

Juegos tradicionales de una comunidad afrodescendiente: el deporte como estrategia pedagógica para su integración

Traditional games of an afro-descendant community: sport as an educational strategy for its integration

¹Yasmin Olaya Victoria – Orcid: 0000-0001-5821-0201

¹Heriberto Gonzalez Valencia – Orcid: 0000-0001-9103-2152

¹German Darío Isaza Gómez – Orcid: 0000-0001-8475-9994

¹Christian Cuadros Cortes – Orcid: 0000-0002-3744-8488

¹Kimberlin Hoyos Sepúlveda – Orcid: 0000-0001-8719-6912

¹Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

Correspondencia: heriberto.gonzalez@endeporte.edu.co

Recibido: febrero 10 de 2023

Aceptado: febrero 22 de 2023

Conflicto de interés: Los autores declaran no tener ningún conflicto de interés

Palabras clave

Sesión, deporte, entrenadores, juegos tradicionales.

Keywords

Session, sport, trainers, traditional games.

Resumen

La investigación propuso que los entrenadores, formadores y profesionales en deporte activos le den una importancia a implementar los juegos tradicionales, en sus áreas deportivas. El objetivo del trabajo fue reconstruir los juegos tradicionales afianzando los movimientos motrices a través del deporte en una comunidad afrocolombiana del municipio de Puerto Tejada, Cauca, Colombia. La metodología utilizada es inductiva bajo un enfoque cualitativo, una estrategia de argumentación basada en la inducción. En las conclusiones se evidencio que por medio de sesiones de entrenamiento los estudiantes pueden mejorar las habilidades motrices en el deporte a través de la integración de los juegos tradicionales de la comunidad afrocolombiana.

Abstract

The research proposed that coaches, trainers, and active sports professionals give importance to implementing traditional games in their sports areas. The objective of the research was to reconstruct traditional games strengthening motor movements through sports in an Afro-Colombian community in the municipality of Puerto Tejada, Cauca, Colombia. The methodology used is inductive under a qualitative approach, an argumentation strategy based on induction. In the conclusions it was evidenced that through training sessions students can improve motor skills in sport through the integration of traditional games of the Afro-Colombian community.

Introducción

Esta investigación consiste en recolectar los juegos tradicionales y adaptarlos en el deporte, en una comunidad afrocolombiana del municipio de Puerto Tejada, Cauca, Colombia. Es necesario el rescate de estos juegos tradicionales en el deporte ya que dentro del contexto deportivo estos han venido perdiendo su valor por diferentes causas, una de ellas va muy de la mano con la rápida expansión de la tecnología. La revolución tecnológica ha ido asociada a un cambio en la actitud de la población en lo que a los juegos populares respecta (Muñoz, 2011). Se ha demostrado que cuando los padres les enseñan a los niños desde edades tempranas algunos de los juegos tradicionales estos desarrollan de forma adecuada habilidades motrices básicas que luego lo aplican en el desarrollo de habilidades deportivas comunes para todos los deportes (Noa, 2021). Además, estos Juegos son de gran importancia en el deporte porque contribuyen al desarrollo

físico motor de los más pequeños y a la interacción y la cohesión grupal de los más grandes, estos Juegos son importantes porque el deportista además de aprender valores jugando también se divierte.

Gracias a un aporte de parte de la comunidad se ha podido identificar que los juegos sanos como son los juegos tradicionales hacen falta para estas nuevas generaciones y ya no se practican como en los tiempos de antes, es por eso por lo que debe haber una iniciativa ya sea por parte de la alcaldía u otras entidades que cuando pueden de manera ocasional hacen presencia con actividades y promueven algunos de los juegos tradicionales y generalmente los niños atienden este tipo de eventualidad.

En tiempos recientes los padres ya no dedican tanto tiempo a sus hijos por diversas razones y mucho menos para jugar, a comparación de tiempos atrás donde los padres, familias al momento de tomar su descanso practicaban con sus hijos algún juego. Los pocos juegos que se han

rescatado aún se practican en eventos de recreación como fiestas infantiles, celebraciones del día de los niños o ciclovías.

