediante el que los jugadores mueven, atrapan y pasan la pelota. El Lacrosse fue practicado por las Seis Naciones de nativos americanos iroqueses antes de que Cristóbal Colón arribara al Nuevo Mundo. Cada jugador intentaba desactivar a tantos oponentes como fuera posible con el palo que llevaba, y luego se concentraba en el objetivo. Los cherokees llamaron a su versión del juego «Little Brother of War».



juego del aro y el palo (Chunky)<sup>3</sup>, c) las cartas indias (Straw)<sup>4</sup> y d) los dados (Platter)<sup>5</sup>.

Por otra parte, de alguna manera los juegos han ejercido cierto impacto sobre aspectos sociales en tanto posibles “mecanismos” que contribuyeron a la cohesión en la dimensión religiosa, económica, social y política de determinados territorios. En este sentido, es pertinente mencionar los registros de Aguilar (1969) quien describió una figura dibujada en el fondo de una vasija encontrada en Torreci-llas del Tempisque en el sur de la Gran Nicoya (región arqueológica que se extiende sobre el noreste de Costa Rica y el Pacífico de Nicaragua) que al parecer representa un personaje de gran estatus social que aparentemente es un jugador de pelota (actividad de gran trascendencia religiosa), al parecer al ejercicio de dicha práctica debió conferírsele un gran valor social en esa cultura, véase la figura 16.

---

<sup>3</sup> El juego denominado Chunkey (también conocido como chunky, chenco, tchung-kee o el juego de aro y palo) es un juego de origen nativo americano. Se jugó haciendo rodar piedras en forma de disco por el suelo y arrojándoles lanzas en un intento de aterrizar la lanza lo más cerca posible de la piedra detenida. Se originó alrededor del año 600 en la región de Cahokia en el territorio que actualmente corresponde a Estados Unidos (cerca de la moderna St. Louis, Missouri).

<sup>4</sup> Las Cartas Indias (Straw) como su nombre lo indica son originarias de la India. Se trata de un juego vinculado a habilidades mentales y de cálculo, muy similar a algunos juegos de apuestas modernos. En las cartas indias, el individuo que mejor sepa sumar y restar, multiplicar y dividir con unas pajillas (popotes o palitos de paja) propias del juego, se dará como ganador. Al iniciar el juego, las pajillas son sometidas a una manipulación (algo similar a lo que se conoce como “barajar las cartas”). Se dividen los popotes en dos partes derivadas de las pajillas que previamente cada jugador ha tomado, y aquel individuo cuya pila contenga el número impar de popotes será el ganador.

<sup>5</sup> Los inicios de los dados (Platter) son un misterio popular, debido a que son muchos los actores que se adjudican su descubrimiento. En países como China e India se han descubierto hasta entonces piezas vinculadas a juegos de azar, dentro de las cuales se encuentran los dados (desde aproximadamente hace 2000 años A.C). Sin embargo, la teoría más cercana al descubrimiento de los dados se ubica en Persia, actualmente Irán, hace más de 5.000 años, donde se asegura fueron localizados fragmentos de figuras representativas de este objeto, asociados a lo que hoy en día se conoce como juegos de mesa en casinos reales y online. Lo anterior, sugiere que desde esta época probablemente los dados eran utilizados para el entretenimiento humano.

**Figura 16.** Un dibujo similar se observó en el fondo de una vasija encontrada en Torrecillas del Tempisque (Al Sur en la Gran Nicoya). Este personaje representa un individuo de gran importancia, posiblemente un jugador de pelota.



Fuente: Tomado de Aguilar (1969).

Asimismo, las sociedades mesoamericanas desde el periodo precolumbino han descrito la presencia de canchas para el juego con pelota (Arapi, 2009). En el período Clásico Medio Tardío (siglo VII) el juego de la pelota creció en importancia entre los mayas<sup>6</sup> (Cohodas, 1995). Particularmente, el Juego de la Pelota Maya recibe en varias regiones de Guatemala diversos nombres por ejemplo “Pitz”, y a la acción de jugarlo se le denomina “Ti Pitziiil” en Maya Clásico” y “Chaj” en idioma Quiché.

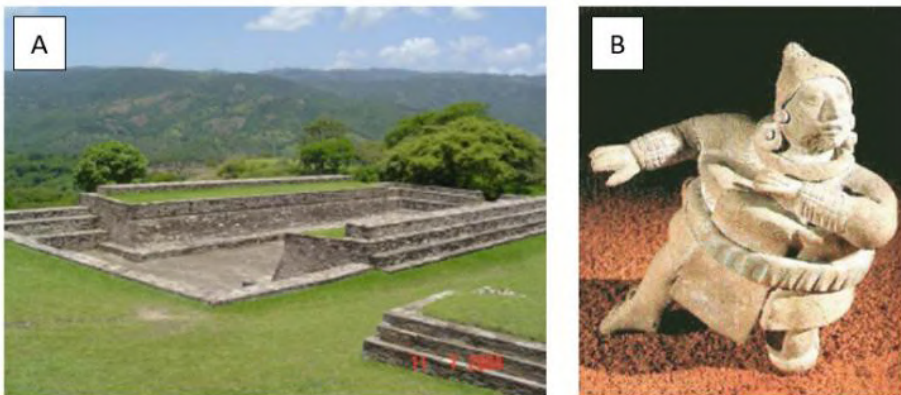
Un hallazgo arqueológico extraordinario asociado con el juego de la pelota mesoamericano es el cinturón de piedra y otros artefactos relacionados que proporcionan información sobre cómo se practicaba esta actividad lúdico-deportiva. Las evidencias arqueológicas más antiguas consisten en figurillas antropomorfas elaboradas en barro que representan a jugadores. Estas estatuillas evidencian los atuen-

<sup>6</sup> Los mayas fueron una civilización ubicada en la península de Yucatán y la actual Guatemala.

dos y las posiciones que adoptaban los participantes durante la celebración del juego (Caballeros, 2016). Las figuras 17a y 17b presentan la cancha donde se practicaba el juego de la pelota Maya y una estatuilla de un jugador, respectivamente. Hay muchos relatos principalmente estructurados en crónicas españolas, esculturas de piedra precolumbinas y figuras de arcilla que revelan que este juego requería de la conformación de dos equipos. Además, al parecer es posible que su surgimiento en la cultura maya sirviera como uno de los mecanismos que contribuyó a la unión de los ámbitos religiosos con las estructuras económicas, sociales y políticas (Arapi, 2009).

Efectivamente, al estudiar artefactos similares pertenecientes a otras culturas los arqueólogos pueden hacer una predicción adecuada acerca de cómo se utilizaron realmente los objetos que hicieron parte del juego, por ejemplo, en Mesoamérica (De Borhegyi, 1964). Más específicamente, en la actualidad se conoce que el *Juego de pelota prehispánico* fue practicado principalmente en el área Mesoamericana (actualmente conformada por los países de México, Guatemala, Belice, El Salvador, Honduras y Nicaragua). Concretamente, el *Juego de la Pelota Maya* se practicó en el área Maya de Guatemala aproximadamente desde el año 1.250 A.C.

Figura 17. A. Fotografía de cancha de Mixco Viejo donde se practicaba el juego de la pelota Maya (Periodo Post Clásico Maya). B. Jugador de Pelota Maya representando a un jugador que golpea la pelota.



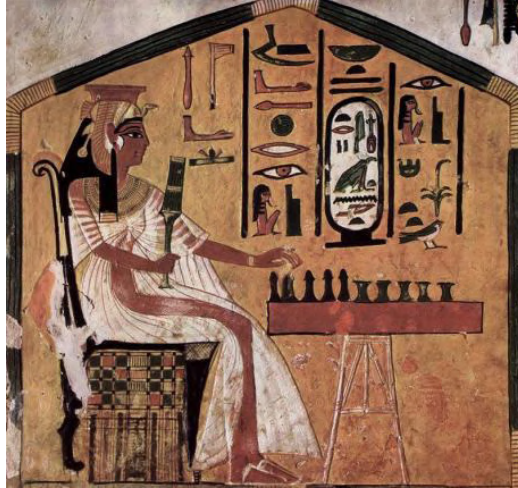
Fuente: [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02\\_1747.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_1747.pdf)

Algunos historiadores plantean que el Juego de la Pelota Maya fue una práctica ritual que se extendió por 3 mil años de historia precolumbina a lo largo de Mesoamérica (Caballeros, 2016).

En Guatemala se han intentado revivir estas prácticas en honor a las raíces ancestrales, realizando campeonatos culturales del Juego de la pelota, con el fin de rescatar y actualizar esta valiosa actividad como una alternativa deportiva para la población. Actualmente se conoce que la cancha de juego se ubicaba en templos donde se realizaban ceremonias sagradas para pedir la llegada de la lluvia, y que allí también se hacía seguimiento a los movimientos del Sol representados por una pelota elástica hecha de hule macizo. Un aspecto fundamental para comprender el valor de esta práctica reside en que todas las canchas estaban ubicadas de manera que era posible seguir los movimientos del Sol; probablemente también funcionaban como pequeños observatorios solares, para poder reunir a la población y llevar a cabo los rituales durante las diferentes celebraciones de los pueblos prehispánicos (Caballeros, 2016).

No obstante, más allá del ejemplo particular del juego de la pelota existen registros que señalan que el juego como práctica histórica y cultural, permite comprender determinados aspectos relacionados con ciertos lugares arqueológicos que son patrimonio de la humanidad (de Voogt, 2018). Además, en tanto sistema complejo, las prácticas lúdico-deportivas se han vinculado con la manera en que algunos pueblos perciben la realidad y descifran el mundo, tal como ocurre con el estudio del mito, las costumbres y el patrimonio cultural (Culin, 1898). La figura 18 presenta una pintura que hace alusión al antiguo Egipto y su concepción del inframundo.

**Figura 18.** Pintura de la reina egipcia Nefertari jugando al Senet en su tumba (siglo XIII a.C.). Se trata de un juego de mesa originado en el Antiguo Egipto del que se cree que ayuda alcanzar el inframundo.



Fuente: Tomado de [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/senet-juego-mesa-para-alcanzar-inframundo\\_16348](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/senet-juego-mesa-para-alcanzar-inframundo_16348)

Por otro lado, incluso se ha llegado a afirmar que ciertos juegos, como lo son los juegos de estrategia, podrían ser típicos de sociedades con un desarrollo de mayor complejidad. Por ejemplo, Roberts, Arth & Bush (1959) consideraron la hipótesis según la cual a través de los juegos de estrategia los individuos simulan el funcionamiento de determinadas estructuras sociales, asumiendo que dichos sistemas deberán ser lo suficientemente complejos como para permitir la emergencia de tales necesidades de expresión por parte de estos grupos humanos. En este sentido, a partir de una comparación entre 50 grupos sociales a nivel mundial, estos investigadores sugieren que sociedades simples seguramente no cuentan con juegos de estrategia que lleguen a emular sistemas sociales de alta complejidad.

Aunque es importante señalar que la ejecución de juegos casi idénticos ha sido descrita a lo largo de grandes áreas geográficas desde el siglo XIX, y no solamente gracias a la globalización y a la difusión propia de avances tecnológicos significativos (de Voogt, 1999; Murray, 1952). En este orden de ideas, la posible relación entre los juegos de estrategia y

la complejidad cultural no cuenta con suficiente consistencia ya que se conoce que a lo largo de la historia los juegos a menudo han sido transmitidos a través de las fronteras culturales y posteriormente sus orígenes han dejado de ser completamente claros y rastreables. La figura 19 representa una variante de la Gallina ciega. Probablemente, la distribución de los juegos de mesa esté más estrechamente relacionada con la historia de la migración y el comercio y no necesariamente se encuentra determinada por la presencia de sociedades mucho más complejas como explicación netamente causal (de Voogt, 2017).

Claramente, los fenómenos de endoculturación, así como los efectos de la difusión del imperialismo y la asimilación de la hegemonía cultural (Guttmann, 1994; Mangan, 2013) también requieren de una detenida y minuciosa consideración, sobre todo en el marco de la problemática planteada en el presente proyecto ya que eventualmente sugieren al juego como “testigo simbólico” de procesos sociales complejos (Thalib & Ahmad, 2020; Ali, Nugraha & Aqobah, 2021) que tiene implicaciones de gran relevancia para la dimensión social-cognitiva e identitaria de los diversos territorios.

**Figura 19.** Pintura elaborada por Goya, titulada El Chucharón.



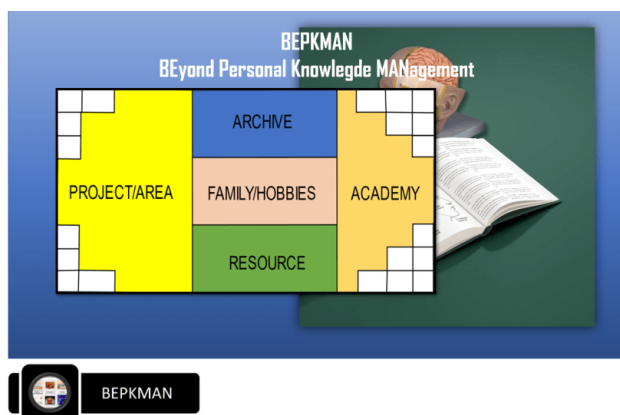
Fuente: Tomado de <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/la-gallina-ciega/0e23d968-5a4a-426f-ab7b-075d1dc1c03b>



En el capítulo 4 se presentan los componentes metodológicos y éticos más relevantes que constituyeron el eje del estudio divulgado en este libro, considerando sus particularidades para investigar aspectos acerca del juego de cara a las preferencias de los participantes en cuanto a los escenarios de ocio.

## Herramientas pedagógicas

Al finalizar este capítulo la herramienta BEPKMAN invita al lector a disfrutar del despliegue estético en una serie de obras de arte (pinturas) elaboradas por diversos artistas, que representan aspectos vinculados al juego, la vida cotidiana y la niñez.



**Clic aquí**  
para conocer más

BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.



Pintura elaborada por Laura Carolina Pabón Sandoval.

## Referencias bibliográficas

- Aguilar, C. H. (1969). El Juego de la Pelota en la Gran Nicoya. *Revista de la Universidad de Costa Rica*. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/ucr/article/view/22090>
- Ali, M., Nugraha, H., & Aqobah, Q. J. (2021). Traditional games and social skills of children in the pandemic era. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(1), 104-117. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/10345>
- Arapi, L. (2009). The Yoke and Its Significance in the Mesoamerican Ball Game. *In Situ*, 1(1), 7. <https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1031&context=insitu>
- Barrett, U. (2014). Traditional sports and games as a means for integration of people with disabilities. *International Council of Sport Science and Physical Education Bulletin*, 67, 11-17. <https://d-nb.info/1120055555/34#page=11>



- Bronikowska, M. (2014). Bridging the Past with the Future: Traditional Sports and Games as a Link between Tradition and Contemporaneity. *Journal of Sport Science and Physical Education* No 67, October 2014, 18. <https://d-nb.info/1120055555/34#page=18>
- Caballeros, O. P. M. (2016). Anexo: El juego de pelota maya en Guatemala. *Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*, (10), 9.
- Cohodas, M. (1995). El simbolismo y la función ritual del juego de pelota clásico medio en Mesoamérica. *Trimestral indio americano* 2. Pág. 100.
- Craig, S. (2002). *Sports and Games of the Ancients*. Greenwood Publishing Group. <https://rb.gy/yhugls>
- Crego, R. (2003). *Sports and Games of the 18th and 19th Centuries*. Greenwood Publishing Group. <https://rb.gy/kk0lpe>
- Culin, S. (1898). American Indian Games. *The Journal of American Folklore*, 11(43), 245-252. <https://doi.org/10.2307/534133>
- De Borhegyi, S. F. (1964). Pre-Columbian ball-game handstones: rejoinder to Clune. *American Antiquity*, 30(1), 84-86. <https://doi.org/10.2307/277635>
- De Voogt, A. (2017). Strategic games in society: the geography of adult play. *International Journal of Play*, 6(3), 308-318. <https://doi.org/10.1080/21594937.2017.1382986>
- De Voogt, A. (2018). The Archaeology of Games (Voorhies's Prehistoric Games of North American Indians: Subarctic to Mesoamerica), *Current Anthropology*, vol 59, No.3, pp 347-348,. <https://doi.org/10.1086/698204>
- Dubnewick, M., Hopper, T., Spence, J. C., & McHugh, T. L. F. (2018). There's a cultural pride through our games: Enhancing the sport experiences of Indigenous youth in Canada through participation in traditional games. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 207-226. <https://doi.org/10.1177/0193723518758456>
- Guttman, A. (1994). *Games and empires: modern sports and cultural imperialism*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/gutt91262>
- Kaminski, R. (1995). *Children's traditional games: Games from 137 countries and cultures*. Greenwood Publishing Group.

- Mangan, J. A. (2013). *The games ethic and imperialism: Aspects of the diffusion of an ideal*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315036939>
- Roberts, J., Arth, M., & Bush, R. (1959). Games in culture. *American Anthropologist*, 61(4), 597–605. doi:10.1525/aa.1959.61.4.02a00050 <https://www.jstor.org/stable/667148>
- Steward, J. H. (1949). *Handbook of south american Indians (Vol. 143)*. US Government Printing Office.
- Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88-104. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1272678>
- Van Melé, V., Renson, R., & Wellens, R. (1992). *Traditional Games in South America*. Hofmann.

## APROXIMACIONES METODOLÓGICAS PARA INDAGAR ACERCA DEL OCIO Y EL JUEGO

*Methodological approaches to inquire about leisure and play*

**Resumen.** Este capítulo expone los componentes metodológicos más relevantes que constituyeron el estudio divulgado en la presente obra. Ciertamente, se presentan aspectos relativos al diseño, la muestra empleada, los instrumentos utilizados, las fases que hicieron parte de la propuesta investigativa, las categorías de análisis y las consideraciones éticas que aportaron a la viabilidad de la propuesta divulgada en este libro. La presentación del contenido de este documento se encamina a mostrar las particularidades para investigar aspectos del juego como actividad cotidiana y frecuente que aporta comprensiones a nivel socio-cognitivo en el marco de los escenarios de ocio.

**Palabras clave:** diseño, muestra, encuestas, cuestionarios, aspectos éticos.

**Abstract.** This chapter presents the most relevant methodological components that constituted the study reported in this work. Certainly, aspects related to the design, the sample used, the instruments used, the phases that were part of the research proposal, the categories of analysis and the ethical considerations that contributed to the viability of the proposal disclosed in this book are presented. The presentation of the contents of this document is aimed at showing the particularities to investigate aspects of the game as a daily and frequent activity that provides comprehensions at a socio-cognitive level in the framework of leisure scenarios.

**Key words:** design, sample, surveys, questionnaires, ethical aspects.

*Cita este capítulo*

Ocampo, Á. A.; Pabón-Sandoval, L. C. y Castillo, J. F. (2022). Aproximaciones metodológicas para indagar acerca del ocio y el juego. En: *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. (pp. 59-72). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

## Metodología

### Muestra y diseño

Se combinó el análisis documental de los archivos y artículos sobre el tema (Fase 1), una encuesta online y un cuestionario de profundización (Fase 2) para identificar los tipos de juegos que durante su niñez hicieron parte del tiempo de ocio y de los espacios de esparcimiento lúdico-deportivo de individuos del Valle del Cauca que actualmente tiene edades entre 18 y 27 años.

Los objetivos que orientaron el desarrollo de este estudio consistieron en determinar las habilidades sociales y cognitivas que promueven las prácticas lúdico-deportivas que durante su infancia practicaron individuos del Valle del Cauca que actualmente tienen edades entre 18 y 27 años. Con el ánimo de cumplir con este propósito, se hizo necesario identificar los juegos que han practicado y, además, caracterizar las demandas sociocognitivas subyacentes a los mismos.

La muestra considerada estuvo constituida por 396 estudiantes de la Universidad Santiago de Cali (122 hombres y 274 mujeres) en un rango de edad comprendido entre 18 y 27 años, que residen en la región del Valle del Cauca. El tamaño de la muestra se obtuvo de acuerdo con lo presentado en la ecuación 1.

$$n = \frac{N * Z_{1-\alpha/2}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{1-\alpha/2}^2 * p * q} \quad (1),$$

Donde, N (14.000 sujetos) es el marco muestral,  $\alpha$  es el máximo error tipo I (5%), el nivel de confianza es del 95%,  $Z_{1-\alpha/2}^2$  es el estadístico de evaluación (1.96), p es la prevalencia (como no se conoce se estima 50%), q es el complemento (50%), d es error permitido (5%). Haciendo los cálculos se obtiene que la muestra corresponde a 385 personas que responderían la encuesta para indagar sobre juegos y tiempo de ocio. No obstante, el número real de individuos encuestados fue 396.

## Procedimientos

Obedeciendo a una aproximación que revisa tanto dimensiones cuantitativas como cualitativas (Falzon, 2016; Sánchez-Gómez, Rodrigues & Costa, 2018; Adler & Adler, 2019; Khoo-Lattimore, Mura, & Yung, 2019, Akemu & Abdelnour, 2020; Forni & Grande, 2020), los procedimientos metodológicos se distribuyeron en fases que permiten entender mejor cómo se recogieron los diversos datos y piezas de información que finalmente llegaron a elaborarse e interpretarse (Ver Figura 20).

**Figura 20.** Diagrama de procesos que muestra las fases metodológicas de la investigación.



Fuente: Diagrama elaborado para la presente obra.

En lo concerniente a la Fase 1 a continuación, se presentan los criterios considerados para la selección de la base de documentos: a) la pertinencia temática de la información presente en la literatura o los diversos registros, determinada a partir de la revisión del resumen y el aporte real de los textos, b) el prestigio y la credibilidad del medio en el que se encuentran publicados los documentos y c) la exploración del bagaje de los grupos de investigación y los autores que desarrollan los textos revisados en el ámbito de la antropología social y la antropología del ocio. Posteriormente, se elaboraron fichas que contenían la información más relevante de cada documento revisado, para luego organizar la información realizando un agrupamiento con base en los contenidos de interés.

Para la Fase 2 se diseñó una encuesta (ver anexo A) que fue diligenciada por una muestra de 396 personas con edades entre 18 hasta 27 años. Este instrumento permitió recolectar información sociodemográfica e información relacionada con las prácticas lúdicas y de esparcimiento de la población encuestada.

En la Fase 3 se eligió de manera aleatoria a 59 sujetos que diligenciaron un cuestionario de profundización (ver anexo B) mediante el cual se recabó información sobre las demandas cognitivas y sociales subyacentes a las prácticas lúdico-deportivas que jugaron en su infancia, con el fin de aproximarnos, en parte, a la resolución de la pregunta problematizadora que orientó este estudio.

La información recolectada entre la primera, segunda y tercera fase de esta investigación pretendió indagar a cerca de ¿Qué habilidades sociocognitivas subyacen a los juegos tradicionales que practicaron en su infancia individuos del Valle del Cauca que actualmente tienen entre 18 y 27 años?

Las diversas piezas de información recabadas a través de: a) los archivos y la literatura, b) la encuesta y c) el cuestionario de profundización (resuelto para los 59 sujetos) se interpretaron de acuerdo con las categorías analíticas presentadas en la tabla 1.

**Tabla 1.** Categorías de análisis del estudio.

---

### **Análisis por Tipo de juego**

---

- Juego de estrategia
  - Juego de habilidad física
  - Juego de habilidad mental
  - Juego de mesa
  - Juego de roles
  - Juego “adivinatorio”
  - Otro
- 

### **Análisis por Modalidad**

---

- Interacción física (juegos que se juegan en contextos cara a cara).
  - Interacción digital (juegos que se juegan desde dispositivos electrónicos).
- 

### **Análisis por Habilidades sociales privilegiadas por las prácticas de juego**

---

- Empatía
  - Solución de problemas
  - Valores
  - Control emocional
  - Toma de decisiones morales
  - Comunicativas
  - Expresivas
  - Negociación
  - Otras
- 

### **Análisis por Prácticas de juego y aspectos sociodemográficos**

---

- Practicadas de acuerdo con el estatus social
  - No-practicadas de acuerdo con el estatus social
  - Practicadas de acuerdo con el sexo
  - No-practicadas de acuerdo con el sexo
  - Practicadas de acuerdo con la edad
  - No-practicadas de acuerdo con la edad
- 

Fuente: Tabla elaborada para orientar la presente investigación.

## **Manejo estadístico de datos**

Considerando la aproximación mixta inherente al diseño de investigación propuesto, el manejo estadístico descriptivo se realizó con la ayuda de Excel 365, mientras que, para las comparaciones por sexo

(hombres y mujeres) se empleó el estadístico Chi cuadrado de homogeneidad, este último análisis se llevó a cabo con un complemento de Excel 365 Real Statistics basado en el software R (<https://www.real-statistics.com/free-download/>). Por otro lado, los datos relacionados con las “voces” de los sujetos que respondieron el cuestionario de profundización se manejaron a través de un análisis de contenido llevado a cabo a partir de sus respuestas.

## **Resultados de la encuesta piloto**

Este reporte de resultados de la encuesta se elaboró a partir de un piloto realizado con una muestra pequeña de personas y tuvo como único objetivo probar la funcionalidad inicial de la encuesta como instrumento metodológico. Dejando claro lo anterior, enseguida se reporta el análisis preliminar de algunos de los componentes explorados desde la encuesta en el piloto que se llevó a cabo con 19 sujetos.

El orden en el que se presentan estos resultados preliminares mediados por la encuesta emplea solo aspectos básicos de estadística descriptiva y se presenta a continuación: 1) Actividades deportivas realizadas más frecuentemente durante la infancia, 2) Actividades de juego realizadas más frecuentemente durante la infancia, 3) Actividades deportivas realizadas más frecuentemente en la actualidad, 4) Actividades de juego realizadas más frecuentemente en la actualidad. Para todos los casos se analizó solamente la frecuencia de participación en el tipo de actividad, el contexto de práctica, el tiempo de participación en la actividad y el número de sujetos involucrados en la práctica lúdico-deportiva (sea deportiva o de juego).

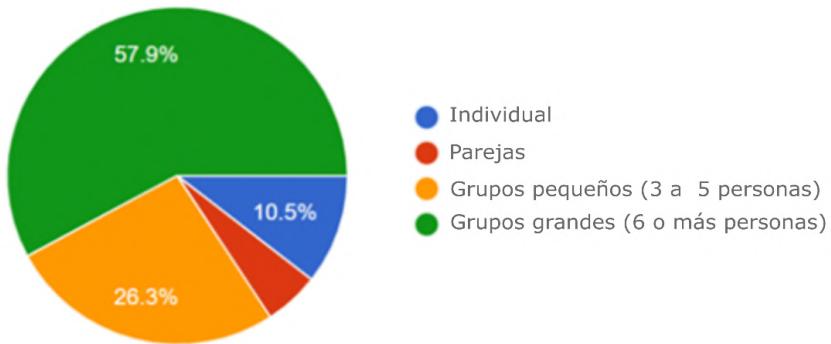
Particularmente, los resultados evidencian que los individuos que diligenciaron la encuesta reportaron que durante su infancia llevaban a cabo actividades deportivas como baloncesto ( $10/19=52,6\%$ ) y fútbol ( $8/19=42,1\%$ ), las cuales tenían lugar en el contexto de la escuela/colegio ( $13/19=68,4\%$ ), en la casa, en el parque (ambos contextos con un valor promedio de frecuencias de utilización de  $10/19=52,6\%$ ).



Asimismo, se registró que los participantes en el piloto se implicaban en juegos como el escondite (17/19 =89,5%), el congelado (13/19 =68,4%), la lleva (12/19 =63,2%), las canicas (12/19 =63,2%), el ponchado y elevar cometas (ambos juegos con un valor promedio de frecuencia de práctica de 11/19 =57,9%). Todas estas actividades de juego corresponden a actividades lúdicas tradicionales que hoy en día aún se reconocen como prácticas que hacen parte del tiempo de ocio de los niños de Colombia. Ciertamente, estos juegos se practicaban en la escuela/ colegio (18/19 =94,7%), en la casa (15/19 =78,9%), así como en algunos espacios de la calle en el contexto del barrio (13/19 =68,4%). El tiempo dedicado a estas actividades podía corresponder aproximadamente a una hora y media para las prácticas deportivas (14/19 =73,6%) y 2 horas para las actividades de juego (7/19 =36,8%).

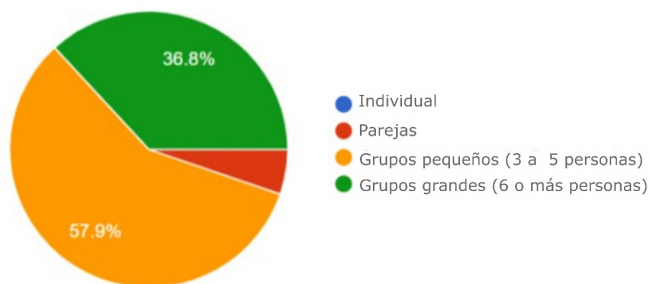
En las actividades deportivas participaban grupos grandes de 6 o más personas (11/19 =57,9%), mientras que en las prácticas de juego se conformaban grupos pequeños de 3 a 5 personas (11/19=57,9%). Ver Figura 21 y Figura 22.

**Figura 21.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos que participaban en las prácticas deportivas durante la niñez.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

**Figura 22.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos que participaban en las situaciones de juego durante la niñez.

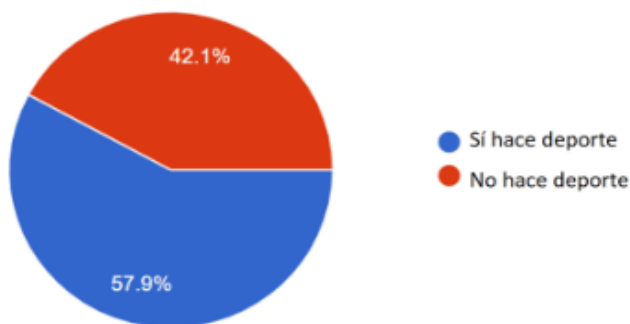


Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

La razón de involucrarse en dichas actividades fue justificada por los sujetos desde explicaciones que enfatizan en la búsqueda de diversión y esparcimiento a través de estas rutinas (60,55% y 78,95% para las actividades deportivas y las situaciones de juego respectivamente), aunque estos individuos actualmente reconocen los beneficios sociales, afectivos y cognitivos relacionados con estas prácticas lúdico-deportivas.

Actualmente, más de la mitad de los sujetos que respondieron la encuesta practica algún tipo de deporte (11/19 =57,9%), como por ejemplo gimnasia, spinning, entrenamiento funcional, pesas, artes marciales, yoga y básquetbol (ver Figura 23).

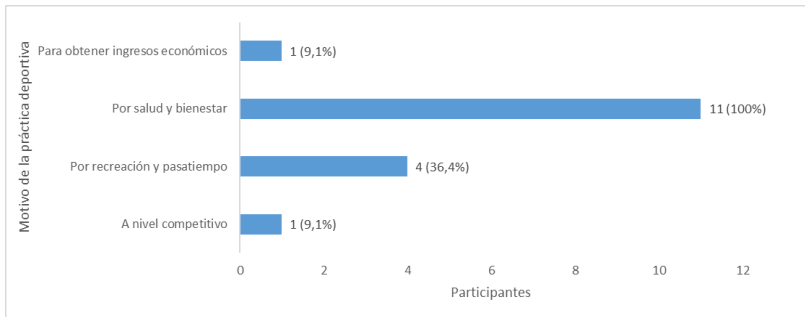
**Figura 23.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos que practican deporte en la actualidad.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Los participantes del estudio justifican la escogencia de determinada rutina deportiva basándose en el mantenimiento y mejoramiento de su salud y bienestar (11/11 =100%), aunque no niegan el carácter recreativo (que fue la razón imperante para la realización de actividades de este tipo durante la infancia) implícito en estas prácticas, en las que se involucran al menos una vez al día tres días a la semana (ver Figura 24).

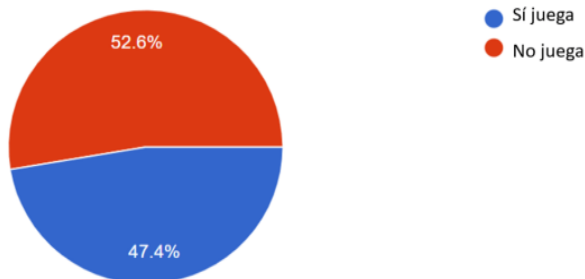
**Figura 24.** Gráfica de barras que presenta la razón que lleva los sujetos a practicar deporte en la actualidad.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Por otro lado, hoy en día un poco más de la mitad de los sujetos que respondieron la encuesta reportaron que no se involucran en prácticas de juegos (52,6%), tal como se presenta en la Figura 25. De esta manera, reportaron que cuando juegan eligen jugar videojuegos, parques, ajedrez, sudoku, sopas de letras y solitario.

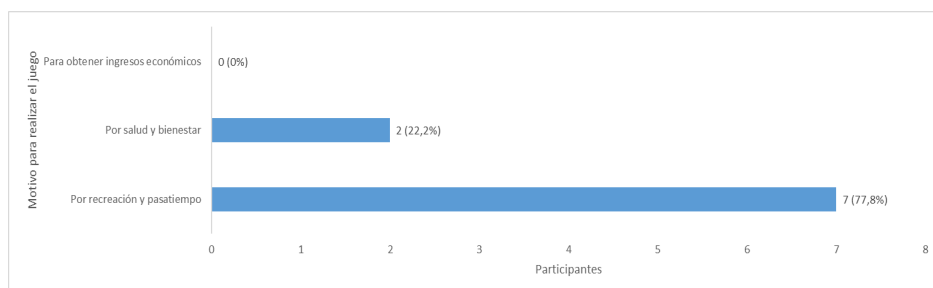
**Figura 25.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos que participan en prácticas de juego en la actualidad.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

No obstante, la razón que sustenta la decisión de jugar en la actualidad continúa explicándose desde aspectos relacionados con la recreación y el esparcimiento (Ver Figura 26), motivo que era el centro de la justificación en la infancia, tanto para el deporte como para el juego. Evidentemente, hoy en día este tipo de explicación difiere en términos de las razones que ahora los lleva a involucrarse en alguna práctica deportiva (por salud y bienestar).

**Figura 26.** Gráfica de barras que presenta la razón que lleva a los sujetos a jugar en la actualidad.

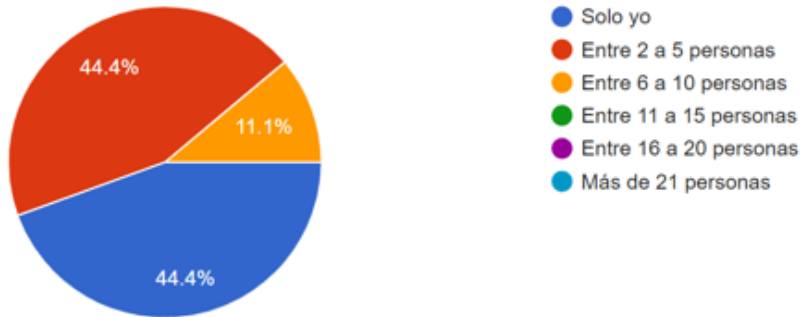


Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

El tiempo dedicado a estas actividades podía ser aproximadamente de entre 1 a 2 horas para ambas prácticas lúdicas (deporte y juego). Las actividades deportivas son realizadas al menos una vez al día 3 veces por semana y las actividades de juego se llevan a cabo eventualmente entre una y dos veces por semana.

En relación con las prácticas de juego, aunque algunas de estas rutinas cuentan con un componente social, actualmente (para el caso de los sujetos encuestados) no todas se realizan mediante interacciones cara a cara o en compañía de otros individuos, sino que, debido a su naturaleza, en ocasiones están determinadas por la retroalimentación propia de una aplicación instalada en un dispositivo (celular, computadora o consola de videojuegos). No obstante, los individuos reportan que los juegos tienen un alto componente social, tal como lo evidencia la Figura 27.

**Figura 27.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos implicados en una práctica de juego en la actualidad.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Por último, es importante considerar algunos aspectos para evitar distorsiones sobre el alcance preliminar de este reporte elaborado a partir del piloto (realizado con 19 sujetos) y que tenía como único objetivo probar la funcionalidad del instrumento/encuesta. Así que, por ser un piloto se acepta que la muestra sea pequeña y muy limitada en alcance como para derivar de ella afirmaciones significativas. Además, como se ha señalado anteriormente, ese no fue el propósito inicial de este ejercicio preliminar.

Del mismo modo, cabe aclarar que no se analizó si existen diferencias a nivel de variables como el sexo, la condición socioeconómica u otros aspectos relacionados con dinámicas generacionales (propias de grupos etarios), debido a que, con tan pocos individuos, no resultaba pertinente establecer este tipo de relaciones comparativas. Por la misma razón, tampoco se realizaron análisis comparativos por región dentro del territorio colombiano (esto último, debido a que no correspondía a las pretensiones de este estudio).

También, cabe señalar que la presentación de porcentajes en las gráficas de tipo pastel, no resultaron ser la elección más apropiada para mostrar los hallazgos a partir del piloto realizado (considerando el tamaño de la muestra). Quizás sea más apropiado realizar la presentación de los resultados preliminares de la encuesta asumiendo un

análisis descriptivo basado en el uso de proporciones (como se presenta constantemente en el texto y en las gráficas de barras) mas no de valores porcentuales.

## **Consideraciones éticas**

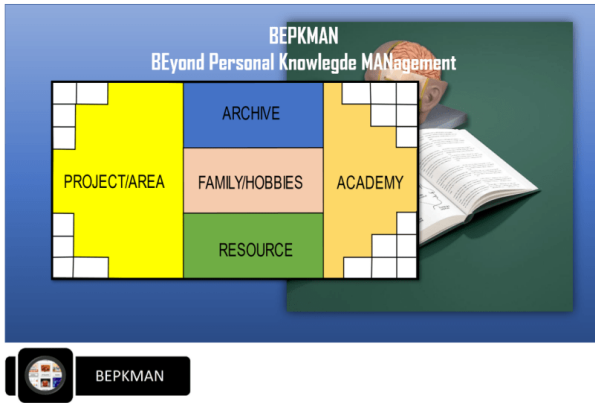
El presente estudio se desarrolló conforme a la Declaración de Helsinki, y fue aprobado por el Comité de ética de la Universidad Andina Simón Bolívar y la Universidad Santiago de Cali. Se obtuvo el consentimiento informado electrónico de cada participante antes de comenzar la investigación (Ver propuesta base de Consentimiento informado en el anexo C). Todos los procedimientos relacionados con la participación de los sujetos dentro de esta propuesta se llevaron a cabo haciendo saber en todo momento al participante que podría retirarse del diligenciamiento de la encuesta y el cuestionario de profundización cuando así lo considerara y sin que fuera necesario que proporcionara ninguna justificación. La información de la encuesta y del cuestionario de profundización fue tratada conforme a la Ley 1581 de 2012 (Ley de Protección de Datos Personales), solo para fin de realizar la presentación de informes, artículos y libros académicos e información para la gestión del conocimiento propio de este estudio.

Después de reconocer los elementos metodológicos que orientaron esta propuesta investigativa, se procederá a realizar una aproximación sobre aquellos resultados que amplían nuestras comprensiones acerca de los juegos que se han practicado con mayor frecuencia en el rango de tiempo considerado en el presente estudio.

## **Herramientas pedagógicas**

Para afinar sus habilidades de lectura crítica a nivel de las ciencias, se sugiere utilizar la herramienta de lectura de BEPKMAN. A través de este valioso recurso podrá apoyar su lectura objetiva de textos investigativos, accediendo a la posibilidad de llevar a cabo una valoración numérica de su estructura como documento científico.

**Juegos tradicionales, habilidades y contexto:**  
consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud



**Clic aquí**  
para conocer más

BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.



Pintura elaborada por Laura Carolina Pabón Sandoval.



## Referencias bibliográficas

- Adler, P. A., & Adler, P. (2019). On Ethnography. <https://doi.org/10.1177/0094306119867060i>
- Akemu, O., & Abdelnour, S. (2020). Confronting the digital: Doing ethnography in modern organizational settings. *Organizational Research Methods*, 23(2), 296-321. <https://doi.org/10.1177/1094428118791018>
- Falzon, M. A. (Ed.). (2016). *Multi-sited ethnography: Theory, praxis and locality in contemporary research*. Routledge. <https://rb.gy/esqml>
- Forni, P., & Grande, P. D. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista mexicana de sociología*, 82(1), 159-189. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-25032020000100159&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-25032020000100159&script=sci_arttext)
- Khoo-Lattimore, C., Mura, P., & Yung, R. (2019). The time has come: A systematic literature review of mixed methods research in tourism. *Current Issues in Tourism*, 22(13), 1531-1550. <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1406900>
- Sánchez-Gómez, M., Rodrigues, A. I., & Costa, A. P. (2018). Desde los métodos cualitativos hacia los modelos mixtos: tendencia actual de investigación en ciencias sociales. *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (28). <http://dx.doi.org/10.17013/risti.28>.

# RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ACTIVIDADES DE LA VIDA COTIDIANA

*Results and analysis of traditional games as activities of daily living*

**Resumen.** En este capítulo se lleva a cabo la presentación de los resultados asociados a los datos proporcionados por los participantes a partir de la elaboración de la encuesta sobre juegos tradicionales. Desde un abordaje cuantitativo, estos resultados amplían la comprensión acerca de los juegos y deportes que practicaron durante la infancia los individuos pertenecientes al grupo etario considerado en el presente estudio. Del mismo modo, se comentan aspectos como la frecuencia, los lugares y la cantidad de personas involucradas en los mismos. También, se reporta información acerca de las razones por las que estos sujetos consideran importante jugar o practicar algún deporte. Además, se comentan datos asociados a las diferencias entre hombres y mujeres en cuanto a la práctica deportiva y el juego.

**Palabras clave:** frecuencia, lugares, juego, deporte, infancia, cotidianidad.

**Abstract.** This chapter presents the results associated with the data provided by the participants from the elaboration of the survey on traditional games. From a quantitative approach, these results broaden the understanding of the games and sports practiced during childhood by individuals belonging to the age group considered in this study. Likewise, aspects such as frequency, places and number of people involved in them are discussed. Information is also reported on the reasons why

*Cita este capítulo*

Ocampo, Á. A.; Pabón-Sandoval, L. C. y Castillo, J. F. (2022). Resultados y análisis de los juegos tradicionales como actividades de la vida cotidiana. En: *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. (pp. 73-94). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

these subjects consider it important to play or practice a sport. In addition, data associated with the differences between men and women in terms of sports practice and playing are discussed.

**Key words:** frequency, places, play, sport, childhood, daily life.

## Resultados

En consonancia con los métodos mixtos de investigación que incorporan en sus análisis tanto datos cualitativos como cuantitativos (Falzon, 2016; Sánchez-Gómez, Rodrigues & Costa, 2018; Adler & Adler, 2019; Khoo-Lattimore, Mura, & Yung, 2019; Akemu & Abdelnour, 2020; Forni & Grande, 2020), inicialmente, es necesario señalar que después de poner a prueba la encuesta por medio de la realización de una prueba piloto y de llevar a cabo ajustes a nivel de algunos aspectos de la encuesta (se añadieron algunos ítems) se procedió a la aplicación formal del instrumento.

Enseguida, se exponen los resultados más relevantes acerca de los componentes explorados desde la encuesta que se llevó a cabo con 396 sujetos (122 hombres y 274 mujeres; con edades comprendidas entre 18 y 27 años). Por último, 59 de estos 396 sujetos participaron en la resolución de un cuestionario de profundización para precisar aspectos que se enfocan en resolver la pregunta de interés propia de este estudio (valiéndose de un análisis de contenido).

Las edades de los sujetos que participaron en el estudio se organizaron de acuerdo con la distribución de frecuencia presentada en la tabla 2.

**Tabla 2.** Distribución de participantes del estudio por edad.

Edad en años	Participantes
18	120
19	99

Edad en años	Participantes
20	55
21	47
22	23
23	17
24	11
25	8
26	8
27	8
Total:	396

Fuente: Tabla elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

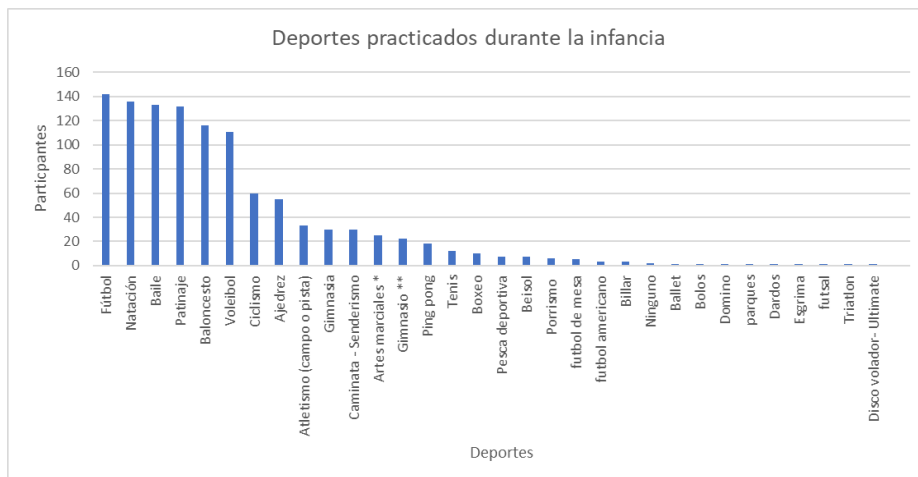
A continuación, se presentan aspectos relacionados con la estadística descriptiva derivada de este estudio: 1) Actividades deportivas realizadas más frecuentemente durante la infancia, 2) Actividades de juego realizadas más frecuentemente durante la infancia, 3) Actividades deportivas realizadas más frecuentemente en la actualidad, 4) Actividades de juego realizadas más frecuentemente en la actualidad. Para todos los casos se analiza solamente la frecuencia de participación en el tipo de actividad, el contexto de práctica, el tiempo de participación en la actividad y el número de sujetos involucrados en la práctica lúdico-deportiva (sea deportiva o de juego).

### **El deporte y el juego en la infancia**

Los resultados evidencian que los individuos que diligenciaron la encuesta reportan que durante su infancia llevaban a cabo actividades deportivas como: fútbol (142/396=35.8%), natación (136/396=34.3%), baile (133/396=33.6%), patinaje (132/396=33.3%), baloncesto (116/396=29.3%) y voleibol (111/396= 28.0%), ver Figura 28. Como hallazgo particular, se encontró que algunos participantes manifestaron practicar un deporte de forma exclusiva, este es el caso de 12 participantes que practicaban natación, 19 baile, 19 patinaje, 15 baloncesto, 11 voleibol y 26 fútbol. Regularmente, estas actividades tenían lugar

en la cancha (187/396=47.2%), en la escuela/colegio (130/396=32.8%), en la calle (53/396=13.4%) en el parque (74/396=18.7%) en una academia (94/396=23.7%), en la casa (45/396=11.4%) y solo un participante practicaba senderismo, actividad que se lleva a cabo en la montaña (0.002%).