Este trabajo se hizo con la intención de que los niños de la comunidad afro de la comunidad seleccionada y otras poblaciones deportivas tengan una idea de cómo rescatar una cultura colocándolos en práctica.

Es por eso por lo que se formula la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo rescatar los juegos tradicionales a través del deporte como estrategia pedagógica en una comunidad Afrocolombiana en el municipio de Puerto Tejada del departamento del Cauca, Colombia?

El deporte si se analiza desde un ámbito educativo, no se debe de olvidar su concepción lúdica (Puerta, 2005). El deporte ha pasado el tiempo adoptando una secuencia de patrones que lo caracterizan y según Devís (2006) el deporte es el gran protagonista de la educación física y, para otros, el gran colonizador de la educación física contemporánea. Muchas personas tienen el talento para desarrollar y ser exitoso en el deporte mientras otros solo podrán practicarlo como recreación.

El deporte es una actividad o ejercicio físico que ayudan a la mejora de las capacidades condicionales de los practicantes, aceptando las normas que estos imparten. Para Santos (2018) juego

deportivo como toda situación motriz de enfrentamiento codificado, llamado juego o deporte por las instancias sociales.

La persona que decide practicar un deporte se denomina una persona con una riqueza de movimientos y resistencia que una persona del común no podrá adquirir con realizar actividad. Rojas (2021) define el deporte como “un conjunto de subsistemas y realidades, muy diferentes entre sí, pero con dos elementos comunes: la actividad física y el juego”. El deporte, nació como ejercicio físico con una finalidad de recreación, diversión y pasatiempo (Ortiz, 2019). La actividad física es todo movimiento que una persona hace desde caminar, pero sumado a otras cualidades podría llegar a ser un deporte si cumple con ciertas reglas universales.

Antón (2011) menciona que los juegos populares y deportes tradicionales son muy importantes dentro de la Educación Física ya que ayudan al desarrollo de las capacidades físicas. También se puede decir que los juegos en una clase de educación física son importantes porque ayudan a consolidar o construir ambientes sanos de cooperación respeto, liderazgo en diferentes comunidades que sirven como bases para la convivencia. Según Rodríguez (2022) múltiples son los intentos por rescatar y reanimar la tradición lúdica que en otros tiempos solía desarrollarse en

calles, patios, plazas y parques, y constituía una fuente insustituible de transmisión cultural entre generaciones de épocas distintas. Hay actividades que por el entorno y los nuevos estilos de vida no volverán a ser iguales o simplemente nunca se volverán a practicar.

Todo deporte se crea como un juego, un juego de reglas que va evolucionando, hasta que se establecen unas reglas por una federación y una competición (Garoz, 2005), al establecerse estas reglas en el juego y dejándolas estandarizadas ya el juego se transforma a deporte.

De acuerdo con Trujillo (2021) el juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño y se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él, todo el desarrollo físico, psicomotor, el desarrollo intelectual, el socioafectivo, entre otros beneficios.

Para el autor Herrero (2012) el juego ayuda a descubrir un interés profundo en el individuo y también, los aspectos de la realidad que más nos conectan con la vida y la sociedad alrededor. Garoz (2005) dice que el juego se puede definir como una actividad que no tiene ningún fin más allá que la diversión, donde no tiene por qué existir la competición, siendo más abierto, libre y creativo.

El juego es una forma de liberar la imaginación, de escapar de la realidad por medio de un pequeño momento ficticio ya sea en la niñez o en la vida adulta.

El juego está implícito en la vida del ser humano desde el primer momento en que se tiene contacto con el mundo, a lo largo de la vida desde los primeros años se empieza a experimentar los diferentes tipos de juegos, dependiendo del contexto donde se esté ubicado esté, así mismo va a tener un valor de importancia en el territorio. Piaget habla acerca de la importancia de los juegos que han venido siendo parte de la sociedad de abuelo a padre, de padre a hijo y cómo este legado debe protegerse y no dejarlos morir.