**Figura 28.** Gráfica que presenta los deportes más practicados durante la niñez.



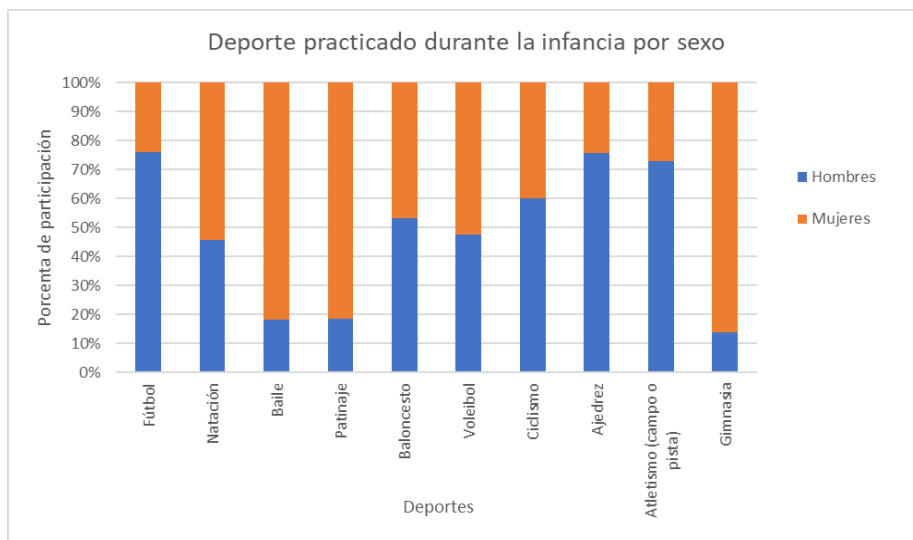
\* Incluyendo deportes de contacto, \*\* incluyendo levantamiento de pesas.

Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Sabiendo que entre los participantes que resolvieron la encuesta hubo 122 hombres y 274 mujeres, al explorar los resultados obtenidos considerando las posibles diferencias entre los sexos, se hizo necesario normalizar los datos y luego proceder a la comparación para establecer conforme a cada deporte la participación por parte de hombres y mujeres (este mismo procedimiento también se implementó con los datos recolectados para la práctica del juego). Por ejemplo, si se evidenció que 83 (86%) hombres y 59 (21.5%) mujeres practicaron fútbol, para calcular el valor se debió ponderar  $86.0/(86.0+21.5)$  para hombres y  $21.5/(86.0+21.5)$  para mujeres respectivamente. Lo anterior evidencia que los hombres reportaron una mayor práctica del fútbol que las mujeres. Mientras que actividades deportivas como la gimnasia resultó ser mayormente llevada a cabo por mujeres. Deportes como el

baloncesto no presentaron diferencias en cuanto a su práctica entre hombres y mujeres durante la infancia. Ver figura 29.

**Figura 29.** Gráfica que compara la práctica de deportes por hombres y mujeres durante la niñez.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

El análisis estadístico Chi cuadrado de homogeneidad para la comparación de dos grupos con datos categóricos, corrobora la presencia de diferencias significativas entre hombres y mujeres para la práctica del deporte durante la infancia, específicamente para el fútbol, el baile, el patinaje, el ajedrez, el atletismo y la gimnasia. Siendo los deportes más practicados por hombres Fútbol, Ajedrez y atletismo, mientras que las mujeres practicaron más baile, patinaje y gimnasia durante su niñez. La participación en los otros deportes pareció ser más homogénea entre ambos sexos. Ver tabla 3.

**Tabla 3.** Diferencias entre hombres y mujeres en la práctica de deportes durante la infancia.

<b>Deporte</b>	<b>Hombres (122)</b>	<b>Mujeres (274)</b>	<b><math>\chi^2</math></b>	<b>p-value</b>	<b>Tamaño del efecto</b>
<i>Fútbol</i>	83	59	79,36	5,86E-18*	0,322
<i>Natación</i>	37	99	1,26	0,53	0,039
<i>Baile</i>	12	121	44,59	2,08E-10*	0,237
<i>Patinaje</i>	12	120	43,81	3,07E-10*	0,235
<i>Baloncesto</i>	39	77	0,61	7,37E-01	0,028
<i>Voleibol</i>	32	79	0,283	8,68E-01	0,019
<i>Ciclismo</i>	24	36	2,8	2,46E-01	0,059
<i>Ajedrez</i>	32	23	22,451	1,33E-05*	0,17
<i>Atletismo (campo o pista)</i>	18	15	9,51	8,00E-03*	0,11
<i>Gimnasia</i>	2	28	8,87	1,20E-02*	0,106

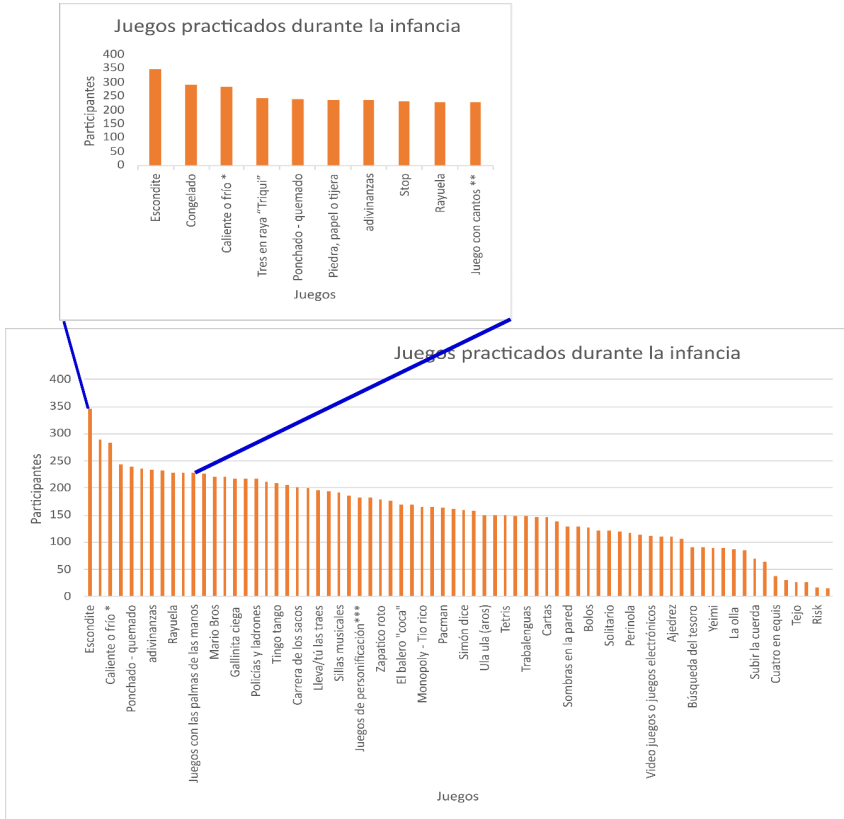
\*=Valores *p* menores a 0.05.

Fuente: Tabla elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Asimismo, se registró que los participantes de la encuesta, durante su niñez se implicaron en juegos como el escondite (347/396=87.6%), el congelado (290/396=73.2%), caliente o frío (284/396=71.7%), tres en raya (243/396=61.4%), ponchado (240/396=60.1%), piedra, papel o tijera (235/396=59.3%), adivinanzas (234/396=59.1%), stop (232/396=58.6%), rayuela (229/396=57.8%) y juego con cantos (228/396=57.6%), ver Figura 30. Tal como se había descrito previamente en la encuesta piloto, todas estas actividades de juego corresponden a actividades lúdicas tradicionales que hoy en día aún se consideran prácticas que hacen parte del tiempo de ocio de los niños de Colombia. Ciertamente, estos juegos se practicaban en la cancha (186/396=47.0%), en la escuela/colegio (335/396=84.6%), en la calle (284/396=71.7%) en el parque (74244/396=61.6%) y en la casa (309/396=78.0%).



Figura 30. Gráfica que presenta los juegos más practicados durante la infancia.

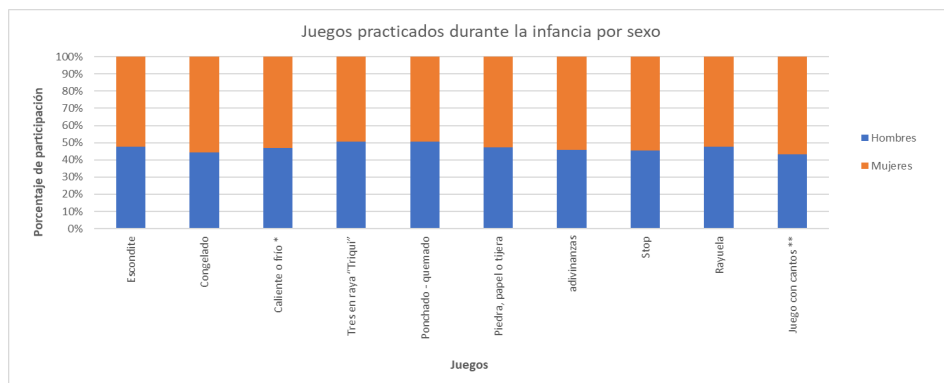


\* Es un tipo de escondite con los ojos cerrados, \*\* incluye juegos como: ¿El lobo está?, El puente está quebrado, la pájara pinta, arroz con leche, entre otros, \*\*\* incluye personificación como el papá, la mamá entre otros.

Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Retomando las comparaciones entre hombres y mujeres en la práctica de juegos durante la infancia, en contraste de lo reportado para el deporte, no se describen diferencias entre hombres y mujeres en cuanto a la frecuencia de práctica de los diversos juegos durante la niñez. Ver Figura 31.

**Figura 31.** Gráfica que compara la práctica de juegos por hombres y mujeres durante la niñez.



\* Es un tipo de escondite con los ojos cerrados, \*\* incluye juegos como: ¿El lobo está?, El puente está quebrado, la pájara pinta, arroz con leche, entre otros.

Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

El análisis estadístico Chi cuadrado de homogeneidad para la comparación de dos grupos con datos categóricos, corrobora la presencia de diferencias significativas entre hombres y mujeres para la práctica de juegos durante la infancia, específicamente para el congelado y el juego con cantos (¿El lobo está?, el puente está quebrado, la pájara pinta, arroz con leche, entre otros), dichos juegos eran mayormente practicados por las niñas. La participación en los otros juegos pareció ser más homogénea entre ambos sexos. Ver tabla 4.

**Tabla 4.** Diferencias entre hombres y mujeres en la práctica de juegos durante la infancia.

Juegos	Hombres (122)	Mujeres (274)	$\chi^2$	p-value	Tamaño del efecto
Escondite	100	247	5,208	0,074	0,08
Congelado	76	214	10,76	0,005*	0,12
Caliente o frío (Tipo de escondite con los ojos cerrados)	80	204	3,28	0,194	0,064
Tres en raya "Triqui"	76	167	0,064	0,968	0,009

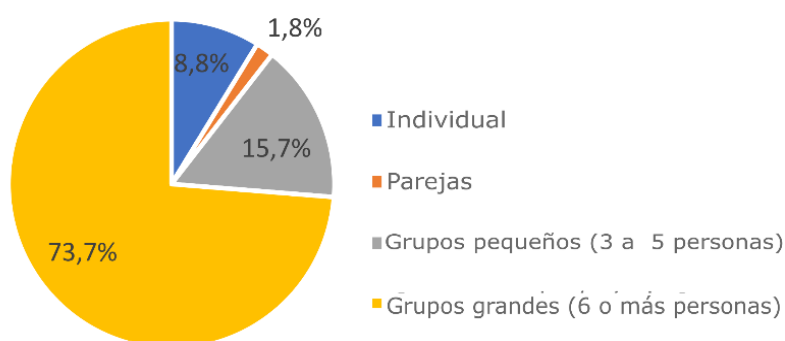
Juegos	Hombres (122)	Mujeres (274)	$\chi^2$	p-value	Tamaño del efecto
<i>Ponchado - quemado</i>	75	165	0,056	0,972	0,008
<i>Piedra, papel o tijera</i>	67	168	1,43	0,49	0,042
<i>adivanzas</i>	64	170	3,21	0,2	0,064
<i>Stop</i>	63	169	3,51	0,17	0,066
<i>Rayuela</i>	66	163	1,006	0,6	0,035
<i>Juego con cantos</i>	58	170	7,27	0,026*	0,096

\*=Valores p menores a 0.05.

Fuente: Tabla elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

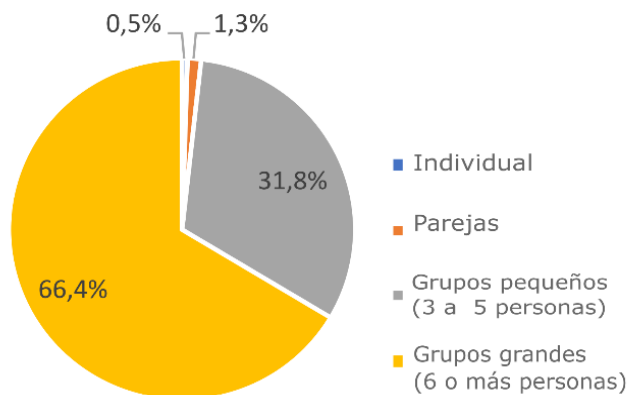
El tiempo dedicado a estas actividades podía corresponder aproximadamente a dos horas para las prácticas deportivas y actividades de juego con una participación de (220/396 =55.6%) y (155/396 =39.1%) respectivamente. Tanto en las actividades deportivas como en las prácticas de juego participaban grupos grandes de 6 o más personas (292/396=73.7% y 263/396=66.4%, respectivamente), ver Figuras 32 y 33.

**Figura 32.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos que participaban en las prácticas deportivas durante la niñez.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

**Figura 33.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos que participaban en las situaciones de juego durante la niñez.



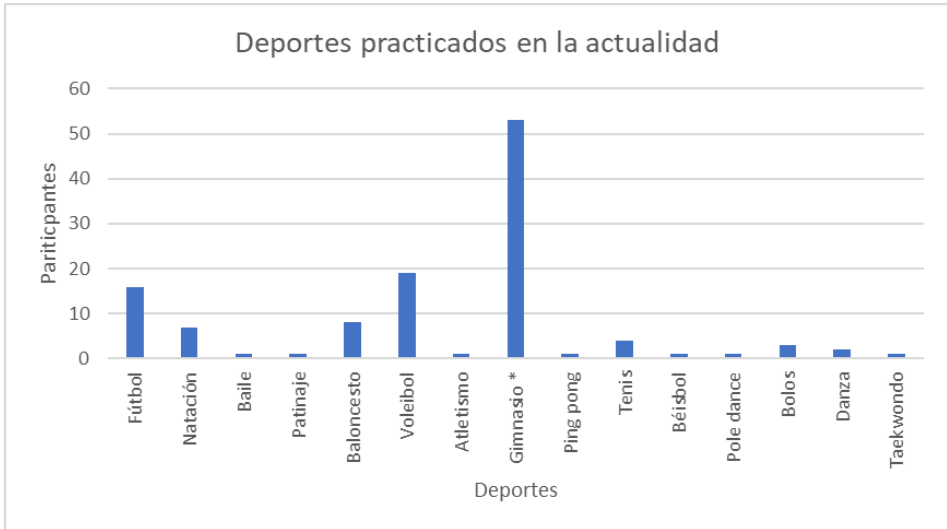
Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Estas dinámicas grupales que se propiciaban durante la niñez resaltan el carácter social de estas rutinas. La razón de involucrarse en estas actividades es justificada en las respuestas de los sujetos desde la búsqueda de la diversión y el esparcimiento que estas les proporcionaban (82.6% y 90.1% para las actividades deportivas y las situaciones de juego respectivamente), aunque estos individuos refieren que actualmente reconocen los beneficios sociales, afectivos y cognitivos relacionados con estas prácticas lúdicas.

### **El deporte y el juego en la actualidad**

Durante su infancia los individuos que diligenciaron la encuesta practicaban deportes como fútbol, natación, baile, patinaje, baloncesto y voleibol. Frecuentemente, ellos practicaban estos deportes en la cancha, en el colegio, en la calle en el parque, en una academia y en la casa. Actualmente, la práctica de deporte se concentra en las rutinas realizadas en el gimnasio y en menores proporciones se mencionan deportes como el voleibol, el fútbol, el baloncesto y la natación. Ver Figura 34.

**Figura 34.** Gráfica que presenta los deportes más practicados en la actualidad.

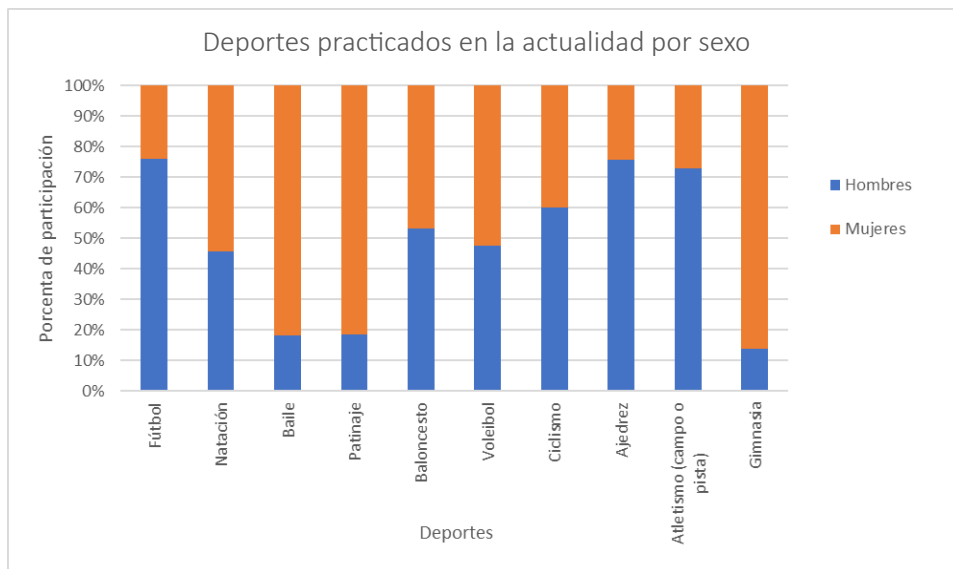


\* Incluye levantamiento de pesas.

Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

En los datos caracterizados para la época de la infancia, la evidencia sugiere que los hombres practicaron mayoritariamente fútbol con respecto a las mujeres. Este dato se sostiene muy similar en la época actual. Aunque, actividades deportivas como la gimnasia, fueron muy practicadas por las mujeres durante la niñez, actualmente espacios como el gimnasio son más ampliamente frecuentados por ellas. Deportes como el baloncesto y el voleibol continúan sin presentar diferencias en cuanto a su práctica por hombres y mujeres, tanto en la infancia como en la niñez, ver Figura 35.

**Figura 35.** Gráfica que compara la práctica de deportes por hombres y mujeres en la actualidad.



\* Incluye levantamiento de pesas.

Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

El análisis estadístico Chi cuadrado de homogeneidad para la comparación de dos grupos con datos categóricos, corrobora la presencia de diferencias significativas entre hombres y mujeres en cuanto a la práctica del deporte en la actualidad, solamente para las actividades llevadas a cabo en el gimnasio (levantamiento de pesas o ir al box), esta actividad es mayormente realizada por mujeres. La participación en los otros deportes parece ser más homogénea entre ambos sexos. Ver Tabla 5.

**Tabla 5.** Diferencias entre hombres y mujeres en la práctica de deportes en la actualidad.

Deporte	Hombres (55)	Mujeres (69)	$\chi^2$	p-value	Tamaño del efecto
Fútbol	11	5	4,43	0,11	0,134
Natación	3	4	0,007	0,997	0,005
Baile	0	1	0,8	0,669	0,057
Patinaje	0	1	0,8	0,669	0,057
Baloncesto	4	4	0,11	0,946	0,021
Voleibol	9	10	0,082	0,959	0,018
Atletismo	0	1	0,8	0,669	0,057
Gimnasio	15	38	9,66	0,008*	0,197
Ping pong	1	0	1,26	0,53	0,071
Tenis	3	1	1,57	0,45	0,08
Béisbol	0	1	0,8	0,669	0,057
Pole dance	0	1	0,8	0,669	0,057
Bolos	0	3	2,45	0,294	0,099
Danza	1	1	0,026	0,987	0,01
Taekwondo	0	1	0,8	0,669	0,057

\*=Valores p menores a 0.05.

Fuente: Tabla elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Por otra parte, los juegos más practicados durante la infancia por los participantes de este estudio fueron, el escondite, el congelado, caliente o frío, tres en raya y ponchado. Particularmente, en la edad adulta los sujetos reportaron que se involucran de manera importante en rutinas de juego a través de dispositivos electrónicos y consolas de video. Así, dieron cuenta de que participan, pero en muy baja proporción, en juegos de mesa, cartas, escondite y sudoku. No obstante, cabe aclarar que independientemente de la época analizada (niñez o tiempo presente) los participantes resaltan el carácter social de las actividades de juego que hacen parte de su cotidianidad. Ver Figura 36.



**Figura 36.** Gráfica que presenta los juegos más practicados en la actualidad.

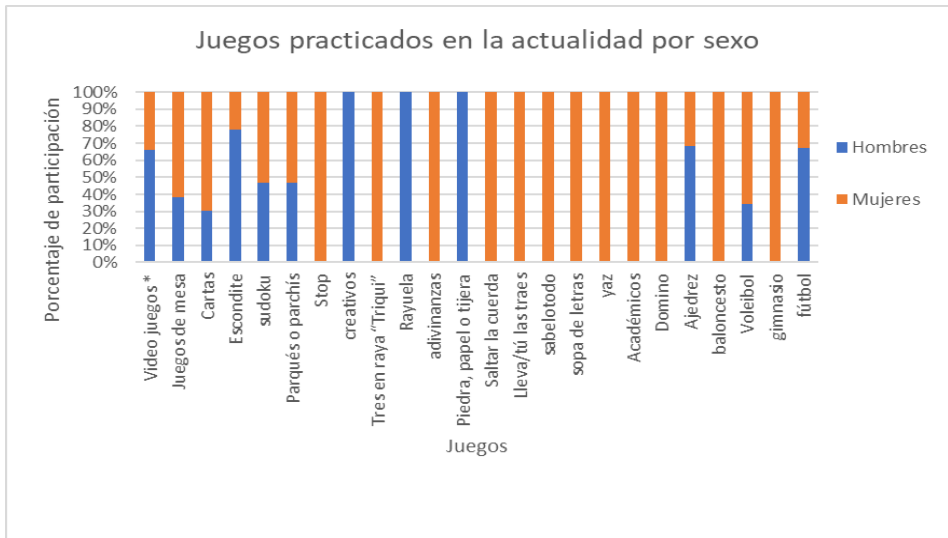


\* Incluye Juegos electrónicos o de computador.

Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Considerando las diferencias entre hombres y mujeres en la práctica de juegos durante la infancia, y volviendo a señalar que a diferencia de lo que se reportó para el deporte, no se describieron diferencias entre hombres y mujeres en cuanto a la frecuencia de la participación en los diversos juegos durante la niñez. En la actualidad los juegos practicados tienden a cambiar en la medida en que los videojuegos, como ya se señaló, entraron a hacer parte de las rutinas de juegos de hombres y mujeres, de los que se puede decir que los hombres practican un 15% más que las mujeres. Ver Figura 37.

**Figura 37.** Gráfica que compara la práctica de juegos por hombres y mujeres en la actualidad.



\* Incluye Juegos electrónicos o de computador.

Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

El análisis estadístico Chi cuadrado de homogeneidad para la comparación de dos grupos con datos categóricos, corrobora la presencia de diferencias significativas entre hombres y mujeres para la práctica de juegos en la actualidad, específicamente para los videojuegos (juegos electrónicos o de computador), dichos juegos son mayormente practicados por los hombres. La participación en los otros juegos parece ser más homogénea entre ambos sexos. Ver Tabla 6.