Quinapanta (2022) argumentan que al hablar de los juegos tradicionales se refiere aquellos juegos que, desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Así mismo Lavega (1995) menciona que aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las

Los niños aprenden gran variedad de habilidades físicas y cognitivas por medio del juego ya que logran comprender e imaginar su realidad gracias a lo que van desarrollando en cada actividad. Según Rodríguez (2019) los juegos tradicionales son

una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas, el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente y es una forma de rescatar y no dejar ir la cultura de la tradición del territorio.

Metodología

La investigación fue dirigida con un enfoque cualitativo, en el cual permitió conocer un poco más sobre los juegos tradicionales que se practican en Puerto Tejada Cauca, Colombia.

TIPO DE ESTUDIO

El alcance de esta investigación es etnográfico porque se logró encontrar gran variedad de estudios relacionados con juegos tradicionales de diferentes culturas y comunidades. El término etnografía según Martínez (2009) es considerada una rama de la antropología que se dedica a la observación y descripción de los diferentes aspectos de una cultura, comunidad o pueblo determinado, como el idioma, la población, las costumbres y los medios de vida.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población estuvo constituida por adultos nativos de una comunidad de Puerto Tejada Cauca; Colombia quienes se identifican como comunidad afrodescendiente (Afro, negro,

palanquero, raizal o mestizo) y desearon ser parte de esta investigación de manera voluntaria y aceptando el consentimiento informado, la muestra fue de carácter no probabilístico por conveniencia constituida con 27 habitantes hombres y mujeres. Los criterios de inclusión fueron: ser nativos del municipio de Puerto Tejada Cauca, y haber crecido en este lugar, mayor de 29 años y aceptar voluntariamente participar de la investigación.

MÉTODO

El método de estudio fue de tipo inductivo, Abreu (2014) menciona que este permite reconocer la observación de casos específicos, lo cual tiene por objeto establecer principalmente generalizaciones; tratando de ver si estas generalizaciones se aplican a casos específicos.

INSTRUMENTOS

Los instrumentos utilizados fueron la encuesta, constituida con preguntas generales y los juegos tradicionales que cuenta con un total de 11 ítems construida en escala Likert de cinco opciones (1. Siempre, 2. Casi siempre, 3. Algunas veces, 4. Casi nunca, 5. Nunca) validada y adaptada a las condiciones sociodemográfica de adultos nativos de la comunidad. Los instrumentos se aplicaron a través de la aplicación Google. El análisis de la información se realizó por medio del programa cuestionario de Google, estadística descriptiva básica donde se logra

evidenciar las categorías de la encuesta con sus respuestas. Las preguntas que se plantearon fueron; 1. ¿Has escuchado sobre los juegos tradicionales?, 2. ¿Recuerdas los juegos de tu infancia?, 3. ¿Crees que las nuevas generaciones practican estos juegos?, 4. ¿Aún practicas estos juegos?, 5. ¿Te gustaría volver a practicar estos juegos?, 6. ¿Te divertirías al practicar estos juegos?, 7. ¿Crees que los juegos de antes son más divertidos que los de ahora?, 8. ¿Crees que los juegos tradicionales enseñaban valores?, 9. ¿Hablas de estos juegos con tus hijos o nietos?, 10. ¿Se transmite el conocimiento de los juegos tradicionales en tu comunidad actualmente?, 11. ¿Crees que deberían enseñar estos juegos en las aulas educativas?.

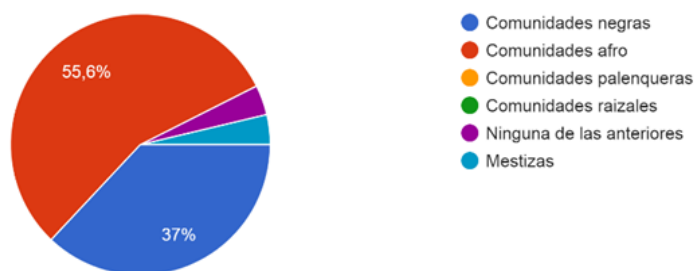
El segundo instrumento se realizó con una matriz donde se clasifica, se recolecta y se tabula información acerca de los juegos tradicionales con los nombres de los juegos afros más representativos de la comunidad.

Resultados

Reconocimiento de las características sociodemográficas
A continuación, se presenta el resultado del instrumento número 1. Se aplicó una encuesta de forma virtual, en una sesión, de aproximadamente 30 minutos. La respondieron 27 personas nativas de la comunidad. En cuanto al género, el 70.4% fueron mujeres, es decir diecinueve personas, y el 29.6% fueron hombres, ocho personas.

Gráfico 1. Clasificación de la comunidad encuestada según su raza
¿Con qué comunidad afro te identificas?

27 respuestas



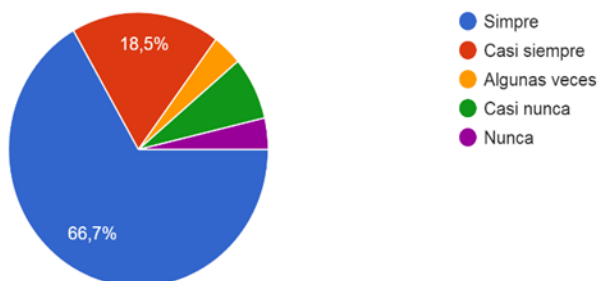
Nota: Cuestionario de Google

La encuesta arroja como resultado que quince personas se perciben como afros, siendo este grupo mayoritario; el grupo que le sigue es el de comunidades negras

donde hay diez integrantes, es decir 37% de la población; una persona se percibe como mestizo, lo que arroja un 3.7%.

Gráfico 2. Los juegos tradicionales
¿Has escuchado sobre juegos tradicionales?

27 respuestas



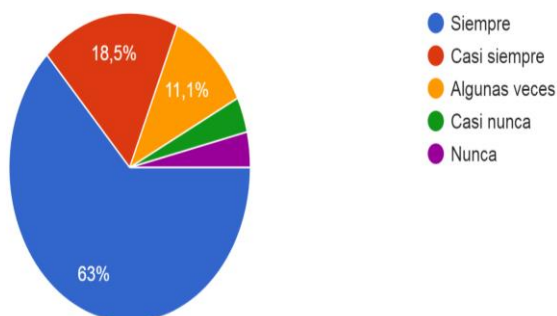
Nota: Estadística

Dieciocho personas de la población encuestada respondieron que “siempre” habían escuchado sobre juegos tradicionales, siendo un total de 66.7% para esta categoría; cinco respondieron que “casi siempre” lo que arroja como porcentaje un 18.5% siendo estas dos categorías con mayor

relevancia en esta pregunta; dos contestaron “casi nunca” que equivale al 7.4%; y una persona en cada categoría “algunas veces” y “nunca” lo que corresponde al 3.7% en cada una.

Gráfico 3. Los juegos de infancia.
¿Recuerda usted los juegos de su infancia?

27 respuestas



Nota: elaboración propia (2022)

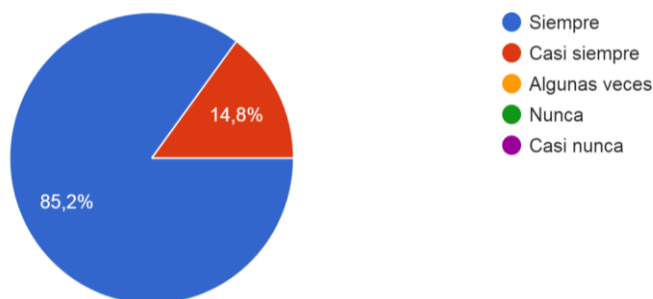
Diecisiete de los encuestados, es decir 63% recuerdan los juegos de su infancia; cinco de ellos respondieron que “casi siempre”, arrojando un 18.5%; y tres de los encuestados respondieron “algunas veces” que corresponde a un 11.1%; y una persona en cada categoría “casi nunca” y “nunca” que equivale al 3.7%. Doce de los encuestados creen que las nuevas generaciones “casi nunca” practican estos juegos tradicionales, lo que corresponde a un 44.4%; once de ellos creen que “algunas veces” los practican que sería el 40.7%; y cuatro creen que “nunca” lo practican lo que corresponde al 14.8%.