**Tabla 6.** Diferencias entre hombres y mujeres en la práctica de juegos en la actualidad

Juego	Hombres (47)	Mujeres (41)	$\chi^2$	p-value	Tamaño del efecto
Video juegos	18	8	8,24	0,016*	0,18
Juegos de mesa	5	7	0,039	0,981	0,012
Cartas	3	6	0,478	0,79	0,043
Escondite	4	1	2,68	0,26	0,1
Sudoku	2	2	0,05	0,974	0,015

Resultados y análisis de los juegos tradicionales como actividades de la vida cotidiana

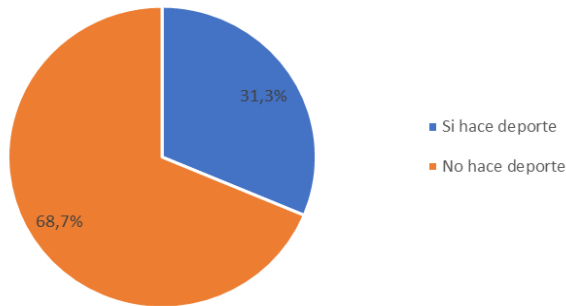
Juego	Hombres (47)	Mujeres (41)	$\chi^2$	p-value	Tamaño del efecto
Parqués o parchís	2	2	0,05	0,974	0,015
Stop	0	3	2,45	0,29	0,1
Creativos	2	0	2,55	0,28	0,1
Tres en raya "Triqui"	0	2	1,62	0,44	0,08
Rayuela	1	0	1,26	0,53	0,071
Adivinanzas	0	1	0,8	0,7	0,057
Piedra, papel o tijera	1	0	1,26	0,53	0,071
Saltar la cuerda	0	1	0,8	0,7	0,057
Lleva/tú las traes	0	1	0,8	0,7	0,057
Sabelotodo	0	1	0,8	0,7	0,057
Sopa de letras	0	2	1,62	0,44	0,08
Yaz	0	1	0,8	0,7	0,057
Académicos	0	1	0,8	0,7	0,057
Domino	0	1	0,8	0,7	0,057
Ajedrez	5	2	2,2	0,33	0,09
Baloncesto	0	2	1,62	0,44	0,08
Voleibol	3	5	0,1628	0,91	0,026
Gimnasio	0	1	0,8	0,7	0,057
Fútbol	7	3	2,9	0,23	0,11

\*=Valores p menores a 0.05.

Fuente: Tabla elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Actualmente, más de la mitad de los sujetos que respondieron la encuesta practica algún tipo de deporte (124/396 =31.3%), vinculándose a actividades deportivas tales como gimnasio (en sus diversas modalidades), futbol y voleibol. Ver Figuras 34 y 38.

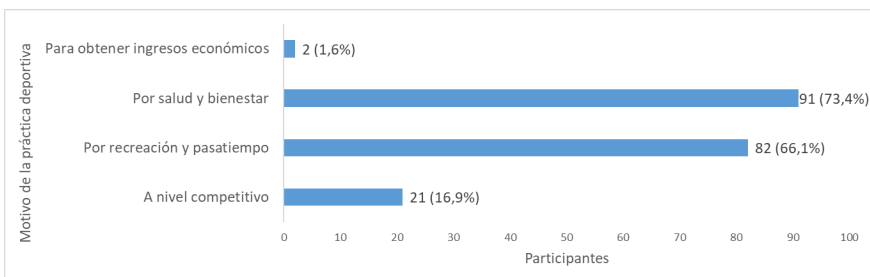
**Figura 38.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos que practican deporte en la actualidad.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Estas personas justifican la escogencia de determinada rutina deportiva basándose en el mantenimiento y mejoramiento de la salud y bienestar ( $91/124 = 73.4\%$ ), aunque no niegan el carácter recreativo (que fue la razón imperante para la realización de este tipo de actividades durante la infancia) implícito en estas prácticas, en las que se involucran al menos una vez al día tres días a la semana (ver Figura 39). Ciertamente, durante la niñez, los participantes de este estudio percibieron los deportes como actividades que hacían parte de los espacios de recreación y de prácticas para pasar el tiempo, sin embargo, en la edad adulta estos se piensan como actividades que favorecen la dimensión de la salud y el bienestar. También, tienden a concebirse como prácticas recreativas y rutinas para pasar el tiempo, aunque en menor proporción.

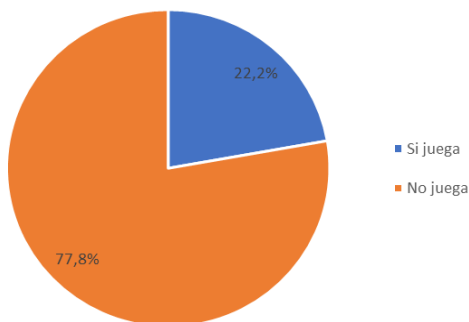
**Figura 39.** Gráfica de barras que presenta la razón que lleva a los sujetos a practicar un deporte en la actualidad.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Por otro lado, actualmente un poco más de la mitad de los participantes de la encuesta informaron que no se involucran en prácticas de juegos (77,8%), tal como se presenta en la Figura 40. De esta manera, reportaron que cuando juegan eligen jugar videojuegos y juegos de mesa.

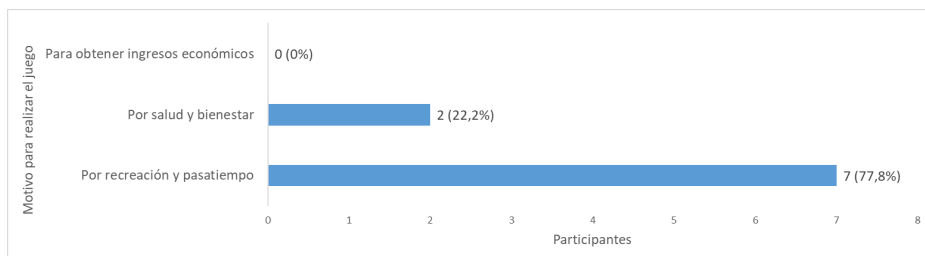
**Figura 40.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos que participan en prácticas de juego en la actualidad.



Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

No obstante, la razón que sustenta la decisión de jugar en la actualidad continúa explicándose desde aspectos relacionados con la recreación y el esparcimiento (Ver Figura 41) como se justificaba en el deporte y en el juego en la época de la infancia, pero diferente a las razones por las que eligen hacer deporte actualmente (por salud y bienestar). Ver Figura 39. Al parecer desde sus percepciones, el juego no se vincula claramente para ellos, durante la adultez, con aspectos como la salud y el bienestar.

**Figura 41.** Gráfica de barras que presenta la razón que lleva a los sujetos a jugar en la actualidad



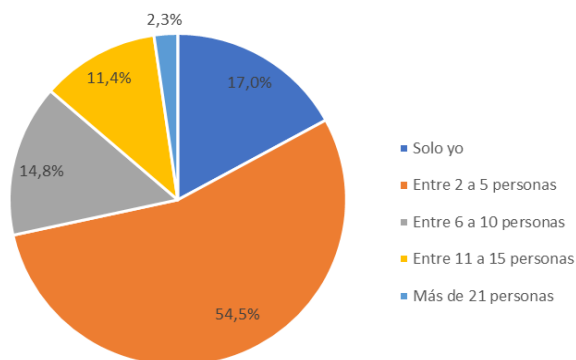
Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

Se logró evidenciar en el caso de los juegos y los deportes llevados a cabo durante la infancia por los sujetos encuestados, que eran percibidos por ellos como actividades de tipo recreativo y pasatiempo. En la edad adulta estos mismos sujetos continúan concibiendo los juegos cómo prácticas asociadas con la dimensión recreativa y actividades para pasar el tiempo, sin que esto necesariamente implique relacionarlos con la dimensión de la salud y el bienestar.

El tiempo dedicado a estas actividades podía ser de aproximadamente dos horas para ambas prácticas (deporte y juego). Las actividades deportivas son realizadas al menos una vez al día cinco veces por semana y las actividades de juego se llevan a cabo eventualmente entre una y tres veces por semana.

Considerando la información recabada, aunque algunas de estas rutinas cuentan con un componente social, no todas las prácticas de juego que se realizan actualmente se destacan por interacciones cara a cara (o en compañía de otras personas), sino que, por su naturaleza, a veces están determinadas por la respuesta de una aplicación instalada en un dispositivo (teléfono móvil, ordenador o consola de juegos). Sin embargo, los individuos manifiestan que los juegos presentan un alto componente social, como se muestra en la Figura 42. Lo anterior puede asociarse al componente interactivo que permite la tecnología asociada actualmente a los videojuegos y las posibilidades particulares de encuentro con otros al coincidir jugando mientras se compete.

**Figura 42.** Gráfica que presenta la cantidad de sujetos implicados en una práctica de juego en la actualidad.

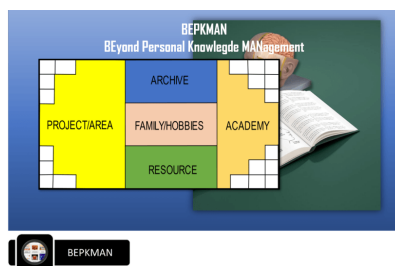


Fuente: Gráfica elaborada a partir de los datos recogidos en la presente investigación.

A continuación, se exponen las consideraciones finales, se examinan las limitaciones del estudio y, finalmente, se realizan las recomendaciones respectivas en términos de otras posibilidades investigativas dentro de esta línea de conocimiento.

## Herramientas pedagógicas

Aquí BEPKMAN le presenta al usuario la herramienta de toma de notas, basándose en ejemplos de notas tomadas por los autores del libro, a partir de comprensiones derivadas del análisis cuantitativo presentado en este capítulo de la obra. Con esta herramienta se puede organizar una idea o comprensión de un tema y registrarla de manera sintética.



BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.



**Clic aquí**  
para conocer más





Pintura elaborada por Laura Carolina Pabón Sandoval.

## **Referencias bibliográficas**

- Adler, P. A., & Adler, P. (2019). On Ethnography. <https://doi.org/10.1177/0094306119867060i>
- Akemu, O., & Abdelnour, S. (2020). Confronting the digital: Doing ethnography in modern organizational settings. *Organizational Research Methods*, 23(2), 296-321. <https://doi.org/10.1177/1094428118791018>
- Falzon, M. A. (Ed.). (2016). *Multi-sited ethnography: Theory, praxis and locality in contemporary research*. Routledge. <https://rb.gy/esgqml>
- Forni, P., & Grande, P. D. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista mexicana de sociología*, 82(1), 159-189. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-25032020000100159&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-25032020000100159&script=sci_arttext)

- Khoo-Lattimore, C., Mura, P., & Yung, R. (2019). The time has come: A systematic literature review of mixed methods research in tourism. *Current Issues in Tourism*, 22(13), 1531-1550. <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1406900>
- Sánchez-Gómez, M., Rodrigues, A. I., & Costa, A. P. (2018). Desde los métodos cualitativos hacia los modelos mixtos: tendencia actual de investigación en ciencias sociales. *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (28). <http://dx.doi.org/10.17013/risti.28>.

## PERCEPCIONES ACERCA DEL PERFIL QUE AYUDAN A FORJAR LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COTIDIANIDAD

*Perceptions about the profile that helps to shape traditional  
games in everyday life*

**Resumen.** Este documento expone la información recolectada a partir de un cuestionario de profundización acerca de los juegos y deportes que 59 de los 396 individuos inicialmente encuestados practicaban en su niñez y en la actualidad. En este sentido, se presentan las voces de los participantes de este estudio, específicamente sus percepciones acerca de las demandas físicas, cognitivas, sociales, emocionales y axiológicas que constituyen las prácticas lúdico-deportivas analizadas. Se concluye que los requerimientos psicológicos y sociales subyacentes en estas prácticas giran en torno a la agilidad, la solución de problemas, la empatía, el control emocional y el trabajo en equipo, considerando las particularidades propias de cada una de ellas. Este resultado se asume como relevante puesto que, desde las percepciones de los sujetos y el análisis encaminado por los investigadores, se evidencian los componentes de las habilidades sociales y cognitivas que subyacen a las prácticas de juego tradicionales que realizó en su niñez el grupo etario analizado.

**Palabras clave:** solución de problemas, control emocional, empatía, trabajo en equipo.

**Abstract.** This paper presents the information collected from an in-depth questionnaire about the games and sports that 59 of the 396 individuals ini-

*Cita este capítulo*

Ocampo, Á. A.; Pabón-Sandoval, L. C. y Castillo, J. F. (2022). Percepciones acerca del perfil que ayudan a forjar los juegos tradicionales en la cotidianidad. En: *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. (pp. 95-106). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

tially surveyed practiced in their childhood and at present. In this sense, the voices of the participants of this study are presented, specifically their perceptions about the physical, cognitive, social, emotional and axiological demands that constitute the analyzed ludic-sports practices. It is concluded that the underlying psychological and social requirements in these practices revolve around agility, problem solving, empathy, emotional control and teamwork considering the particularities of each one of them. This result is assumed as relevant since, from the perceptions of the subjects and the analysis conducted by the researchers, the components of the social and cognitive skills that underlie the traditional play practices that the analyzed age group carried out in their childhood are evidenced.

**Key words:** problem solving, emotional control, empathy, teamwork.

## Registros cualitativos, voces y percepciones

Enseguida se presentan las voces de los participantes de este estudio, quienes hicieron parte de la consulta de profundización realizada a 59 de los 396 sujetos que diligenciaron la encuesta inicialmente. Habiendo desarrollado una aproximación mixta desde el diseño de investigación (Sánchez-Gómez, Rodrigues & Costa, 2018; Adler & Adler, 2019; Khoo-Lattimore, Mura, & Yung, 2019; Akemu & Abdelnour, 2020; Forni & Grande, 2020) y a partir de este proceso final, de corte etnográfico debido a la reconstrucción de registros que se elaboraron en tanto piezas de información cualitativa de acontecimientos del pasado de cada individuo (Lévi-Strauss & Aramburo, 1964; Bonal Zazo, 2001), se reportan las reflexiones de estos acerca de las demandas físicas, cognitivas, socioemocionales y axiológicas de algunas de las prácticas lúdico-deportivas que han hecho parte de su tiempo de ocio, como se muestra a continuación.

Estas percepciones plasmadas en las voces de los sujetos que respondieron el cuestionario de profundización se presentan intercaladas con los análisis e interpretaciones que los investigadores del presente estudio van realizando a partir de estas piezas de información (Adler & Adler, 2019; Akemu & Abdelnour, 2020).

Como juego frecuente, entre niños y niñas durante la infancia de los sujetos encuestados (que hicieron parte de la muestra), el escondite se piensa como una práctica que requiere el uso de habilidad física, motricidad y agilidad, tal como se asume para otros juegos, como el congelado, la lleva<sup>7</sup>, policías y ladrones, el ponchado y yeimi. En este sentido, en el registro de los participantes se asevera lo siguiente:

- “Si no tenemos habilidad física es más probable perder. También en el ponchado se plantea que se trata de un juego de habilidad física que requiere correr y esquivar el balón para no ser atrapado”.
- “Hay que tener buenos reflejos y expresividad” (la Lleva).
- “Considero que en todo tipo de juego se está apoyando a desarrollar cierto tipo de motricidad y de facilidad de movimiento”.

De acuerdo con este estudio, aquellos individuos que jugaron escondite lo consideran un juego de estrategia porque se debe encontrar un lugar adecuado para ocultarse para que, a quien buscan, no sea descubierto. Los participantes de esta investigación asumen que para ganar en este juego se debe ser rápido y ágil, ya que en ocasiones se requiere tener que correr en función de sus dinámicas circunstanciales. También plantean que prácticas como el escondite, la lleva, yeimi y tin tin corre corre, son juegos de estrategia ya que en ellos el carácter competitivo también se encuentra muy marcado. De este modo, comentan lo siguiente:

- “...Así que debíamos ver quién era el mejor y planear estrategias que nos ayudaran a ganar”.

Efectivamente, el escondite es un juego de estrategia en el que, si se cuenta con un nivel de conocimiento, observación respecto al entorno que nos rodea y recursividad al decidir rápidamente, se incrementan las probabilidades de ganar:

---

<sup>7</sup> Sin el ánimo de hacer un rastreo histórico fidedigno que relacione el congelado y la lleva, y lejos de afirmar que estos juegos tienen una relación de origen (o que uno es una variante del otro). Sí resulta importante considerar estos juegos en función de su gran similitud a nivel de las demandas cognitivas, motrices y socioemocionales. Además, hay que señalar que en el argot popular colombiano cuando se hace referencia al congelado suele llamársele también como lleva congelada.

- “En lo que te rodea podrías encontrar escondites muy ingeniosos y avanzar de manera planeada para lograr salvarte” (escondite).
- “A veces era difícil encontrar un lugar para esconderse y la recursividad tomaba protagonismo” (escondite).

Otros juegos que se describieron en esta investigación como practicados con alta frecuencia durante la infancia, se vinculan con la agilidad mental para el procesamiento de la información, puesto que:

- “Te permitía recordar ágilmente datos y así solucionar problemas en los que sean necesarios” (stop).

Los participantes de esta investigación relacionaron también a algunos de estos juegos tradicionales, requerimientos a nivel de comunicación y habilidades expresivas:

- “Expresiva porque ayudaban a dejar la timidez” (bolas y escondite).

Además, en estos juegos se requiere inicialmente discutir y acordar las reglas para luego empezar a jugar sin dificultades. De esta manera, se plantean algunas comprensiones relevantes:

- “Hablar acerca de las pocas reglas desde el principio para que todos estemos de acuerdo”.
- “Si no hay comunicación nadie gana, sino hay comunicación pues menos había juego” (escondite, yeimi y tin tin corre corre).
- “En estos juegos hay que tener buena comunicación entre quienes participan porque si no, pueden presentarse inconvenientes o discusiones (rayuela, escondite, ponchado y yeimi).
- “Los participantes del juego teníamos más comunicación debido a que se hacían estrategias para implementarlas durante el juego” (ponchado).

Sin embargo, al enfocarse en una de las demandas propias del escondite, el jugador también debe procurar salir sigilosamente para

evitar ser visto. De acuerdo con los participantes, esto hace parte de su carácter como juego de estrategia. Del mismo modo, los juegos de policías y ladrones, ponchado, congelado, así como la lleva, implican tener que huir de una persona, por lo tanto, la habilidad física es muy necesaria cuando se habla de las demandas de estas prácticas lúdicas.

- “Porque había momentos donde el que buscaba se acercaba y en ese momento debías hacer toda una estrategia para moverte o mantenerte como incógnito” (escondite).

Lo anterior, también demanda el desarrollo de valores que favorezcan este tipo de conductas cautelosas:

- “Se tenía que ser paciente y controlar las emociones para no ser descubierto” (escondite).
- “Como el objetivo es ganar, hay que tener dominio o control sobre sí al ganar o perder”.

En cuanto a las habilidades cognitivas, los participantes plantearon que, en juegos como el escondite, la lleva, el congelado y en yeimi, el individuo se encuentra frente a un problema con el cual debe lidiar para poder tener un desempeño exitoso en la actividad:

- “Se basa en solucionar de manera rápida donde esconderse” (escondite).
- “Tocaba buscar la forma de llegar victoriosa” (lleva, yeimi y ponchado).
- “Cada persona se enfrentaba a una situación problema, ya sea encontrar a quien se esconde o ponchar a quienes vea, o en el caso del yeimi la construcción improvisada de una torre con rocas evitando ser “ponchado”. Lo que permite desarrollar estrategias de buena comunicación con los compañeros de juego”.
- “Así, el juego nos obliga a generar estrategias de solución de problemas para no dejarse capturar, ejemplo, en el escondite si ves



que alguien venía hacia donde estas, irte a buscar otro lugar para esconderte”.

Cabe aclarar que los sujetos estudiados asociaron el escondite, el congelado, la lleva, policías y ladrones, el ponchado y yeimi (así como otros juegos menos mencionados) no solo con habilidades para la solución de problemas, sino con empatía, control emocional y confianza. En este sentido, el control emocional y las habilidades intrapersonales para regularse a sí mismo, también fueron reconocidas como requerimientos presentes en estos juegos, por los participantes de esta investigación:

- “Tanto en policías y ladrones como en la lleva no debemos dejarnos llevar del papel, porque es un juego, en el que tenemos contacto con varias personas y puede acabarse peleando”.
- “Cuando los logro hacer tengo confianza en mí mismo y me creo capaz de hacer otro problema más grande y creo en mí para solucionarlo y me motiva a seguir en ello” (dominó, parqués, stop, acertijos, puzzles).

Por otro lado, algunos juegos viso-construccionales y deportes que en el ámbito cotidiano se practican como juegos de mesa, se han relacionado como actividades de gran demanda cognitiva:

- “En el caso del rompecabezas uno debe tener habilidades de asociación”.
- “Resolver diferentes situaciones en el juego” (ajedrez).
- “Se adquiere esta habilidad porque el juego permite que, si una jugada no se puede dar, por movimientos del oponente, este pueda hallar otras salidas para seguir con el juego” (ajedrez).

Según los sujetos encuestados, en algunos de estos juegos la habilidad social y la capacidad de engaño podrían perfilarse como fundamentales para obtener un mejor desempeño:

- “...Sí hacías alianzas con tus amigos prácticamente nunca te tocaba contar” (escondite).

Claramente, no solo en el escondite se pueden establecer alianzas o coaliciones (actos que requieren del uso de habilidades tanto comunicativas como sociales por parte de los jugadores), aunque este juego no deja de destacarse como un excelente ejemplo de esa posibilidad:

- “En el juego de escondite las habilidades comunicativas aprendidas te ayudan a saber con quién te unes... en la lleva las habilidades comunicativas a relacionarnos con otras personas”.

Por otro lado, se conoce que los juegos tradicionales favorecen las dinámicas socializadoras permitiendo que los jugadores amplíen su círculo desde la construcción de relaciones de amistad:

- “Los que juegan se relacionan con varias personas, además”.

En efecto, dependiendo del juego y de las oportunidades presentadas en su desarrollo, habilidades para llevar a cabo negociaciones y establecer acuerdos basados en la complicidad momentánea, pueden cobrar demasiada importancia:

- “Opino que la lleva y el escondite tienen habilidades comunicativas ya que uno se relaciona con varias personas, además de negociación dependiendo a la persona que te encuentres ya sea un amigo”.

Lo que queda claro es que muchas de las actividades lúdico-deportivas, no solo los juegos tradicionales, pueden llegar a favorecer el trabajo en equipo lo cual eventualmente puede tener efectos sobre las habilidades para la socialización:

- “Ya que a pesar de que lo hacía con amigos por diversión a la vez se estaba realizando una actividad física... Ya que es un juego en equipo” (voleibol).

Aunque, en todas estas prácticas también se resalta la puesta en juego del sistema de valores como eje social para el buen ejercicio de la compleja actividad de jugar. En este sentido, los participantes señalaron lo siguiente:

- “Porque para todos los juegos debíamos tener valores como el respeto hacia todos” (voleibol).

- “Se practicaban los valores debido a que los niños que jugábamos nos respetábamos y se jugaba con honestidad y no se hacía trampa” (ponchado).
- “... en estos juegos debe prevalecer el respeto, la honestidad y diferentes valores para el óptimo desarrollo de estos” (escondite, lleva y rayuela).
- “Cuando jugaba Uno y Tío rico siempre hacía respetar las reglas y jugar de manera limpia donde solo importaba divertirnos”.

Es necesario resaltar entonces que estas actividades lúdicas y deportivas permiten poner en práctica valores como la tolerancia y el componente integrador mediado por la paciencia y la empatía frente al OTRO en tanto individuo diferente e imperfecto. De esta manera, los participantes de esta investigación señalan asuntos relevantes que abordan la dimensión emocional y social como requerimientos esenciales para participar de ciertas actividades:

- “Se necesita empatía, ya que el juego se realizaba con varios niños y la idea era poder integrar a todos los participantes así fueran justos o no al momento de realizar el juego, y entender que a muchos les afectaba el no ganar, pero otros no le ponían demasiada importancia” (rayuela).
- “El escondite y la lleva son juegos de mucha acción y por lo tanto estimulaban todo el sistema de alerta y el sistema límbico generando muchas emociones”.

También, estas prácticas permiten el despliegue de habilidades para la cognición social y el manejo emocional, como lo son, el control de sí mismo y de las reacciones ante ciertas formas de presión asociadas a las situaciones que implican la necesidad de actuar repentinamente. Al respecto, los participantes comentaron lo siguiente:

- “En la etapa de la niñez no somos muy buenos para controlar nuestras emociones. Al ser un juego de competencia, se involucran nuestras emociones: ya sea porque nos encontraron, porque no corrimos lo suficientemente rápido para ganar o por la felicidad al saber que sí lo logramos” (escondite).