Doce de los encuestados, es decir 44.4% “casi nunca” practican estos juegos; seis encuestados “nunca” practican estos juegos, lo que corresponde a un 22.2%; siete de ellos “algunas veces” practican estos juegos lo que equivale al 25.9%; dos de los encuestados es decir 7.4% “siempre” practican estos juegos.

Quince encuestados “siempre” les gustaría volver a practicar estos juegos, lo que corresponde al 51.9%; siete de ellos, “algunas veces” que son el 25.9%; tres respondieron “casi siempre” lo que equivale al 11.1%; dos de ellos cada uno, en una categoría diferente contestaron “nunca” y “casi nunca” lo que equivale a un 3.7%.

Gráfico 4. ¿Fue divertido practicar estos juegos?

27 respuestas



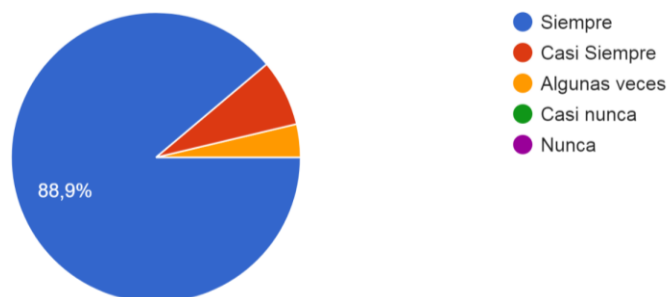
Nota: Elaboración propia (2022)

Veintitrés de los encuestados “siempre” se divertían practicando estos juegos, lo que corresponde al

85.2%; cuatro de ellos contestaron “casi siempre” es decir el 14.8%; que da un total de 27 respuestas.

Gráfico 5. ¿Cree usted que los juegos de antes eran tan divertidos como los de ahora?

27 respuestas



Nota: Elaboración propia (2022)

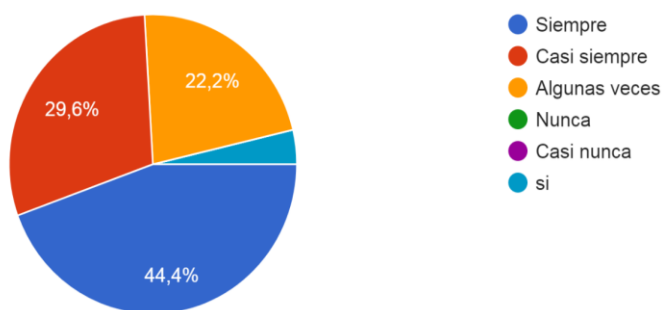
Veinticuatro encuestados lo que equivale al 88.9% creen que los juegos de antes eran más

divertidos que los de ahora; dos creen que “casi siempre” que es un 7.4%; y un encuestado respondió “algunas veces”.

Gráfico 6.

¿Los juegos tradicionales enseñan valores éticos?

27 respuestas



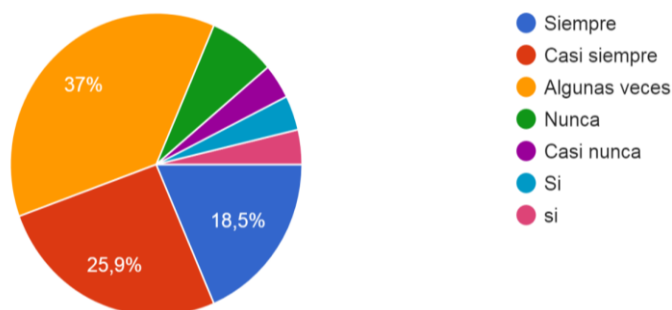
Nota: Elaboración propia (2022)

Doce encuestados creen que los juegos tradicionales “siempre” enseñan valores, lo que equivale al

44.4%; ocho de ellos creen que “casi siempre” lo que corresponde al 29.6%; seis creen que “algunas veces” es decir el 22.2%.