- “El saber manejar las emociones es muy importante al momento de salir del lugar donde te escondes, ya que no puedes ser invadido por el miedo porque este te paraliza y no te va a permitir correr hasta el sitio indicado para ganar” (escondite).
- “Supongo que a nadie le gusta perder, había que tener dominio o control sobre si ganabas o perdías” (escondite, yeimi y tin tin corre corre)”.

Tanto en el escondite, como en la lleva y el congelado, la empatía resulta ser muy importante, para que los participantes no terminen en malentendidos o generando algún tipo de conflicto entre ellos. No obstante, también en otras actividades pueden evidenciarse este tipo de requerimientos:

- “Por la forma de tomar el rol y expresar emociones ... Se tenían en cuenta los valores, así como también lo que se hacía mal según el rol” (jugar muñecas).
- “... Ya que muchas veces cuando era niño pequeño como las personas se sentían mal al perder, desde eso no entendía porque me sentía mal por ellos y trataba de ponerme en su lugar”.

Otro aspecto que se puede considerar hace referencia a la posibilidad de elegir ser solidario o egoísta frente a los demás, cuando se está en una situación que involucra este dilema:

- “Si se era uno de los últimos jugadores, este tenía la opción de salvarse a sí mismo o a todos y muchos de los niños tenían empatía por los demás y decidían salvarlos y así continuar el juego” (escondite).

Cabe resaltar que el cuidado y la precaución frente a la protección de la integridad del OTRO (incluso de los objetos), también fueron mencionados como requerimiento social a nivel de estas formas de juego:

- “No era tan tosca con los niños más pequeños” (escondite y lleva)
- Ya que se tenía que buscar la forma de armar la torre sin que la derribaran (yeimi).

En general muchas de estas prácticas lúdico-deportivas cumplen una función primordial para el ser humano orientada al relacionamiento, desde el lenguaje, las emociones y el disfrute asociado al ocio, tal como se evidencia a continuación a través de esta simple expresión acerca del fútbol:

- “Hablábamos y nos reíamos” (fútbol)

**Figura 43.** Juego espontáneo de fútbol.

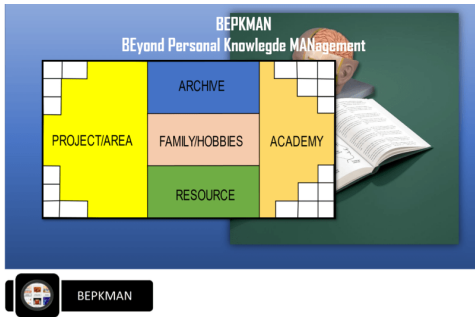


Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a investigaciones efectuadas por los autores.

A continuación, se exponen las consideraciones finales de la presente investigación. En este apartado se examinan las limitaciones del estudio y, finalmente, se realizan recomendaciones puntuales en términos de otras posibilidades investigativas dentro de esta línea de conocimiento.

## **Herramientas pedagógicas**

Tal como se plantea para el capítulo 5, aquí también BEPKMAN le ofrece al lector la herramienta de toma de notas, a través de ejemplos de notas tomadas por los autores del libro, desde las comprensiones derivadas del análisis cualitativo presentado en este capítulo. Mediante este recurso, se puede guardar una idea o comprensión de un tema, de manera muy sintética.



**Clic aquí**  
para conocer más

BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.



Pintura elaborada por Laura Carolina Pabón Sandoval y Martín Iván Franco Pabón.

## Referencias bibliográficas

Adler, P. A., & Adler, P. (2019). On Ethnography. <https://doi.org/10.1177/0094306119867060i>

- Akemu, O., & Abdelnour, S. (2020). Confronting the digital: Doing ethnography in modern organizational settings. *Organizational Research Methods*, 23(2), 296-321. <https://doi.org/10.1177/1094428118791018>
- Bonal Zazo, J. L. (2001). La descripción archivística normalizada: origen, fundamentos, principios y técnicas (No. Sirsi) i9788497040105). <http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/3294>
- Forni, P., & Grande, P. D. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista mexicana de sociología*, 82(1), 159-189. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-25032020000100159&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-25032020000100159&script=sci_arttext)
- Khoo-Lattimore, C., Mura, P., & Yung, R. (2019). The time has come: A systematic literature review of mixed methods research in tourism. *Current Issues in Tourism*, 22(13), 1531-1550. <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1406900>
- Lévi-Strauss, C., & Aramburo, F. G. (1964). El pensamiento salvaje (No. 04; GN405, L4.). México: Fondo de cultura económica.
- Sánchez-Gómez, M., Rodrigues, A. I., & Costa, A. P. (2018). Desde los métodos cualitativos hacia los modelos mixtos: tendencia actual de investigación en ciencias sociales. *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (28). <http://dx.doi.org/10.17013/risti.28>.



## CONSIDERACIONES FINALES ACERCA DEL JUEGO, LA PSICOMOTRICIDAD Y LAS PRÁCTICAS PARA EL BIENESTAR

*Final considerations about play, psychomotor skills, and practices  
for wellbeing*

**Resumen.** Este capítulo recoge los conceptos y datos desarrollados a lo largo de la presente obra. Con este propósito, se establecen relaciones con los planteamientos de otros estudiosos del tema, para finalmente aportar a la divulgación del significado que los juegos tradicionales pueden llegar a tener frente a dinámicas asociadas al tiempo de ocio, las relaciones sociales y los procesos psicológicos en general. Además, sugiere propuestas tales como la implementación de variantes de juegos preferidos y frecuentemente practicados en el territorio local, como estrategias complementarias para la pedagogía del deporte, el mantenimiento del bienestar y la rehabilitación física enfocada a casos particulares.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, deporte, ocio, salud, habilidades intelectuales, cognición social.

**Abstract.** This chapter gathers the concepts and data developed throughout this work. For this purpose, it establishes relationships with the approaches of other scholars of the subject, to finally contribute to the dissemination of the meaning that traditional games can have in relation to dynamics associated to leisure time, social relationships,

*Cita este capítulo*

Ocampo, Á. A.; Pabón-Sandoval, L. C. y Castillo, J. F. (2022). Consideraciones finales acerca del juego, la psicomotricidad y las prácticas para el bienestar. En: *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. (pp. 107-122). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

and psychological processes in general. In addition, it suggests proposals such as the implementation of variants of preferred and frequently practiced games in the local territory, as complementary strategies for the pedagogy of sport, the maintenance of well-being and physical rehabilitation focused on particular cases.

**Key words:** traditional games, sport, leisure, health, intellectual skills, social cognition.

El estudio de los precursores filogenéticos y las condiciones propias de nuestro pasado inmediato puede informarnos sobre la transformación cognitiva de nuestra especie, y sin duda alguna, en el futuro proporcionará información esencial para rastrear los complejos procesos que contribuyeron a la aparición de la civilización, generando comprensiones acerca de la evolución asociada al pensamiento y las relaciones sociales de nuestros pueblos (DeFelipe, 2011).

En este sentido, este trabajo representa un esfuerzo por comprender cómo el acto de indagación y “observación” en tanto forma de revisar el pasado, enriquece la proyección de múltiples percepciones antropológicas sobre el mundo sensible. Por tanto, esta obra encuentra su potencial práctico desde la labor de articular indagación, observación y pasado, con los procesos experienciales en los que el individuo se involucra, tales como juegos, danzas, cantos ceremoniales, ritos, entre otros (Geertz, 2012).

Específicamente, este estudio permitió relacionar la revisión de literatura socioantropológica con las piezas de información obtenidas por medio de la encuesta y el cuestionario de profundización, favoreciendo una aproximación sistemática sobre ciertas realidades contemporáneas (Akemu & Abdelnour, 2020), como por ejemplo: 1) Identificar las actividades lúdico-deportivas que en la niñez y en la actualidad han practicado individuos del Valle del Cauca que actualmente tienen edades entre 18 y 27 años y 2), para caracterizar las demandas sociocognitivas subyacentes en estas prácticas. Así, se realiza un aporte al entendimiento de la forma en que las rutinas de juego

y las prácticas deportivas se asocian con el perfil sociocognitivo del colectivo que las lleva a cabo.

Los análisis derivados de esta investigación sugieren que las perspectivas cotidianas que tienen las personas sobre el deporte y el juego, efectivamente se encuentran relacionadas con el mantenimiento de la salud y la sensación de diversión. Esta relación entre el juego y el placer es coherente con la observación descrita por Culin (1898) de acuerdo con la cual, jugar como acto social se asocia principalmente con el disfrute, la recreación y el ocio.

Por otro lado, en este punto es importante señalar que hace ya casi un siglo se desarrolló el concepto de psicomotricidad, tomando como punto de partida experiencias a nivel de la práctica clínica con niños que presentaban retraso motor o incoordinación con tono muscular alterado. Por lo que, es posible plantear que la psicomotricidad apoya la idea según la cual, la afectividad, la dimensión intelectual y el movimiento en el niño se configuran como un todo inseparable (Dupré, 1925). En este sentido, los juegos tradicionales como práctica cotidiana se consideran como una herramienta valiosa para promover procesos terapéuticos e inclusivos entre las personas con ciertas formas de diversidad funcional, lo cual puede tener implicaciones relevantes para el deporte, la educación y la salud integral (Barrett, 2014). Ver Figura 44.

**Figura 44.** Figuras que muestran el uso de recursos relacionados con juguetes o juegos tradicionales para favorecer procesos de rehabilitación física. A) Sesión en la que se emplea el juego del Caballito mecedor para contribuir al proceso de rehabilitación con una niña de 1 año, que presenta retraso en el desarrollo. B) Sesión en la que se emplea la pelota y la idea de cancha relacionada al balón pie para contribuir al proceso de rehabilitación con un niño de 12 años que presenta síndrome de Asperger.



Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a investigaciones efectuadas por los autores.

Estas consideraciones van más allá de las creencias reportadas en las respuestas de los participantes de la presente investigación, quienes consideran el aporte recreativo del juego en calidad de actividad para pasar el tiempo (96,6%), por encima de sus contribuciones a la salud y bienestar (21,6%). Ver figura 41.

Trascendiendo el abordaje de lo patológico, resulta importante considerar la relación que tienen los juegos que se perfilan como los que más frecuentemente han sido elegidos por los niños de ciertas generaciones (y que determinados adultos aún en la actualidad continúan practicando al calor de su mentalidad de humano lúdico), para comprender la triada establecida entre los afectos, las cogniciones y el sistema de acción del individuo. Lo anterior resulta importante dado que estas prácticas lúdicas representan una fuente de recreación y

de ocio saludable, y además, porque pueden convertirse en herramientas importantes para fomentar el desarrollo psicomotor tanto a nivel de la cotidianidad del individuo como en el marco de algunos escenarios deportivos que pueden apoyarse en el repertorio de juegos tradicionales del que disponen ciertos grupos culturales, como el que habita en el Valle del Cauca. Teniendo en cuenta que probablemente existen algunas diferencias en la participación en estas prácticas lúdico-deportivas asociadas al sexo (condición de hombre o mujer), como se evidenció tanto para la niñez como en la edad adulta de los participantes del presente estudio. Ver capítulo 5.

De acuerdo con los resultados, durante su niñez los participantes de este estudio se implicaban en juegos como el escondite (87.6%) y la lleva congelada (73.2%). Considerando la popularidad y versatilidad de ésta última (lleva congelada o congelado), vale la pena mencionar que, se conoce que este juego se perfila como una de las actividades en la que ocupan el tiempo libre muchos de los niños desde hace décadas (incluso aún en la actualidad). Su base más elemental se relaciona con la denominada lleva tradicional, por demás frecuente en colegios, patios de casas o parques de barrios en el Valle del Cauca (como se constató en la encuesta llevada a cabo en este estudio). Concretamente, la lleva es un juego de persecución en el que al inicio se determina a uno de los participantes para que porte la lleva y este debe perseguir a los demás para “pegársela” (por lo que ellos deberán huir). Ver Figura 45.

**Figura 45.** Juego de lleva tradicional como estrategia formativa lúdico-deportiva en un dojo de judo. Esta lleva implica demandas motoras como correr y esquivar, orientadas al trabajo empleando el cuerpo en posición erguida.





Fuente: Fotografías cortesía de la Academia Nippon Budokai y del Sensei Alfredo Sánchez (Centro Cultural Colombo Japonés, Cali- Colombia).

Pensando en las posibilidades de despliegue cognitivo y psicomotor es posible proponer variantes a partir de este juego. Estas variantes pueden generar tipos diferentes de llevas, respetando el carácter de juego de persecución que la distingue, y fácilmente se podrían implementar en diferentes contextos lúdicos y deportivos. Por ejemplo, en la formación deportiva a nivel de judo, dichas variantes pueden ser incluidas en la agenda formativa de cada sesión, ya que aportan elementos para afinar habilidades que son prerrequisito para que los niños estén más preparados para la apropiación de requerimientos básicos (velocidad, coordinación, equilibrio, explosividad, competitividad, seguimiento de instrucciones, control atencional, control inhibitorio, cognición creativa y procesos imaginativos) y de elementos técnicos indispensables para el adecuado despliegue del *Ne Waza* y el *Tachi Waza*<sup>8</sup>. Ver Figuras 46 y 47.

---

<sup>8</sup> Tachi Waza y Ne Waza, son términos de las artes marciales japonesas tales como el judo que se emplean respectivamente para hacer referencia al combate cara a cara de pie (agarrando, lanzando o proyectando al oponente) y en el suelo (controlando, sometiendo, luxando o estrangulando al oponente, en el caso particular de los deportistas adultos).



**Figura 46.** Juego de lleva cangrejo. Tipo de lleva con variante como estrategia formativa lúdico-deportiva en un dojo de judo. Esta lleva implica demandas motoras como fuerza, resistencia aeróbica, agilidad y potencia para desplazarse a nivel del suelo.



Fuente: Fotografías cortesía de la Academia Nippon Budokai y del Sensei Alfredo Sánchez (Centro Cultural Colombo Japonés, Cali- Colombia).

**Figura 47.** Juego de lleva conejo. Tipo de lleva con variante como estrategia formativa lúdico-deportiva en un dojo de judo. Esta lleva implica demandas motoras como fuerza, resistencia aeróbica, agilidad y desplazamiento mediante saltos.



Fuente: Fotografías cortesía de la Academia Nippon Budokai y del Sensei Alfredo Sánchez (Centro Cultural Colombo Japones, Cali- Colombia).



A continuación, se resumen algunas variantes que pueden implementarse en el juego de la lleva:

**Tabla 7.** Variantes de la lleva tradicional y demandas cognitivas, sociales y motoras.

Tipo de lleva	Consigna	Demanda motora	Demanda cognitiva	Demanda socio-emocional
Lleva tradicional	Se selecciona a un participante para que sea quien porte la lleva, este deberá correr y perseguir a los demás participantes hasta tocar una parte del cuerpo de alguno de los integrantes para poder liberarse de la lleva y conseguir que otro sea el portador de esta.	<p><b>Habilidades físicas:</b> Velocidad, fuerza resistencia, fuerza explosiva, resistencia aeróbica, agilidad, potencia y coordinación. Patrones motores: correr, esquivar,</p> <p><b>Grupos musculares implicados:</b> Cuádriceps, isquiotibiales, tibial anterior, gastrocnemio, sóleo, iliopsoas, glúteos, abdominales, multifido, dorsal ancho, erector de la columna, deltoides y diafragma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Control motor</li> <li>• Planificación del movimiento</li> <li>• Seguimiento de instrucciones/reglas</li> <li>• Tolerancia a la frustración</li> <li>• Ajustes posturales</li> <li>• Capacidad de generar estrategias</li> </ul>	Benevolencia, respeto, persistencia. Justicia y honestidad
Lleva cadena	Quien porta la lleva, si se la pega a alguien va tomándose de la mano con él formando una cadena, que en la medida en que se va pegando a otras personas se vuelve más larga. Si ocurre que cuando la cadena humana formada está pegando la lleva, esta se suelta o se rompe, no será válida la pegada de la lleva.	<p><b>Habilidades físicas:</b> Velocidad, fuerza resistencia, fuerza explosiva, resistencia aeróbica, agilidad, potencia y coordinación.</p> <p><b>Grupos musculares implicados:</b> Cuádriceps, isquiotibiales, tibial anterior, gastrocnemio, sóleo, iliopsoas, glúteos, abdominales, multifido, dorsal ancho, erector de la columna, deltoides, bíceps, flexores de los dedos y diafragma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Control motor</li> <li>• Planificación del movimiento</li> <li>• Seguimiento de instrucciones/reglas</li> <li>• Tolerancia a la frustración</li> <li>• Ajustes posturales</li> </ul>	Cooperación, Solidaridad, Lealtad, Benevolencia, respeto, persistencia. Gestión del conflicto, justicia y honestidad

Consideraciones finales acerca del juego, la psicomotricidad y las prácticas para el bienestar

Tipo de lleva	Consigna	Demanda motora	Demanda cognitiva	Demanda socio-emocional
Lleva conejo	El desplazamiento se lleva a cabo realizando saltos verticales con las manos puestas en las orejas, imitando el desplazamiento en salto y las orejas propias de un conejo.	<p><b>Habilidades físicas:</b> Fuerza resistencia, resistencia aeróbica, agilidad y desplazamiento mediante saltos.</p> <p><b>Grupos musculares implicados</b> Cuádriceps, isquiotibiales, glúteo mayor, iliopsoas, erectores de la columna, recto abdominal, deltoides anterior y posterior, bíceps, tríceps y braquiorradial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Control motor</li> <li>• Planificación del movimiento</li> <li>• Seguimiento de instrucciones/reglas</li> <li>• Tolerancia a la frustración</li> <li>• Ajustes posturales</li> <li>• Capacidad de generar estrategias</li> <li>• Control inhibitorio</li> <li>• Capacidad representacional</li> </ul>	Benevolencia, respeto, persistencia, justicia y honestidad
Lleva soldadito	El desplazamiento se lleva a cabo en supino realizando apoyo en antebrazos, mediante arrastre de todo el cuerpo dinamizado por miembros superiores.	<p><b>Habilidades físicas:</b> Desplazamientos en arrastre, fuerza potencia en miembros superiores y agilidad.</p> <p><b>Grupos musculares implicados</b> Bíceps, tríceps, dorsal ancho, deltoides, braquiorradial, extensores de la cabeza, paraespinales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Control motor</li> <li>• Planificación del movimiento</li> <li>• Seguimiento de instrucciones/reglas</li> <li>• Tolerancia a la frustración</li> <li>• Ajustes posturales</li> <li>• Capacidad de generar estrategias</li> <li>• Control inhibitorio</li> <li>• Capacidad representacional</li> </ul>	Benevolencia, respeto, persistencia, justicia y honestidad
Lleva cangrejo	El portador de la lleva y demás participantes realizan los desplazamientos en posición de cuatro apoyos en supino con extensión de cadera, tal cual un cangrejo. Se requiere de agilidad para no dejarse pegar la lleva.	<p><b>Habilidades físicas:</b> Fuerza resistencia, resistencia aeróbica, agilidad y potencia.</p> <p><b>Grupos musculares implicados</b> Glúteo máximo, isquiotibiales, gastrocnemio, tríceps, extensores de muñeca, trapecio, romboideos, serrato, dorsal ancho, pectoral mayor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Control motor</li> <li>• Planificación del movimiento</li> <li>• Seguimiento de instrucciones/reglas</li> <li>• Tolerancia a la frustración</li> <li>• Ajustes posturales</li> <li>• Capacidad de generar estrategias</li> <li>• Control inhibitorio</li> <li>• Capacidad representacional</li> </ul>	Benevolencia, respeto, persistencia, justicia y honestidad

Fuente: Tabla elaborada a partir de discusiones con el Sensei Alfredo Sánchez y corroborada por los datos recogidos en la presente investigación.

Más allá de aceptar que el trabajo con los juegos tradicionales puede mejorar la experiencia deportiva, física y motivacional de los individuos, como se constató en un estudio realizado en el noroeste de Canadá con comunidades indígenas (Dubnewick, Hopper, Spence & McHugh, 2018), estas variantes de un mismo juego tradicional (en este caso la lleva), hacen que el desafío psicomotor del juego como experiencia dinámica comprenda demandas cognitivas y motoras muy diferentes, considerando que, las sinergias musculares que se involucran en los requerimientos visomotores asociados a la lleva y sus variantes, resultan ser muy diferentes, divertidas y complementarias.

Además, es importante señalar que la mediación aportada por el adulto (padre, cuidador, instructor o maestro) durante el juego, eventualmente contribuye a la estructuración de procesos sociocognitivos en los educandos como lo son, la capacidad de autorregulación, las habilidades para el cambio de perspectiva, el pensamiento divergente, el desarrollo del pensamiento simbólico y el despliegue de la fantasía (Vygotsky, 1978; Ocampo, Tovar & Arteaga, 2019). Dichos aspectos pueden desarrollarse en espacios lúdico-deportivos que involucren los juegos tradicionales, el potencial representacional y la dimensión emocional del aprendiz (Lavega, Etxebeste, Lagardera & March, 2014; Thalib, & Ahmad, 2020), como lo permite la lleva cuando se involucran en esta algunas de las variantes posibles. Ver Tabla 7 y Figura 48.

**Figura 48.** Juego de lleva cadena. Tipo de lleva con variante como estrategia formativa lúdico-deportiva en un dojo de judo. Esta lleva además de las demandas físicas implica procesos sociales como trabajo en equipo, control emocional y procesos ejecutivos como toma de decisiones.





Fuente: Fotografías cortesía de la Academia Nippon Budokai y del Sensei Alfredo Sánchez (Centro Cultural Colombo Japonés, Cali- Colombia).

Esta aproximación se sitúa en la misma línea de lo planteado por Jaramillo (2004), quien destaca las contribuciones recreativas, deportivas y pedagógicas presentes en los juegos tradicionales, pero proponiendo prácticas centradas en canciones y juegos, cuyo propósito se enfoca en favorecer el desarrollo de habilidades musicales en la población infantil colombiana.

Siguiendo el referente de estudios previos, que describieron la particularidad de las prácticas lúdico-deportivas que imperaron en Latinoamérica en los siglos XVIII y XIX (Craig, 2002; Crego, 2003; Van Melé, Renson & Wellens, 1992), para futuros estudios, se recomienda considerar las rutinas lúdico-deportivas, en intervalos o lapsos, por ejemplo, comprendidos desde el periodo precolombino hasta el

periodo contemporáneo en la América Andina, sabiendo que estas podrían constituirse como fuente de conocimiento para determinar las habilidades sociales y cognitivas implícitas en las prácticas de juego tradicionales que se han venido realizando históricamente en Colombia. Para ello, la observación del pasado mediante la revisión de los archivos históricos y antropológicos, así como las piezas de información testimonial, serían esenciales como recursos etnográficos de primer nivel, siempre que sea posible.

Finalmente, es importante señalar que estudios de esa naturaleza se encaminarían a obtener una mayor comprensión acerca de cómo los juegos se entretajan con las formas de pensar propias de cada grupo humano y las habilidades que se privilegian al calor de las realidades de los colectivos sociales. Para el caso específico de nuestro país, propiciando la generación de comparaciones con otras regiones y al interior del territorio colombiano mismo, desde la particularidad de un momento histórico en el que, muy seguramente los hombres y las mujeres de esos pueblos también se han entregado al misterioso goce de jugar. A través del juego, la distancia, el espacio y el tiempo se acortan, propiciando que los vínculos se estrechen en una experiencia única de nosotros mismos. Ver Figura 49.