Gráfico 7.
¿Transmite estos juegos a hijos, sobrinos o nietos?

27 respuestas



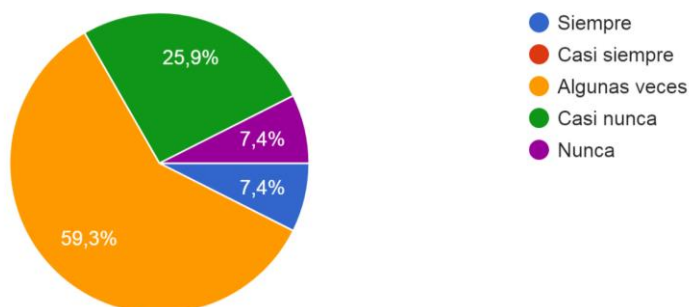
Nota: Cuestionario de Google

Diez de los encuestados “algunas veces” transmiten estos juegos con sus hijos, sobrinos o nietos, es decir el 37%; siete de ellos “casi siempre” lo que corresponde al

25.9%; cinco encuestados respondieron “siempre” lo que equivale al 18.5%; dos personas contestaron “nunca” es decir el 7.4%; y tres en cada categoría faltante.

Gráfico 8. Transmisión de tradiciones en la comunidad / juegos
¿En la comunidad donde usted habita se transmite el conocimiento de los juegos tradicionales?

27 respuestas



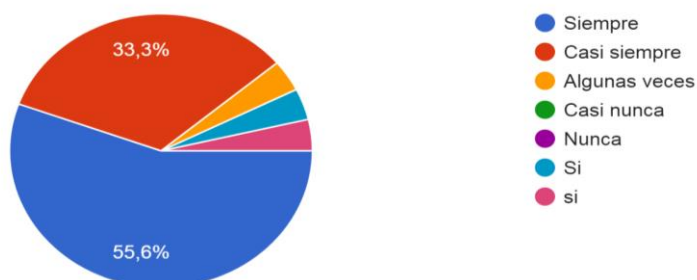
Nota: Elaboración propia (2022)

Dieciséis de los encuestados creen que “algunas veces” se transmite el conocimiento en la comunidad, es decir el 59.3%; siete creen que “casi

siempre” lo que corresponde al 25.9%; dos encuestados creen que “siempre”, lo que equivale 7.4%; y dos creen que “nunca” el 7.4%.

Gráfico 9. Rescate de la tradición de los juegos desde la educación.
¿Piensa usted que se debería enseñar los juegos en las aulas educativas?

27 respuestas



Nota: Elaboración propia (2022)

Quince de los encuestados creen que “siempre” deberían de enseñar estos juegos en las aulas educativas, lo que equivale al 55.6%; nueve creen que “casi siempre”, es decir el 33.3%; dos personas respondieron que “algunas veces”, lo que equivale al 7.4%.

Los Diferentes tipos de juegos tradicionales

A continuación, se presenta el resultado del instrumento número dos el cual consistió nombrar uno o dos juegos tradicionales que solían practicar y describirlos. En la siguiente tabla se encuentran la recolección de juegos que fueron mencionados y descrito por los encuestados.

Nombre Del juego	Descripción	Materiales	Quienes juegan
ponchado	Una pelota, dos personas a los lados, el resto en el medio, los de los lados deben darle con el balón a los del medio	pelota	Niños de 5 años en adelante
Escondite	Una persona contaba mientras que los otros se escondían , después de contar tenía que ir a buscar a la personas que se habían escondido	lugares para esconderse	Niños de 5 años en adelante
la lleva	Una persona tenía la lleva y todos salíamos a correr. El que tenía la lleva debía corretear a cada uno y tocar a otro compañero y así ese quedaba con la lleva.	ninguno	Niños de 5 años en adelante
yeimi	Se recolectaban 12 tejos, de tejas rotas. Los cuales se ponían regados en el medio de la calle. Se sacaban 2 grupos de niños, los que ponchaban y los que iban organizando los tejos desde el más ancho abajo y los más pequeños encima, haciendo 1 torre. Y pendiente de que cuando estuviese poniendo los tejos no te poncharan y si el grupo culminaba La torre, ganaba. De lo contrario sería el grupo ponchador. y lo divertido era como esquivabas la pelota y la adrenalina poniendo los tejos.	Pelota Tejo.	Niños de 5 años en adelante
futbol	Dos equipos dentro de una cancha, cada equipo tienen 11 jugadores y juegan con una pelota tratando de hacerle gol al otro equipo.	Balón	Niños de 5 años en adelante