**Figura 49.** Una abuela compartiendo con su nieto a través de la práctica de un juego de mesa.

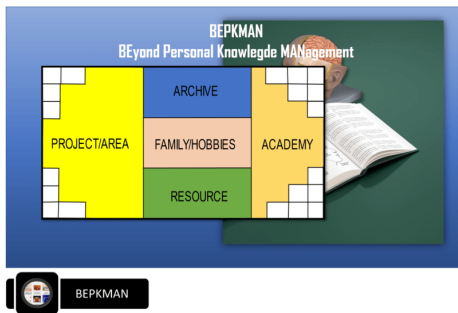


Fuente: Archivos fotográficos pertenecientes a la colección personal de los autores



## Herramientas pedagógicas

En este apartado BEPKMAN aporta diversos materiales que le permitirán al lector revisar prácticas lúdico-deportivas que pueden ser familiares y otras que podrían resultar nuevas para su conocimiento, pero que en últimas complementan su comprensión y disfrute del tema desarrollado en este libro.



**Clic aquí**  
para conocer más

BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.



Pintura elaborada por Álvaro Alexander Ocampo González.

## Referencias bibliográficas

- Akemu, O., & Abdelnour, S. (2020). Confronting the digital: Doing ethnography in modern organizational settings. *Organizational Research Methods*, 23(2), 296-321. <https://doi.org/10.1177/1094428118791018>
- Barrett, U. (2014). Traditional sports and games as a means for integration of people with disabilities. *International Council of Sport Science and Physical Education Bulletin*, 67, 11-17. <https://d-nb.info/1120055555/34#page=11>
- Craig, S. (2002). *Sports and Games of the Ancients*. Greenwood Publishing Group. <https://rb.gy/yhugls>
- Crego, R. (2003). *Sports and Games of the 18th and 19th Centuries*. Greenwood Publishing Group. <https://rb.gy/kk0lpe>
- Culin, S. (1898). American Indian Games. *The Journal of American Folklore*, 11(43), 245-252. <https://doi.org/10.2307/534133>
- DeFelipe, J. (2011). The evolution of the brain, the human nature of cortical circuits, and intellectual creativity. <https://doi.org/10.3389/fnana.2011.00029>
- Dubnewick, M., Hopper, T., Spence, J. C., & McHugh, T. L. F. (2018). There's a cultural pride through our games: Enhancing the sport experiences of Indigenous youth in Canada through participation in traditional games. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 207-226. <https://doi.org/10.1177/0193723518758456>
- Dupré, E. (1925). *Pathologie de l' imagination et de l' emotivité*. Paris, Payot.
- Geertz, C. (2012). *Available light: Anthropological reflections on philosophical topics*. Princeton University Press.
- Jaramillo, A. L. Z. (2004). El método Kodály y su adaptación en Colombia. *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*, 1(1), 66-95. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/6420/>
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research quarterly for exercise and sport*, 85(4), 457-467. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- Ocampo González, A. A., Tovar Cuevas, J. R., & Arteaga Diaz, G. (2019). The game and creative cognition: a proposal of intervention. *Psicología edu-*

cativa: revista de los psicólogos de la educación. <https://doi.org/10.5093/psed2018a21>

Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88-104. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1272678>

Van Melé, V., Renson, R., & Wellens, R. (1992). Traditional Games in South America. Hofmann.

Vygotsky, L. (1978). M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.



## BEPKMAN: LA HERRAMIENTA DIDÁCTICA Y PEDAGÓGICA BASADA EN LA ANALOGÍA DEL CEREBRO DIGITAL

*Bepkman: the didactic and pedagogical tool based on the digital brain analogy*

**Resumen.** Este capítulo describe el uso de BEPKMAN, un recurso didáctico y pedagógico usado como elemento mediador entre la información del presente libro y los recursos propios y multimediales que puedan ser útiles para una comprensión o ampliación de las temáticas relacionadas. Los recursos son tratados como neuronas digitales con diferentes atributos entre los que se encuentran: las ideas, apreciaciones o información externa; las cuales son referidas a las notas, donde la información obtenida por el lector puede complementarse con imágenes, enlaces a páginas de apoyo o videos almacenados por el lector o que se encuentren en la nube. Las neuronas digitales también cuentan con un atributo de lectura crítica donde se registran aspectos relacionados con algunos de los artículos utilizados en la presente obra, brindando una mirada objetiva de los aspectos más relevantes de estos. Los demás atributos asociados a la herramienta no cumplen un papel trascendental para este documento por lo que no se desarrollará descripción de estos. Las ventajas didácticas y pedagógicas de BEPKMAN son visibles dado que se acerca al lector desde la mirada de los autores, puede observar los aspectos relevantes que han sido destacados y además tiene la opción de adicionar sus observaciones, tomar notas, identificar nuevos temas

*Cita este capítulo*

Ocampo, Á. A.; Pabón-Sandoval, L. C. y Castillo, J. F. (2022). BEPKMAN: La herramienta didáctica y pedagógica basada en la analogía del cerebro digital. En: *Juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud*. (pp. 123-138). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

y ampliar los contenidos referidos en el libro, proyectándose más allá de un gestor de conocimiento personal.

**Palabras clave:** herramienta didáctica y pedagógica, BEPKMAN, gestor de conocimiento personal.

**Abstract.** This chapter describes the use of BEPKMAN, a didactic and pedagogical resource used as a mediating element between the information of this book and the own and multimedia resources that can be useful for an understanding or expansion of the topics covered. The resources are treated as digital neurons with different attributes among which are: ideas, appreciations or external information which are referred to the notes where the information obtained by the reader can be complemented with images, links to support pages or videos stored by the reader or found in the cloud. The digital neurons also have a critical reading attribute where aspects related to some of the articles used in this work are recorded, providing an objective view of the most relevant aspects of these. The other attributes associated with the tool do not play a transcendental role for this document, so no description of them will be developed. The didactic and pedagogical advantages of BEPKMAN are visible since the reader is approached from the authors' point of view, can observe the relevant aspects that have been highlighted and also has the option to add his observations, take notes, identify new topics and expand the contents referred to in the book, projecting beyond a personal knowledge manager.

**Key words:** didactic and pedagogical tool, BEPKMAN, personal knowledge manager.

Los gestores de conocimiento personal son herramientas de productividad, donde el usuario extrae datos, información, recortes, enlaces y todo tipo de información que le puede ser útil y la organiza para su posterior uso. Es así tal que gestores como Notion (Ayk Martirosyan, 2021), Obsidian (The productive engineer, 2022) entre otros son los más destacados pues los usuarios organizan sus actividades académicas, personales y profesionales con el propósito de categorizarlas y priorizarlas.

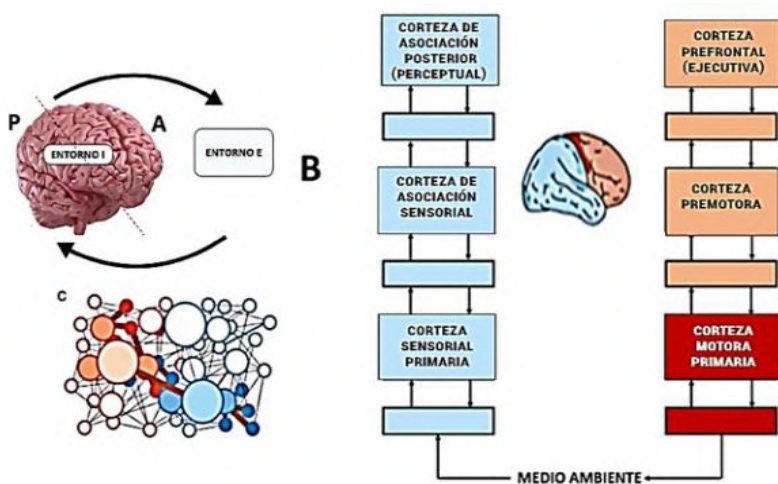
La herramienta BEPKMAN (del inglés, **BE**yond **P**ersonal **K**nowledge **MAN**agement) se perfila como un esfuerzo por integrar las funcionalidades propias de un gestor de conocimiento personal, con herramientas útiles para la investigación científica-académica y herramientas asociadas a métodos de estudio, para potencializar los recursos académicos que el usuario pretenda trabajar. Por lo anterior, se considera a BEPKMAN como una prótesis cognitiva, pues en esencia cumple con las funciones de un cerebro digital, donde el usuario puede tener una extensión de sus documentos e ideas, y además los gestiona vinculando palabras claves, documentos con información complementaria y con la posibilidad de ubicarlos espacialmente para generar un vínculo de procedencia.

Descarga de los recursos para ejecutar BEPKMAN (Video explicativo <https://youtu.be/s9vAtVZ5soI> ).

Un software como BEPKMAN está diseñado considerando aspectos funcionales asociados a la manera cómo opera el flujo de la información en el sistema nervioso humano. Por tal razón se habla de CEREBRO DIGITAL, acogiendo la analogía entre el procesamiento de la información dentro del sistema nervioso y un software con las características de BEPKMAN.

En efecto, se conoce que el sistema nervioso cuenta con entradas (receptores, neuronas sensoriales, vías ascendentes, áreas corticales sensitivas, entre otras estructuras) y salidas de información (áreas corticales motoras, vías descendentes, motoneuronas, efectores, entre otras estructuras), pero también con procesos de integración y asociación de dicha información vinculados a la conectividad entre la corteza cerebral y las estructuras subcorticales (como por ejemplo entre la corteza y el tálamo), pero sobre todo a la interacción dentro y entre regiones corticales, que se encuentra mediada por fibras cortico-corticales (conectando intrínsecamente cada hemisferio y de un lado al otro los dos hemisferios). Ver Figura 49.

**Figura 49.** Interacción informativa entre el sistema nervioso y el medio ambiente. A) El esquema representa la interacción entre el Sistema nervioso y el entorno. En función de las interacciones del bucle que tiene lugar entre la percepción y la acción, la corteza elabora representaciones internas del entorno. Este mapa neural interno está compuesto por información de orden sensoriomotor, asociativo (cognitivo) y emocional. ENTORNO E (externo); ENTORNO I (interno). B) Se exponen los tipos de conocimientos que se van estructurando (de manera jerárquica y recurrente) en las cortezas perceptivas y ejecutivas (frontales) durante la interacción entre el individuo y el ambiente. C) Conectividad neuronal que presenta redes de almacenamiento de aprendizajes tanto sensoriales (azul), como ejecutivos (rojo), gracias a la permanente conectividad entre las diversas regiones del Sistema nervioso. E=Estímulo del medio ambiente.



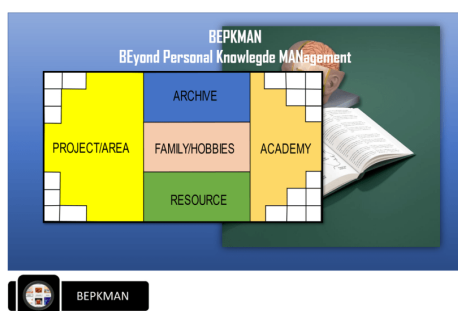
Fuente: Basado en Fuster (2014) y en Ocampo (2021).

Al igual que el sistema nervioso, BEPKMAN procesa información desde una lógica entrada-integración-salida, y acudiendo a principios jerárquicos, seriales y paralelos del flujo de la información. Asimismo, cuenta con funciones localizadas en áreas (o carpetas) específicas, pero a su vez distribuye su procesamiento generando conectividad y asociaciones entre las diversas unidades de cómputo (neuronas y lóbulos digitales, de acuerdo con la analogía propuesta), como se explicará más adelante en este capítulo.

Haciendo referencia al libro (“Juegos tradicionales, Habilidades y Contexto: Consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud”),

algunos de los capítulos de esta obra cuentan con un enlace para acceder a un drive donde se encuentra BEPKMAN; el objetivo de este enlace es brindar al lector la posibilidad de descargar los archivos e iniciar la construcción de un cerebro digital propio. Ver Figura 50.

**Figura 50.** La figura presenta el código QR para acceder a BEPKMAN y una imagen alusiva al programa.



**Clic aquí**  
para conocer más

BEPKMAN – Software diseñado por  
Javier Ferney Castillo García. PhD.

Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

El enlace obtenido permite llegar a la carpeta **Bepkman-support**, esta debe ser descargada en una ruta del computador y requiere que el usuario tenga instalado Microsoft office 365 o en su defecto el office 2019.

Posterior a la descarga de la carpeta **Bepkman-support** se procede a hacer doble clic en el archivo BEPKMAN-JUEGO, este corresponde al cerebro digital del libro “Juegos tradicionales, Habilidades y Contexto: Consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud”, en la pantalla aparecerá una interfaz de usuario como se muestra en la Figura 51.

**Figura 51.** Interfaz de usuario para el ingreso a BEPKMAN.

INGRESO USUARIO

ID  USER

PASS  TOKEN

OK Security Copy

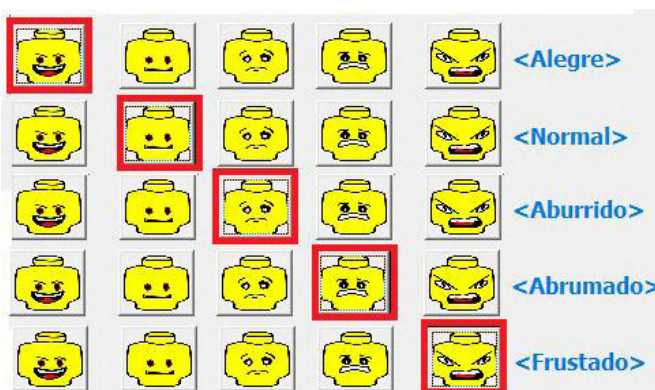


**TÉRMINOS Y CONDICIONES:**  
El presente software es desarrollado para investigación, al hacer clic en el botón OK, Usted acepta que la información consignada en este software es para uso académico y científico, y que las publicaciones, desarrollos, procesos de innovación y toda actividad que se considere como objeto de estudio por parte del mismo son y serán apoyadas por usted (2021).

Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

Para el proceso de ingreso se debe hacer clic en alguna de las imágenes que tienen asociado un estado emocional previo al uso de la herramienta, este puede corresponder al estado emocional alegre, normal, aburrido, abrumado, frustrado, tal como se muestra en la Figura 52.

**Figura 52.** Estados emocionales y su correspondiente representación visual.



Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

Después de seleccionar el estado emocional se escribe el nombre del usuario en el campo **USER** de la interfaz y se hace clic en **OK** para regis-

trar el ingreso a la herramienta y aceptar los términos y condiciones. La figura 53 muestra la interfaz diligenciada previo al registro de usuario.

**Figura 53.** Interfaz de ingreso de usuario diligenciada.

INGRESO USUARIO

ID  USER

PASS  TOKEN

OK Security Copy

 <Alegre>

**TÉRMINOS Y CONDICIONES:**  
El presente software es desarrollado para investigación, al hacer clic en el botón OK, Usted acepta que la información consignada en este software es para uso académico y científico, y que las publicaciones, desarrollos, procesos de innovación y toda actividad que se considere como objeto de estudio por parte del mismo son y serán apoyadas por usted (2021).

Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

BEPKMAN realiza un saludo de bienvenida mediante su voz característica y presenta una interfaz de selección de funcionalidades, ver la Figura 54.

**Figura 54.** Interfaz de selección de funcionalidades.



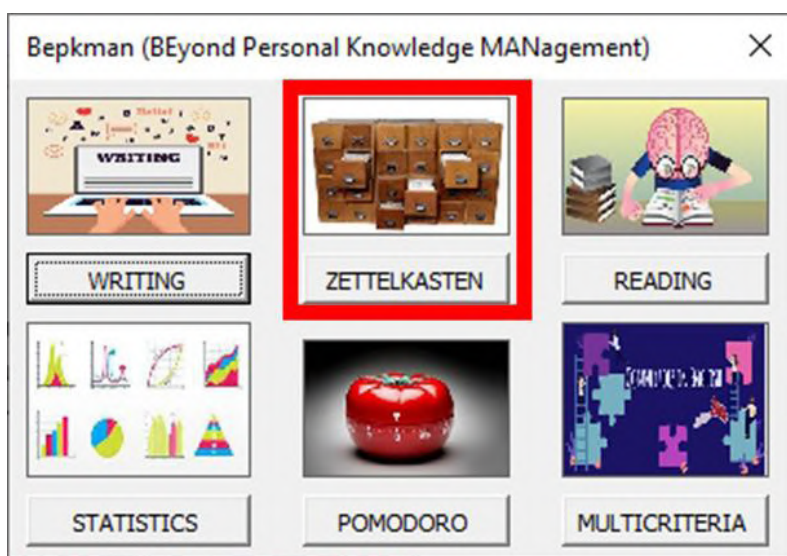
Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.



## Zettelkasten: Funcionalidad para la creación de neuronas digitales e integración de métodos de estudio

El término Zettelkasten (Sönke Ahrens, 2017) proviene del alemán y significa caja de notas. Esta funcionalidad en BEPKMAN proporciona los recursos para gestionar las neuronas digitales (crear, copiar, mover, eliminar, categorizar), para más información acceder al video relacionado en el enlace: <https://youtu.be/GqofSbLx3xw>. Ver Figura 55.

**Figura 55.** Selección de la funcionalidad Zettelkasten <https://youtu.be/GqofSbLx3xw>



Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

A la luz de esta herramienta, los usuarios pueden escribir párrafos identificando en ellos la idea principal, datos, justificaciones, restricción de esos datos, idea conclusiva y condiciones de refutación de dicha conclusión, esto basado en la metodología Toulmin para la redacción de párrafos argumentativos. Retomando la analogía propuesta, en esta funcionalidad a cada nota se le asigna una ubicación espacial que le provee una aplicación específica dentro del cerebro digital. En este sentido, las neuronas relacionadas al libro se encuentran en el lóbulo cerebral digital denominado PROJECT (haciendo un



símil al lóbulo frontal del sistema nervioso), en este campo se ubican las neuronas digitales que tienen atributos de notas, lectura crítica y escritura de artículos.

Las neuronas digitales pueden contener imágenes de apoyo, esto les provee el atributo de pensamiento visual, en esta característica el usuario puede relacionar una imagen como representación de lo escrito o tener una imagen de apoyo. Las neuronas digitales pueden asociar un enlace como recurso multimedia o enlace a una página web.

Por otro lado, es importante mencionar las herramientas que enriquecen los métodos de estudio que se pueden implementar mediante el uso de BEPKMAN:

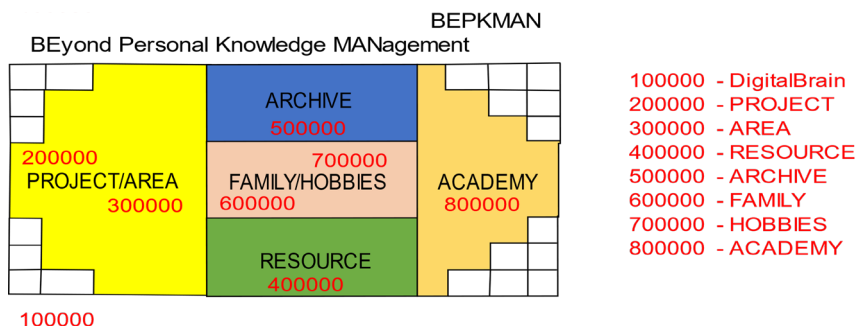
- **Estudio activo.** Este método consiste en formularse preguntas luego de un proceso de lectura o estudio sobre un tema específico. La implementación en BEPKMAN le permite al usuario: 1) crear preguntas y respuestas que pueden ser consultadas y 2) llevar un registro del desempeño posterior a la ejecución de una prueba de evaluación con las preguntas creadas (Landoll et al. 2021).
- **Repaso espaciado.** Este consiste en definir fechas de estudio marcando una distancia temporal entre ellas. En BEPKMAN el repaso busca reducir la curva del olvido, para lo cual, creada una neurona con atributo de nota, se deja registrada la fecha de creación y las fechas para estudio/repasos posteriores, así como la modificación del estado de la neurona digital (limpio-recién creada, repaso 1, repaso 2 o repaso 3) (Landoll et al. 2021).
- **Asociaciones inverosímiles.** Cuando una historia tiene recursos que la vuelven difícil de creer es más fácil de recordar, este recurso es implementado en BEPKMAN con la utilización de imágenes y la creación de una secuencia de estas acompañadas de un texto utilizado como guion (Campayo, 2016).
- **Identificación de los canales de representación.** De acuerdo con la forma en que percibimos el mundo, existen preferencias de representación del mismo y esto condiciona o modela la forma en la que aprendemos. Considerando que para relacionarnos con las

cosas que aprendemos, el tipo de modalidad sensorial en la que se dispone la información puede estructurarse de acuerdo con representaciones visuales, auditivas, lectura/escritura, o kinestésicas, resulta fundamental identificar cuáles de esas formas representacionales, se perfilan como canales preferentes de procesamiento de la información. Particularmente, en BEPKMAN esa funcionalidad se implementa mediante un cuestionario de 16 preguntas con las cuales se lleva a cabo una aproximación básica que permite identificar estas preferencias representacionales y con el ánimo de ayudar al usuario a modelar los recursos que utilizará en su proceso de aprendizaje (VARK Learn Limited, 2022).

## Gestión de neuronas en ZettelKasten

Para gestionar una neurona digital se debe conocer la estructura base del cerebro digital. La Figura 56 muestra la distribución de los lóbulos cerebrales que constituyen a BEPKMAN.

**Figura 56.** Distribución espacial de los lóbulos cerebrales digitales de BEPKMAN.

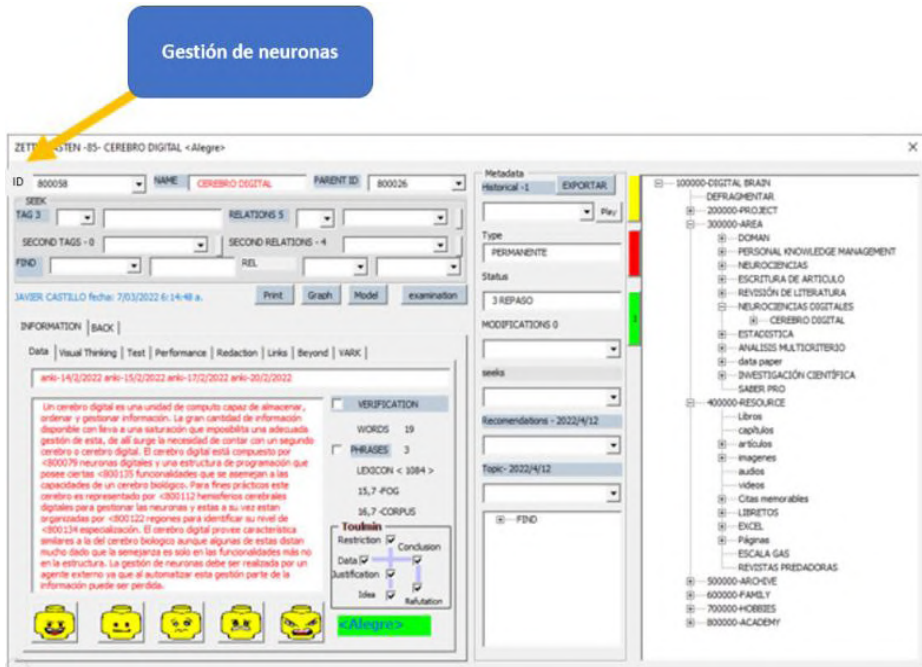


Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

Una neurona digital puede ser ubicada en alguno de los lóbulos cerebrales digitales, teniendo en cuenta que los posibles valores de las neuronas van desde 100001 hasta 999999, los valores 100000, 200000, 300000, 400000, 500000, 600000, 700000 y 800000 están reservados para los lóbulos cerebrales digitales (continuando con la analogía que vincula a BEPKMAN con el Sistema nervioso).

En este sentido, se pueden crear neuronas digitales de diversas formas, la más básica consiste en dejar que la propia herramienta asigne un número para el identificador, el usuario pone un nombre a la neurona y define su ubicación dentro de alguno de los lóbulos cerebrales digitales o dentro de una neurona previamente creada, y hace clic en ID, ver Figura 57.

Figura 57. Gestión de neuronas digitales de BEPKMAN.