canicas	EL cuadro bolas se inicia haciendo un cuadro en el suelo, y se hace una raya a 4 metros de distancia del cuadro y allí cada participante tiene un tiro para ver cuantas bolas saca del cuadro ese es el tiro de inicio, si le pega a alguna bola y sal del cuadro ese participante automáticamente sigue con el turno.	Canecas	Niños de 5 años en adelante
la gallina ciega	Se escoge una persona para que sea la gallinita y se le venda los ojos, luego esa persona tiene que buscar y agarrar a sus amigos al que coja queda la gallinita.	pañoleta	Niños de 5 años en adelante
el puente	Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila india, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color diferente cada uno. Cantando los de la fila pasan por debajo del arco: El puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos?	ninguno	Niños 5 años en adelante
trompo	Consiste en un elemento cónico que tiene una punta de metal y al enrollarlo con una cuerda y lanzarlo este giraba hasta que se caía, se realizaban muchas figuras con él y siempre ganaba quien hiciera más acrobacias con el trompo	trompo	Niños de 5 años en adelante
rayuela	La idea era pasar por cada uno de los cuadros, ida y vuelta, sin salirse del esquema y sin pisar las líneas, omitiendo la casilla en la que se encuentra la piedra. El jugador debe llegar hasta el “cielo” y cuando va de regreso a la “tierra” debe recoger la piedra de la casilla sin perder el equilibrio.	Tiza	Niños de 5 años en adelante

lazo	Saltar la cuerda al que más saltos haga	cuerda	Niños de 5 años en adelante
policías y ladrones	El grupo se divide en dos: los policías y los ladrones. Los ladrones tienen un tiempito determinado para escapar y esconderse. Al tiempo los policías salen a buscarlos y si los encuentran y logran cogerlos, se los llevan a una zona determinada que es la prisión. Los demás ladrones libres pueden liberar a los aprisionados si logran llegar hasta la prisión y tocar a uno de sus compañeros. El juego termina cuando todos los ladrones estén en prisión.	ninguno	Niños de 5 años en adelante
Triqui	El tres en línea, también conocido como ceros y cruces, tres en raya, cerito cruz, michí, triqui, cuadritos, juego del gato, gato, tatetí, totito, triqui traka, equis cero, tic-tac-toe o la vieja es un juego de lápiz y papel entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un tablero de 3x3 alternadamente.	Papel lápiz	Niños de 5 años en adelante
lleva congelada	Congelado es una dinámica de ayuda mutua, donde alguno del grupo oponente toca a cualquiera del otro grupo tiene que quedarse como estatua hasta que un compañero pueda ir a descongelarlo y así hasta que todo toquen la meta	Ninguno	Niños de 5 años en adelante

Nota: Elaboración propia (2022)

Discusión

De acuerdo a los resultados obtenidos sobre los juegos tradicionales es importante resaltar que gran parte de la población encuestada ha escuchado y recuerda sobre los juegos que durante su infancia practicaban, pero que ya en su vida adulta no lo hacen, quizá por cuestiones de tiempo, o porque ya no les llama la atención; según

Trillo (2020) si se le pregunta a diferentes personas sobre el juego, la gente recuerda una serie de vivencias positivas al igual que negativas vividas a lo largo de su vida en un espacio y tiempo totalmente diferente al que hay en la actualidad.