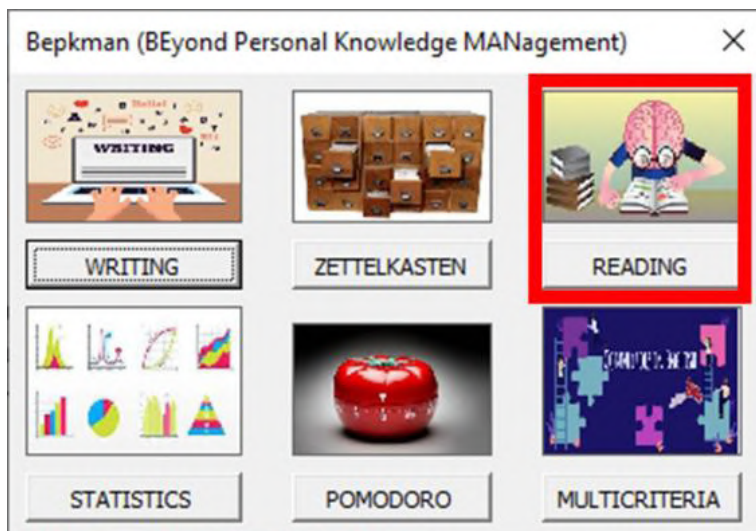


Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

## Reading: Funcionalidad para la lectura crítica de artículos científicos

El proceso de lectura crítica en BEPKMAN es implementado usando algunos recursos que hacen posible la valoración cuantitativa de la calidad de los artículos científicos. La selección de esta funcionalidad se muestra en la Figura 58.

**Figura 58.** Selección de la funcionalidad de lectura crítica READING <https://youtu.be/R3XCzN3V7Ck>



Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

Ciertamente, la lectura crítica consiste en identificar los campos principales del documento y extraer información relacionada a los autores, objetivo, métodos, resultados, semejanzas y diferencias. De acuerdo con lo anterior, la métrica utilizada para la valoración de los artículos tiene tres valores posibles:

- Sí (corresponde a una valoración de +1),
- no (corresponde a una valoración de -1) y
- dudoso (valoración de 0).

Desde esta lógica, un artículo es evaluado en 8 ítems principales: 1) título, 2) autores, 3) resumen, 4) introducción, 5) materiales y métodos, 6) resultados, 7) discusión y conclusiones y 8) bibliografía. Cada ítem tiene sus respectivos reactivos (enunciados a verificar), ver Figura 59.

Figura 59. Interfaz para la lectura crítica.

NIS ESTUDIANTE 3 - JAVIER CASTILLO

ID 800008 NAME UIATRICOS EN PACIENTES POST TRAUMA CRANEOENCEFÁLICO UNA REVISIÓN DE ALCANCE- DICIEMBRE

TÍTULO 800110 FÁLICO: UNA REVISIÓN DE ALCANCE X Y Z AÑO 2021 FECHA 26/12/2021 6:38:02 p. m.

REPORTE TÍTULO: TRASTORNOS PSIQUIÁTRICOS EN PACIENTES POST TRAUMA CRANEOENCEFÁLICO: UNA REVISIÓN DE ALCANCE

DATOS

AUTORES Daniela Cortázar Duarte, Jimena Cortázar Duarte, Álvaro Alexander Ocampo González. USO

MODIFICACIÓN: 0

OBJETIVOS Identificar las alteraciones psiquiátricas más prevalentes post trauma craneoencefálico. MÉTODOS Se llevó a cabo una revisión de tipo exploratoria (SCOPING), mediante el protocolo de extensión PRISMA. Se utilizaron artículos publicados entre los años

RESULTADOS Se incluyeron un total de 40 artículos. En el marco de síndromes neuróticos, la depresión es la alteración psiquiátrica más prevalente posterior a SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS Los hallazgos encontrados en la revisión dan respuesta a la hipótesis inicialmente planteada, la cual supone que el traumatismo craneoencefálico es un factor etiológico

CITA (APA) 1. Arango C. DSM-IV-TR: manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales [Internet]. Vol. 1, American Psychiatric Association. 2002. p. 947. Available from: CUARTIL SELECCIONADOS 2

ARCHIVO D:\SEMILLERO NIS\CEREBRO DIGITAL\TRASTORNOS PSIQUIA

VALORACIÓN

Título Autores Resumen Introducción Materiales y Métodos Resultados Discusión y Conclusiones Bibliografía NOTEPAD

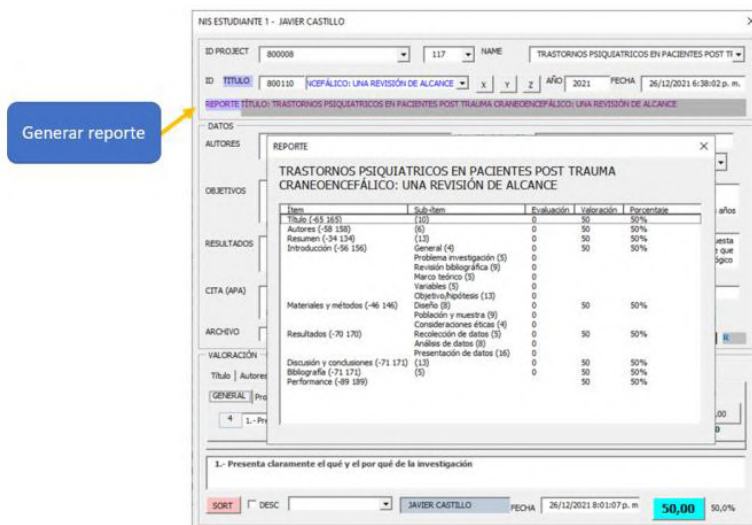
10 SI DUDOSO NO 0

SORT DESC JAVIER CASTILLO FECHA 26/12/2021 8:01:07 p. m 50 50,0%

Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

Al finalizar el proceso de valoración del artículo en BEPKMAN, se puede observar el reporte de cada ítem, ver Figura 60.

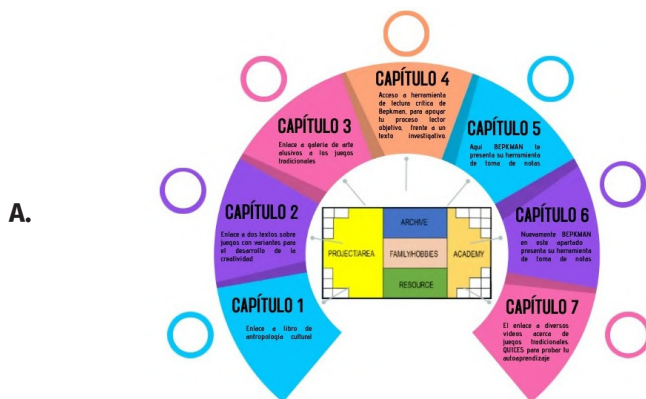
**Figura 60.** Generación de reporte de lectura crítica.



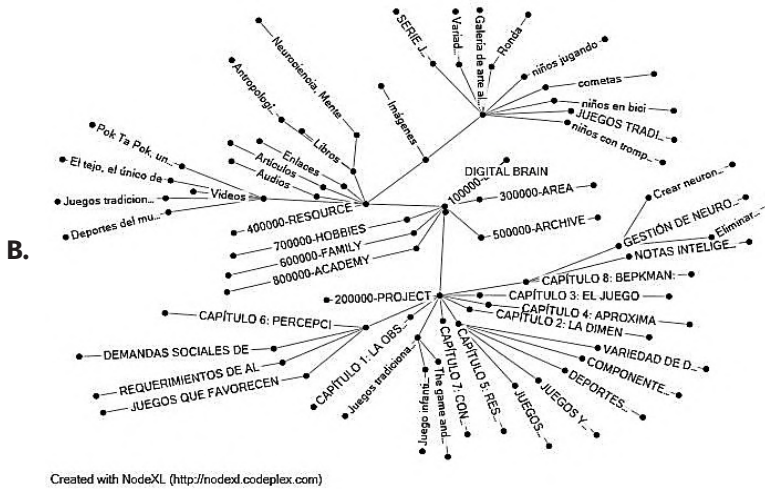
Fuente: Imagen tomada del software BEPKMAN.

A continuación, en la Figura 61 se presentan los contenidos a los que tendrás acceso desde este libro al hacer uso de las funcionalidades de BEPKMAN como herramienta pedagógica de apoyo, prótesis cognitiva o asistente para pensar:

**Figura 61.** A. Contenidos complementarios ofrecidos por BEPKMAN para enriquecer tu experiencia de aprendizaje respecto al libro “Juegos tradicionales, Habilidades y Contexto: Consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud. B. Conectograma que muestra la manera en que puede asociarse el conocimiento, la información y los recursos dispuestos en un software con las características de BEPKMAN.



**Juegos tradicionales, habilidades y contexto:**  
consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud



Fuente: Esquema visual y conectograma de elaboración propia.

## Referencias bibliográficas

- Ayk Martirosyan (2021) A complete notion tutorial, <https://www.maray.ai/posts/notion-tutorial>
- Fuster, J. M. (2014). The prefrontal cortex makes the brain a preadaptive system. *Proceedings of the IEEE*, 102(4), 417-426. <https://doi.org/10.1109/JPROC.2014.2306250>
- Landoll, Ryan R., Bennion, Layne D. and Maggio, Lauren A. (2021) Understanding Excellence: a Qualitative Analysis of High-Performing Learner Study Strategies. *Medical Science Educator* Volume 31, Issue 3, Pages 1101 – 1108. <https://doi.org/10.1007/s40670-021-01279-x>.
- Ocampo, Á. A. (2021). La organización de la corteza cerebral y su papel en la conducta flexible-Neurociencia, mente e innovación: Una aproximación desde el desarrollo, el aprendizaje y la cognición. Universidad Santiago de Cali. <https://doi.org/10.5093/psed2018a21>
- Campayo R. (2016) Desarrolla una mente prodigiosa: Todos podemos desarrollar nuestra mente hasta límites insospechados. Edaf; Edición 9. ISBN-13:978-8441421264.
- Sönke Ahrens (2017). How to take smart notes, one simple technique to book writing, learning and thinking – for students, academics and nonfiction



book writers. Createspace Independent Publishing Platform; Edición 1,  
ISBN-13: 978-1542866507.

The productive engineer (2022) The Beginner's Guide to Obsidian Notes  
Step-by-Step. <https://theproductiveengineer.net/the-beginners-guide-to-obsidian-notes-step-by-step/>

VARK Learn Limited (2022) El Cuestionario VARK - ¿Cómo aprendo mejor?.  
<https://vark-learn.com/wp-content/uploads/2014/08/The-VARK-Questionnaire-Spanish.pdf>



# ANEXOS

## Annexes

### Anexo A

Ficha técnica de la encuesta.

<b>Instrumento</b>	<b>Encuesta</b>
Universo	19000 estudiantes
Características	Estudiantes universitarios de la ciudad de Cali
Rango de edad	Entre los 18 y 27 años
Diseño muestral	Muestreo aleatorio simple
Tamaño de la muestra	396 encuestas
Nivel de confianza	95%
Margen de error	10%
Fecha de recolección de la información	Octubre 2021- marzo 2022
Cobertura geográfica	Cali
Lugar donde se realizó	Universidad Santiago de Cali
Método de recolección de la información	Virtual
Realizado por	Docente investigador Universidad Santiago de Cali, Álvaro Alexander Ocampo

Fuente: Elaboración propia.

## Encuesta

<b>Dirección de correo electrónico:</b> _____
<b>Para la realización de esta encuesta usted debe disponer de 10 a 15 minutos.</b>
<p>1. ¿Soy mayor de edad?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí</p> <p><input type="checkbox"/> No</p>
<p>2. He leído y comprendido la información sobre este estudio</p> <p><input type="checkbox"/> Sí</p> <p><input type="checkbox"/> No</p>
<p>3. Estoy consciente que tengo el derecho a retirarme en cualquier momento sin dar ninguna razón.</p> <p><input type="checkbox"/> Sí</p> <p><input type="checkbox"/> No</p>
<p>4. Acepto participar en este estudio y estoy de acuerdo con el uso ético de los datos que en este se recopilan</p> <p><input type="checkbox"/> Sí</p> <p><input type="checkbox"/> No</p>
<b>DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS</b>
<p>1. Sexo:</p> <p><input type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Femenino</p>
2. Edad: _____
3. País de nacimiento: _____
4. Ciudad de nacimiento: _____
5. País donde vive (Latinoamérica): _____
6. Ciudad donde vive: _____
<p>7. Lugar donde vive:</p> <p><input type="checkbox"/> Zona rural</p> <p><input type="checkbox"/> Zona urbana</p>

8. Estado civil:	
<input type="checkbox"/> Soltero (a) <input type="checkbox"/> Unión libre <input type="checkbox"/> Casado (a) <input type="checkbox"/> Divorciado (a) <input type="checkbox"/> Viudo (a)	
9. Estrato socioeconómico:	
<input type="checkbox"/> Estrato 1 <input type="checkbox"/> Estrato 2 <input type="checkbox"/> Estrato 3 <input type="checkbox"/> Estrato 4 <input type="checkbox"/> Estrato 5 <input type="checkbox"/> Estrato 6	
<b>PREGUNTAS EXPLORATORIAS SOBRE SU INFANCIA</b>	
A continuación, se le realizarán una serie de preguntas relacionadas con la época de su niñez:	
1. Personas con las que vivía durante la infancia:	
<input type="checkbox"/> Con sus padres <input type="checkbox"/> Con sus padres y hermano (s) <input type="checkbox"/> Con familiares <input type="checkbox"/> Otros:	
2. Tipo de vivienda donde habitaba en su infancia:	
<input type="checkbox"/> Habitación <input type="checkbox"/> Aparta-estudio <input type="checkbox"/> Apartamento <input type="checkbox"/> Casa <input type="checkbox"/> Finca <input type="checkbox"/> Otros:	
3. Número de habitaciones:	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> Más de 11 habitaciones
4. Espacios disponibles en su vivienda de infancia, diferentes a las habitaciones:	
<input type="checkbox"/> Baño <input type="checkbox"/> Cocina <input type="checkbox"/> Sala <input type="checkbox"/> Comedor <input type="checkbox"/> Patio interno <input type="checkbox"/> Jardín	<input type="checkbox"/> Lavadero <input type="checkbox"/> Garaje <input type="checkbox"/> Sótano <input type="checkbox"/> Ático <input type="checkbox"/> Terraza <input type="checkbox"/> Balcón

<p>5. ¿Cómo ocupaba el tiempo libre durante su niñez?</p>	
<input type="checkbox"/> Salía de paseo <input type="checkbox"/> Jugaba con los demás niños del barrio/escuela/colegio <input type="checkbox"/> Jugaba video juegos <input type="checkbox"/> Jugaba juegos de mesa <input type="checkbox"/> Realizaba ejercicios de lectura <input type="checkbox"/> Realizaba ejercicios de escritura <input type="checkbox"/> Veía televisión <input type="checkbox"/> Practicaba algún deporte <input type="checkbox"/> Hacía actividad física <input type="checkbox"/> Hacía tareas/estudiaba <input type="checkbox"/> Hacía manualidades	<input type="checkbox"/> Realizaba actividades de arte <input type="checkbox"/> Tocaba un instrumento <input type="checkbox"/> Cantaba <input type="checkbox"/> Bailaba <input type="checkbox"/> Escuchaba música <input type="checkbox"/> Escuchaba la radio <input type="checkbox"/> Hacía aseo del hogar <input type="checkbox"/> Comía <input type="checkbox"/> Dormía <input type="checkbox"/> Cocinaba <input type="checkbox"/> Otros:____
<p>A continuación, se realizarán algunas preguntas referentes al deporte y juegos. Aunque no siempre los límites entre deporte y juego son claros, se asume que:</p> <p>- Deporte: Tienen reglas específicas regidas por reglamentos oficiales, las cuales no son muy flexibles; se suelen practicar con una finalidad competitiva, ya sea de forma federada o por pura recreación; la preparación de cada deporte es específica del mismo, contiene gestos técnicos tácticos, preparación física y mental. Aunque efectivamente, se acepta que los deportes se juegan.</p> <p>- Juego: La mayoría o no tienen ningún tipo de reglas o éstas son escasas y muy flexibles; su finalidad es puramente de diversión (ocio o recreación) en lugar de la competición; no tienen una preparación específica; y se pueden realizar en casi cualquier lugar, momento y con cuantas personas se quiera.</p>	
<p><b>DEPORTES QUE PRACTICABA EN SU INFANCIA</b></p>	
<p>1. ¿Qué deportes practicaba en su infancia?</p>	
<input type="checkbox"/> Ajedrez <input type="checkbox"/> Artes marciales o deportes de contacto <input type="checkbox"/> Atletismo (campo o pista) <input type="checkbox"/> Baile <input type="checkbox"/> Baloncesto <input type="checkbox"/> Béisbol <input type="checkbox"/> Billar <input type="checkbox"/> Boxeo <input type="checkbox"/> Bolos <input type="checkbox"/> Caminata - Senderismo <input type="checkbox"/> Ciclismo <input type="checkbox"/> Dardos <input type="checkbox"/> Disco volador- Ultimate	<input type="checkbox"/> Esgrima <input type="checkbox"/> Fútbol <input type="checkbox"/> Fútbol americano <input type="checkbox"/> Fútbol de mesa <input type="checkbox"/> Gimnasia <input type="checkbox"/> Gimnasio - Levantamiento de pesas <input type="checkbox"/> Natación <input type="checkbox"/> Patinaje <input type="checkbox"/> Pesca deportiva <input type="checkbox"/> Tenis <input type="checkbox"/> Tenis de mesa - Ping Pong <input type="checkbox"/> Voleibol <input type="checkbox"/> Otros:

**Juegos tradicionales, habilidades y contexto:**  
consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud

<p>2. ¿Dónde se practicaban?</p> <p><input type="checkbox"/> En la casa</p> <p><input type="checkbox"/> En la cancha</p> <p><input type="checkbox"/> En la escuela/colegio</p>	<p><input type="checkbox"/> En la calle</p> <p><input type="checkbox"/> En el parque o espacios grandes</p> <p><input type="checkbox"/> En una academia/instituto/liga</p> <p><input type="checkbox"/> Otros:</p>
<p>3. ¿Cuántas personas participaban?</p> <p><input type="checkbox"/> Individual</p> <p><input type="checkbox"/> Parejas</p>	<p><input type="checkbox"/> Grupos pequeños (3 a 5 personas)</p> <p><input type="checkbox"/> Grupos grandes (más de 6 personas)</p>
<p>4. ¿Qué materiales se requerían para estas prácticas?</p>	
<p><input type="checkbox"/> Balón-pelotas</p> <p><input type="checkbox"/> Bate-palo</p> <p><input type="checkbox"/> Bicicleta</p> <p><input type="checkbox"/> Cancha</p> <p><input type="checkbox"/> Dardos</p> <p><input type="checkbox"/> Disco volador –Ultimate</p> <p><input type="checkbox"/> Equipo de bolos</p> <p><input type="checkbox"/> Equipo de gimnasio</p> <p><input type="checkbox"/> Equipo de sonido- música</p> <p><input type="checkbox"/> Equipo protector</p>	<p><input type="checkbox"/> Espada-Sable</p> <p><input type="checkbox"/> Guantes</p> <p><input type="checkbox"/> Implementos de atletismo</p> <p><input type="checkbox"/> Malla/reja</p> <p><input type="checkbox"/> Patines</p> <p><input type="checkbox"/> Raqueta</p> <p><input type="checkbox"/> Tablero y fichas/piezas</p> <p><input type="checkbox"/> Uniforme</p> <p><input type="checkbox"/> Otros:</p>
<p>5. ¿Cuánto duraban estas actividades regularmente?</p> <p><input type="checkbox"/> Menos de 1 hora</p> <p><input type="checkbox"/> 2 horas</p> <p><input type="checkbox"/> 3 horas</p> <p><input type="checkbox"/> 4 horas</p> <p><input type="checkbox"/> 5 horas</p> <p><input type="checkbox"/> Más de 6 horas</p>	
<p>6. ¿Por qué le llamaban la atención?</p> <p><input type="checkbox"/> Por competir</p> <p><input type="checkbox"/> Por diversión/recreación</p> <p><input type="checkbox"/> Por compañía</p>	<p><input type="checkbox"/> Por compartir con familiares/amigos/compañeros</p> <p><input type="checkbox"/> Por salud</p> <p><input type="checkbox"/> Otros:</p>
<p>7. ¿Qué beneficio intelectual o social cree que traen consigo estas actividades para los niños? Por favor explique su respuesta.</p>	
<p>8. ¿Se trataba de actividades contemporáneas para la época en que practicó el deporte o tenían su origen en algún momento de la historia de su país o de alguna otra región del mundo? (si conoce su origen histórico, por favor comente este aspecto, de lo contrario responda: Ninguno).</p>	
<p>9. ¿Estos deportes se conocen con un nombre diferente? (De no ser así o si no conoce el nombre, responda: Ninguno).</p>	

## Juegos que practicaba en su infancia

**1 ¿Cuáles de los siguientes juegos usted jugaba frecuentemente en su infancia? (Responda máximo 5 opciones):**

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Adivinanzas                                | <input type="checkbox"/> Juegos con cantos:   |  |
| <input type="checkbox"/> Ajedrez                                    | <input type="checkbox"/> ¿El lobo estás? El puente está quebrado, la pájara pinta, arroz con leche, etc.  | <input type="checkbox"/> Teléfono roto                     |
| <input type="checkbox"/> Batalla naval                              | <input type="checkbox"/> Juego del pañuelo  | <input type="checkbox"/> Tingo tango                       |
| <input type="checkbox"/> Bolos                                      | <input type="checkbox"/> Juegos con las palmas de las manos   | <input type="checkbox"/> Tira de la soga                   |
| <input type="checkbox"/> Búsqueda del tesoro                        | <input type="checkbox"/> Juegos de  | <input type="checkbox"/> Trabalenguas                      |
| <input type="checkbox"/> Carrera de huevos con una cuchara          | <input type="checkbox"/> Personificación: a la mamá, al papá, a la cocinita, el doctor, veterinario, etc. | <input type="checkbox"/> Tres en raya "Triqui"             |
| <input type="checkbox"/> Carrera de carritos                        | <input type="checkbox"/> Jugar con bloques  | <input type="checkbox"/> Trompo o peonza                   |
| <input type="checkbox"/> Carrera de obstáculos                      | <input type="checkbox"/> La carretilla  | <input type="checkbox"/> Ula ula (Aros)                    |
| <input type="checkbox"/> Carrera de sacos                           | <input type="checkbox"/> La olla  | <input type="checkbox"/> Verdad o reto (con una botella)   |
| <input type="checkbox"/> Cartas                                     | <input type="checkbox"/> Las chapas   | <input type="checkbox"/> Yeimi                             |
| <input type="checkbox"/> Cometas                                    | <input type="checkbox"/> Limbo  | <input type="checkbox"/> Yoyo                              |
| <input type="checkbox"/> Congelado                                  | <input type="checkbox"/> Lleva/tú las traes   | <input type="checkbox"/> Zapatico roto                     |
| <input type="checkbox"/> Crear y competir con carritos de balineras | <input type="checkbox"/> Monopoly - Tío rico  | <input type="checkbox"/> Culebrita (juegos electrónicos)   |
| <input type="checkbox"/> Cuatro en equis                            | <input type="checkbox"/> Oca  | <input type="checkbox"/> Busca minas (juegos electrónicos) |
| <input type="checkbox"/> Disfraces                                  | <input type="checkbox"/> Parqués o parchís  | <input type="checkbox"/> Solitario (juegos electrónicos)   |
| <input type="checkbox"/> Dominó                                     | <input type="checkbox"/> Perinola   | <input type="checkbox"/> Tetris (juegos electrónicos)      |
| <input type="checkbox"/> El balero "coca"                           | <input type="checkbox"/> Piedra, papel o tijera   | <input type="checkbox"/> Pac-man (juegos electrónicos)     |
| <input type="checkbox"/> Escalera                                   | <input type="checkbox"/> Policías y ladrones  | <input type="checkbox"/> Mario Bros (juegos electrónicos)  |
| <input type="checkbox"/> Escondite                                  | <input type="checkbox"/> Ponchado- quemado  | <input type="checkbox"/> Tamagotchi                        |
| <input type="checkbox"/> Gallinita ciega (vendarse los ojos)        | <input type="checkbox"/> Ponerle la cola al burro   | <input type="checkbox"/> Tejo                              |
| <input type="checkbox"/> Gato y el ratón                            | <input type="checkbox"/> Rayuela  | <input type="checkbox"/> Otros:                            |
| <input type="checkbox"/> Jazz                                       | <input type="checkbox"/> Relevos  |  |
| <input type="checkbox"/> Sombras en la pared                        | <input type="checkbox"/> Risk   |  |
| <input type="checkbox"/> Stop                                       | <input type="checkbox"/> Saltar la cuerda   |  |
| <input type="checkbox"/> Subir la cuerda                            | <input type="checkbox"/> Sapo   |  |
| <input type="checkbox"/> Sudoku                                     | <input type="checkbox"/> Sillas musicales   |  |
|   | <input type="checkbox"/> Simón dice   |  |

**2. ¿Dónde se practicaban?**

- En la casa
- En la cancha
- En la escuela/colegio
- En la calle
- En el parque o espacios grandes
- En una academia/instituto/liga
- Otros:

3. ¿Cuántas personas participaban?	
<input type="checkbox"/> Individual	
<input type="checkbox"/> Parejas	
<input type="checkbox"/> Grupos pequeños (3 a 5 personas)	
<input type="checkbox"/> Grupos grandes (más de 6 personas)	
4. ¿Qué materiales se requerían para estas prácticas?	
<input type="checkbox"/> Balón-pelotas	<input type="checkbox"/> Espada-Sable
<input type="checkbox"/> Bate-palo	<input type="checkbox"/> Guantes
<input type="checkbox"/> Bicicleta	<input type="checkbox"/> Implementos de atletismo
<input type="checkbox"/> Cancha	<input type="checkbox"/> Malla/reja
<input type="checkbox"/> Dardos	<input type="checkbox"/> Patines
<input type="checkbox"/> Disco volador –Ultimate	<input type="checkbox"/> Raqueta
<input type="checkbox"/> Equipo de bolos	<input type="checkbox"/> Tablero y fichas/piezas
<input type="checkbox"/> Equipo de gimnasio	<input type="checkbox"/> Uniforme
<input type="checkbox"/> Equipo de sonido- música	<input type="checkbox"/> Otros:
<input type="checkbox"/> Equipo protector	
5. ¿Cuánto duraban estas actividades regularmente?	
<input type="checkbox"/> Menos de 1 hora	<input type="checkbox"/> 4 horas
<input type="checkbox"/> 2 horas	<input type="checkbox"/> 5 horas
<input type="checkbox"/> 3 horas	<input type="checkbox"/> Más de 6 horas
6. ¿Por qué le llamaban la atención?	
<input type="checkbox"/> Por competir	
<input type="checkbox"/> Por diversión/recreación	
<input type="checkbox"/> Por compañía	
<input type="checkbox"/> Por compartir con familiares/amigos/compañeros	
<input type="checkbox"/> Por salud	
<input type="checkbox"/> Otros: _	
7. ¿Qué beneficio intelectual o social cree que traen consigo estas actividades para los niños? Por favor explique su respuesta.	
8. ¿Se trataba de actividades contemporáneas para la época en que practicó el deporte o tenían su origen en algún momento de la historia de su país o de alguna otra región del mundo? (si conoce su origen histórico, por favor comente este aspecto, de lo contrario responda: Ninguno).	
9. ¿Estos deportes se conocen con un nombre diferente? (De no ser así o si no conoce el nombre, responda: Ninguno).	



<p>1. Personas con las que vivía durante la infancia:</p> <p><input type="checkbox"/> Con sus padres</p> <p><input type="checkbox"/> Con sus padres y hermano (s)</p> <p><input type="checkbox"/> Con familiares</p> <p><input type="checkbox"/> Otros: _</p>	
<p>2. Tipo de vivienda:</p> <p><input type="checkbox"/> Habitación</p> <p><input type="checkbox"/> Aparta-estudio</p> <p><input type="checkbox"/> Apartamento</p> <p><input type="checkbox"/> Casa</p> <p><input type="checkbox"/> Finca</p> <p><input type="checkbox"/> Otros:</p>	
<p>3. Número de habitaciones:</p> <p><input type="checkbox"/> 1</p> <p><input type="checkbox"/> 2</p> <p><input type="checkbox"/> 3</p> <p><input type="checkbox"/> 4</p> <p><input type="checkbox"/> 5</p> <p><input type="checkbox"/> 6</p> <p><input type="checkbox"/> 7</p> <p><input type="checkbox"/> 8</p> <p><input type="checkbox"/> 9</p> <p><input type="checkbox"/> 10</p> <p><input type="checkbox"/> Más de 11 habitaciones</p>	
<p>4. Espacios disponibles en su vivienda, diferentes a las habitaciones:</p> <p><input type="checkbox"/> Baño</p> <p><input type="checkbox"/> Cocina</p> <p><input type="checkbox"/> Sala</p> <p><input type="checkbox"/> Comedor</p> <p><input type="checkbox"/> Patio interno</p> <p><input type="checkbox"/> Jardín</p> <p><input type="checkbox"/> Lavadero</p> <p><input type="checkbox"/> Garaje</p> <p><input type="checkbox"/> Sótano</p> <p><input type="checkbox"/> Ático</p> <p><input type="checkbox"/> Terraza</p> <p><input type="checkbox"/> Balcón</p>	
<p>5. ¿Cómo ocupaba el tiempo libre actualmente?</p> <p><input type="checkbox"/> Leer</p> <p><input type="checkbox"/> Estudiar/investigar</p> <p><input type="checkbox"/> Actividades laborales</p> <p><input type="checkbox"/> Jugaba juegos de mesa</p> <p><input type="checkbox"/> Realizar manualidades</p> <p><input type="checkbox"/> Realizar actividades de arte</p> <p><input type="checkbox"/> Tocar un instrumento</p> <p><input type="checkbox"/> Meditación (yoga u otros)</p> <p><input type="checkbox"/> Hacer aseo</p> <p><input type="checkbox"/> Hablar con familiares y/o amigos</p> <p><input type="checkbox"/> Practicar un deporte</p> <p><input type="checkbox"/> Realizar actividad física</p> <p><input type="checkbox"/> Escuchar la radio</p> <p><input type="checkbox"/> Escuchar música</p> <p><input type="checkbox"/> Hacía aseo del hogar</p> <p><input type="checkbox"/> Ver televisión</p> <p><input type="checkbox"/> Utilizar las redes sociales</p> <p><input type="checkbox"/> Jugar juegos de mesa</p> <p><input type="checkbox"/> Jugar videojuegos</p> <p><input type="checkbox"/> Comer</p> <p><input type="checkbox"/> Dormir</p> <p><input type="checkbox"/> Otros:</p>	

6. ¿Practica algún deporte actualmente?	
<input type="checkbox"/> Sí	
<input type="checkbox"/> No	

PREGUNTAS REMITIDAS AL PRESENTE RELACIONADAS CON EL DEPORTE	
1. ¿Qué deportes practica actualmente?	
2. ¿Con qué fin lo practica?	
<input type="checkbox"/> A nivel competitivo	
<input type="checkbox"/> Por recreación y pasatiempo	
<input type="checkbox"/> Por salud y bienestar	
<input type="checkbox"/> Para obtener ingresos económicos	
<input type="checkbox"/> Otros:	
3. ¿Cuántas veces al día realiza deporte?	
<input type="checkbox"/> Al menos una vez al día	
<input type="checkbox"/> 2 veces al día	
<input type="checkbox"/> 3 veces al día	
<input type="checkbox"/> Varias veces al día	
4. ¿Cuántas veces a la semana realiza deporte?	
<input type="checkbox"/> 1 día a la semana	<input type="checkbox"/> 4 días a la semana
<input type="checkbox"/> 2 días a la semana	<input type="checkbox"/> 5 días a la semana
<input type="checkbox"/> 3 días a la semana	<input type="checkbox"/> 6 días a la semana
	<input type="checkbox"/> Todos los días
5. ¿Cuántas personas participan?	
<input type="checkbox"/> Solo yo	<input type="checkbox"/> Entre 11 a 15 personas
<input type="checkbox"/> Entre 2 a 5 personas	<input type="checkbox"/> Entre 16 a 20 personas
<input type="checkbox"/> Entre 6 a 10 personas	<input type="checkbox"/> Más de 21 personas
6. ¿Cuánto duraban estas actividades regularmente?	
<input type="checkbox"/> Menos de 1 hora	<input type="checkbox"/> 4 horas
<input type="checkbox"/> 1 hora	<input type="checkbox"/> 5 horas
<input type="checkbox"/> 2 horas	<input type="checkbox"/> Más de 6 horas
<input type="checkbox"/> 3 horas	
¿Practica algún juego actualmente?	
<input type="checkbox"/> Sí	
<input type="checkbox"/> No	

<b>PREGUNTAS REMITIDAS AL PRESENTE RELACIONADAS CON EL JUEGO</b>
1. ¿Qué juegos practica actualmente?
2. ¿Con qué fin lo practica? <input type="checkbox"/> Por recreación y pasatiempo <input type="checkbox"/> Por salud y bienestar <input type="checkbox"/> Para obtener ingresos económicos <input type="checkbox"/> Otros:
3. ¿Cuántas veces al día lo realiza? <input type="checkbox"/> Al menos una vez al día <input type="checkbox"/> 2 veces al día <input type="checkbox"/> 3 veces al día <input type="checkbox"/> Varias veces al día <input type="checkbox"/> Eventualmente
4. ¿Cuántas veces a la semana practica este juego? <input type="checkbox"/> 1 día a la semana <input type="checkbox"/> 2 días a la semana <input type="checkbox"/> 3 días a la semana <input type="checkbox"/> 4 días a la semana <input type="checkbox"/> 5 días a la semana <input type="checkbox"/> 6 días a la semana <input type="checkbox"/> Todos los días
5. ¿Cuántas personas participan en el juego? <input type="checkbox"/> Solo yo <input type="checkbox"/> Entre 2 a 5 personas <input type="checkbox"/> Entre 6 a 10 personas <input type="checkbox"/> Entre 11 a 15 personas <input type="checkbox"/> Entre 16 a 20 personas <input type="checkbox"/> Más de 21 personas
6. ¿Cuánto duraban estas actividades regularmente? <input type="checkbox"/> Menos de 1 hora <input type="checkbox"/> 1 hora <input type="checkbox"/> 2 horas <input type="checkbox"/> 3 horas <input type="checkbox"/> 4 horas <input type="checkbox"/> 5 horas <input type="checkbox"/> Más de 6 horas

## **Anexo B**

### Cuestionario de Profundización

#### **PREGUNTAS REFERIDAS A TU NIÑEZ**

- Anota el nombre del Deporte que practicabas cuando eras niño/a:

---

¿Cuál es el objetivo de este deporte que practicabas?

---

---

- Anota el nombre del Juego tradicional que practicabas cuando eras niño/a:

---

¿Cuál es el objetivo de este juego tradicional que practicabas?

---

---

-Pensando en el tipo de juego que practicabas cuando eras niño/a, ¿en qué categoría lo clasificas? (argumenta tu respuesta):

Juego de estrategia

Juego de habilidad física

Juego de habilidad mental

Juego de mesa

Juego de roles

Juego "adivinatorio"

Otra...

---

---

---

- ¿Qué habilidades intelectuales o cognitivas (si fuera el caso) despliega tu juego tradicional preferido que practicabas cuando eras niño/a? (argumenta tu respuesta):

Empatía

Solución de problemas

Valores

Control emocional

Toma de decisiones morales

Comunicativas

Expresivas

Negociación

Otra...

---

---

---

- ¿Qué habilidades sociales y emocionales (si fuera el caso) despliega el juego tradicional preferido que practicabas cuando eras niño/a? (argumenta tu respuesta):

- Empatía
- Solución de problemas
- Valores
- Control emocional

- Toma de decisiones morales
- Comunicativas
- Expresivas
- Negociación
- Otra...

---

---

---

---

**PREGUNTAS REFERIDAS AL PRESENTE**

- Anota el nombre del Deporte que practicas actualmente: \_\_\_\_\_  
¿Cuál es el objetivo de este deporte que tú practicas?

---

---

---

- Anota el nombre del Juego tradicional que practicas: \_\_\_\_\_  
¿Cuál es el objetivo de este juego tradicional que practicas?

---

---

---

-Pensando en el tipo de juego que practicas actualmente, ¿en qué categoría lo clasificas?  
(argumenta tu respuesta):

- Juego de estrategia
- Juego de habilidad física
- Juego de habilidad mental
- Juego de mesa

- Juego de roles
- Juego "adivinatorio"
- Otra...

---

---

---

---

**Juegos tradicionales, habilidades y contexto:**  
consideraciones desde la perspectiva del ocio y la salud

- ¿Qué habilidades intelectuales o cognitivas (si fuera el caso) despliega tu juego tradicional preferido actualmente? (argumenta tú respuesta):

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Empatía               | <input type="checkbox"/> Toma de decisiones morales |
| <input type="checkbox"/> Solución de problemas | <input type="checkbox"/> Comunicativas              |
| <input type="checkbox"/> Valores               | <input type="checkbox"/> Expresivas                 |
| <input type="checkbox"/> Control emocional     | <input type="checkbox"/> Negociación                |
|  | <input type="checkbox"/> Otra...                    |
- 
- 
- 
- 

- ¿Qué habilidades sociales y emocionales (si fuera el caso) despliega tu juego tradicional preferido actualmente? (argumenta tú respuesta):

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Empatía               | <input type="checkbox"/> Toma de decisiones morales |
| <input type="checkbox"/> Solución de problemas | <input type="checkbox"/> Comunicativas              |
| <input type="checkbox"/> Valores               | <input type="checkbox"/> Expresivas                 |
| <input type="checkbox"/> Control emocional     | <input type="checkbox"/> Negociación                |
|  | <input type="checkbox"/> Otra...                    |
- 
- 
- 
-

## Anexo C

### Consentimiento informado

Yo \_\_\_\_\_ mayor de edad, identificado con CC. \_\_\_\_\_ acepto libre y voluntariamente participar del trabajo de investigación titulado: **"Juegos tradicionales, habilidades y aspectos identitarios en población colombiana: Implicaciones culturales desde la perspectiva del ocio"**, realizado por Álvaro Alexander Ocampo González.

El investigador me ha explicado claramente que el objetivo de la investigación es: "Determinar las habilidades sociales y cognitivas que subyacen a las prácticas de juego tradicionales que se han venido realizando históricamente en Colombia" y sobre los pasos para el cumplimiento de cada objetivo del estudio. También me han explicado cómo debo participar.

De esta manera entiendo que, mi participación consiste en el diligenciamiento de una encuesta en la cual se me harán preguntas acerca de mis experiencias relacionadas con el tiempo libre, particularmente en lo que respecta a aspectos como su utilización y los juegos que he practicado desde mi niñez hasta la actualidad. Del mismo modo, comprendo que se me consultará a cerca de algunos datos sociodemográficos como lo son la edad y el género.

Además, entiendo que puedo retirarme del estudio cuando lo crea conveniente, o ser retirado/a sin repercusión alguna. Por tanto, sé que tengo derecho a terminar mi participación en cualquier momento. Entiendo claramente que no utilizarán mi nombre, sino que se utilizarán códigos o número de identificación y que los resultados obtenidos solo los conocerá el investigador y yo. También, comprendo que al aceptar el presente Consentimiento Informado no he renunciado a ninguno de mis derechos legales. Los resultados obtenidos serán única y exclusivamente para este fin investigativo. Reconozco que la información que yo suministre en el curso de la encuesta es estrictamente confidencial (y será debidamente encriptada) y no se empleará para ningún otro propósito sin mi consentimiento. Sé que el beneficio de este trabajo es eminentemente de generación de conocimiento y que en ningún momento recibiré remuneración económica alguna. Adicionalmente, otorgo mi autorización para que los datos que proporcione en la presente encuesta sean tratados de acuerdo con la Ley 1581 de 2012 (Ley de Protección de Datos Personales de la Constitución Política de Colombia), solo para fin de realizar la presentación de informes, artículos académicos e información para la gestión del conocimiento (y que nunca llevarán mi nombre, cédula de ciudadanía; ni ninguna información que me identifique). Así que entiendo que los resultados obtenidos serán única y exclusivamente para este fin investigativo.

Sé que el beneficio de este trabajo se remite a reconocer el significado socioantropológico de las prácticas lúdicas, particularmente de juego, y su relación con las habilidades sociales y cognitivas de los grupos humanos de la región de Colombia desde la perspectiva del tiempo de ocio y la interacción social.

Se me ha informado que mi participación en el estudio no me ocasionará riesgos físicos, morales, mentales, emocionales y sociales, ni ahora ni a futuro. A su vez, se me ha garantizado que seré tratado con equidad-igualdad y respeto y se me responderá cualquier duda que se me presente en cualquier momento de la investigación.

Al firmar este documento reconozco que he entendido el proyecto que se realizará. Comprendiendo estas explicaciones doy mi consentimiento para la realización de la encuesta.

FIRMA \_\_\_\_\_  
CC.



# ACERCA DE LOS AUTORES

*About the authors*

## **Álvaro Alexander Ocampo**

© <https://orcid.org/0000-0003-4526-1397> | ✉ [alvaro.ocampo02@usc.edu.co](mailto:alvaro.ocampo02@usc.edu.co)  
Universidad Santiago de Cali

Psicólogo con énfasis en cognición y psicología clínica. Magíster en Psicología, línea Neuropsicología (Universidad del Valle). Doctor en Ciencias Biomédicas, vinculado al Centro de Estudios Cerebrales (CEC) línea Desarrollo de la Corteza Prefrontal (Universidad del Valle). Formación postdoctoral en América Latina y su inserción en el Orden Global, área de estudios sociales y globales (Universidad Andina Simón Bolívar). Integrante del Grupo Fonoaudiología y Psicología (USC). Coordinador de la línea: Neurociencias, Innovación y Salud del grupo Instituto de Investigaciones Biomédicas (IIB) (Universidad Santiago de Cali). Profesor de la Universidad Santiago de Cali, Universidad ICESI y Universidad del Tolima. Otras experiencias en docencia universitaria con la Universidad del Valle, Universidad Católica Popular de Pereira, Universidad Cooperativa, entre otras. Campos de interés: psicología educativa, psicología del aprendizaje y del desarrollo, cognición creativa, neurociencias e interneuronas de la corteza prefrontal.

## **Laura Carolina Pabón Sandoval**

© <https://orcid.org/0000-0002-1772-9952> | ✉ [laura.pabon00@usc.edu.co](mailto:laura.pabon00@usc.edu.co)  
Universidad Santiago de Cali

Fisioterapeuta (Universidad Santiago de Cali). Diplomado en Neurorehabilitación, Rehabilitación Deportiva (ES- Educación en Salud). Fisioterapeuta de la Liga Huilense de Deportistas con Parálisis Cerebral (LIHUILDE-PC). Certificación en Deporte Para Personas en Situación de Discapacidad de Tipo Parálisis Cerebral Boccia, Fútbol 7 P.C., Para-atletismo, Para-natación (Liga Huilense de Deportistas con Parálisis Cerebral – LIHUILDE PC). Experiencia en Neurorehabilitación y Rehabilitación deportiva. Campos de interés: investigación, movimiento corporal humano, psicomotricidad, neurorehabilitación, discapacidad, inclusión y neurociencias.

## **Javier Ferney Castillo García**

© <https://orcid.org/0000-0002-0630-3198> | ✉ [Javier.castillo00@usc.edu.co](mailto:Javier.castillo00@usc.edu.co)  
Universidad Santiago de Cali

Ingeniero Electrónico (2004), Magíster en Automática (2009), Doctor en Ingeniería Eléctrica y Electrónica (2015) de la Universidad del Valle, Cali, Colombia. Magister en Ingeniería Eléctrica con Énfasis en Robótica de Rehabilitación (2014) de la Universidad Federal de Espírito Santo, Vitoria, Brasil. Docente titular en la Universidad Santiago de Cali. Campos de interés: Neurociencias desde la óptica de las interfaces cerebro-computador, sistemas inteligentes, inteligencia computacional, robótica, instrumentación y SmartGrids.

# PARES EVALUADORES

*Peer reviewers*

**Gabriel Alberto Ortiz Rincón**

Coordinador académico en Red Universitaria de Alta Velocidad  
del Valle del Cauca

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7176-1024>

**Diego Alejandro Calle Sandoval**

Universidad Libre, Cali

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4917-5819>

**Jean Jader Orejarena Torres**

Universidad Autónoma de Occidente

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0401-3143>

**Alexander Luna Nieto**

Fundación Universitaria de Popayán

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9297-8043>

**Willian Fredy Palta Velasco**

Universidad de San Buenaventura

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1888-0416>

**Pedro Antonio Calero**

Investigador Asociado (IA)

Docente Universitario en Fundación Universitaria María Cano

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9978-7944>

**Esperanza Gómez Ramírez**

Investigador Sénior (IS)

Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7610-244X>

**Lucely Obando Cabezas**

Investigador Junior (IJ)

Universidad Libre

<https://orcid.org/0000-0002-8770-2966>

**Maria Alejandra Ceballos**

Fundación Universitaria de Popayán

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0640-4287>

**Marco Alexis Salcedo Serna**

Investigador junior (IJ)

Universidad Nacional de Colombia

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0444-703X>

**María Ceila Galeano Bautista**

Universidad Libre

<https://orcid.org/0000-0002-6679-4259>

**Carol Andrea Bernal-Castro**

Universidad Del Rosario

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8284-0633>

**Mauricio Jiménez**

Universidad Autónoma Latinoamericana

<https://orcid.org/0000-0003-4811-2514>

### **Distribución y Comercialización**

*Distribution and Marketing*

Universidad Santiago de Cali  
Publicaciones / Editorial USC

Bloque 7 - Piso 5

Calle 5 No. 62 - 00

Tel: (57+) (2+) 518 3000

Ext. 323 - 324 - 414

✉ editor@usc.edu.co

✉ publica@usc.edu.co

Cali, Valle del Cauca  
Colombia

### **Diseño y diagramación**

*Design and layout by*

Juan Diego Tovar Cardenas

✉ librosusc@usc.edu.co

Cel. 301 439 7925

Este libro fue diagramado utilizando fuentes tipográficas Literata en sus respectivas variaciones a 11 puntos en el contenido y Fira Sans para títulos a 17 puntos.

Impreso en el mes de noviembre de 2022,  
se imprimieron 100 ejemplares en los  
Talleres de SAMAVA EDICIONES E.U.

Popayán - Colombia

Tel: (57+) (2) 8235737

2022

Fue publicado por la Facultad de Salud y la  
Facultad de Ingeniería de la Universidad  
Santiago de Cali.

El juego como actividad sociocultural contribuye a la comprensión del pensamiento, la dimensión cognitiva y las interacciones humanas establecidas por los diferentes pueblos a lo largo del tiempo. Este libro está dirigido a los profesionales de la psicología, la educación, las ciencias de la salud, la sociología y al público en general que desee acercarse a la comprensión de las implicaciones antropológicas y psicológicas de algunas de las actividades trascendentales en la dimensión del ocio, desde la perspectiva de los juegos tradicionales.

Los objetivos que guiaron el desarrollo de la investigación presentada en esta obra consistieron en identificar las competencias tanto sociales como cognitivas que favorecen los juegos y la actividad deportiva llevada a cabo en la infancia por aquellas personas que en la actualidad tienen edades entre 18 y 27 años. Para ello, se hizo necesario identificar los juegos en los que se involucraban reconstruyendo de algún modo aspectos de su niñez, con el propósito de favorecer la caracterización de las exigencias sociocognitivas subyacentes a estas prácticas.

Los resultados que se presentan mediante este libro como producto de un proceso investigativo ayudan a la identificación de las prácticas lúdico-deportivas considerando su relación con determinadas habilidades sociales y cognitivas fundamentales para la vida.