Para la población encuestada es de gran valor que en su niñez contaron con el privilegio de practicar los juegos tradicionales algo que la generación actual no hace, ya que cada vez son pocos los niños o jóvenes jugando en

las calles por causa de la urbanización y globalización.

Más del 50% de la población encuestada le gustaría volver a practicar estos juegos tradicionales, pero para ser realistas por diferentes aspectos de la vida como enfermedades entre otras cosas ya no lo hacen, además consideran que los juegos de su infancia transmitían valores, y según Nieves (2013) los juegos tradicionales llevan implícito la idiosincrasia, los valores, costumbres, por lo que es la representación más autóctona de la sociedad que los crea.

La población encuestada considera que una de las causas de la poca práctica de estos juegos tradicionales en la comunidad es la pérdida de la transmisión oral de abuelo a padre, de padre a hijo (Calvo, 2014). Los juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores (Cañón, 2019).

Otra de las causas por la que estos juegos han perdido valor en la comunidad es por la falta de interés en los centros educativos y deportivos en ayudar en su pervivencia y conservación de estos mismos. Los juegos tradicionales afrodescendientes se pueden visualizar como parte cultural para mantener las tradiciones de la comunidad. Y como argumenta Rodríguez (2019) hay muchas clases de juegos tradicionales dependiendo de las comunidades que conservan

muchas culturas, aunque estas tradiciones tienden a desaparecer.

Conclusiones

El objetivo uno logró reconocer las características que se buscaban en la población, se puede concluir que parte de la población afro y negra de la comunidad, si conocían sobre los juegos tradicionales, y recordaban los juegos que practicaban en su infancia y que se divertían haciéndolos, la población cree que los juegos de épocas pasadas eran más divertidos que los de ahora que en su gran mayoría son ya tecnológicos, además enseñaban valores éticos en sus practicantes, la causa de que estos juegos tradicionales se hayan ido olvidando en la época actual es debido que ya oralmente no se transmiten estos juegos a los niños ni tampoco en los territorios y comunidades como anteriormente se hacía por lo tanto, se llega a la conclusión de que estos juegos deben enseñarse en instituciones educativas y también en los programas deportivos ya que los niños sustituyen esas hora de juego en la calle que anteriormente era el día a día por las escuelas de formación actualmente.

Se analizó que en la comunidad Puerto Tejada Cauca, Colombia la mayor población corresponde que predomina son las comunidades Afro con un 62.5% y con la menor población viene siendo los mestizos con un 5.4% el estudio también se logró identificar los juegos que eran tendencia en esta comunidad en la tradición donde las una generación tras otra ,el más famoso es el escondite seguido la lleva

y por último la rayuela estos tres juego hacía que en la comunidad los niños interactúan un poco aprovechando el tiempo libre en juegos sano que no ponen en riesgo su integridad.

El proceso de interacción de los niños a través de los juegos tradicionales ha caracterizado la época con los valores éticos y moral que contribuyen estos juegos en el individuo y la comunidad.

Concluyendo con la investigación, se infiere que los juegos tradicionales se rescatan introduciendo los en el calentamiento de la sesiones adaptados al deporte que se esté practicando, son de gran utilidad para las personas que lo practican y más sin son niños ya que les ayudará afianzar las habilidades motrices que anteriormente se consolida daban practicando estos juegos en las calles, que gracias a la urbanización y a los avances tecnológicos, estos juegos se han vistos reemplazados, es ahí donde los clubes deportivo son de gran utilidad para el rescate de estos mismos ya que el tiempo libre que anteriormente tenían los niños y jóvenes en las calles son reemplazadas por la práctica deportiva en sus clubes.

Referencias

Abreu, J. L. (2014). El método de la investigación Research Method. Daena: International Journal of Good Conscience, 9(3), 195-204.

Cañón Chala, R. E., & Zapata Muriel, A. F. (2020). La Educación Física, a Través de los Juegos Tradicionales como Medio para Fortalecer los Valores del Respeto y la Tolerancia Dentro del

Aula en los Estudiantes del Grado Séptimo de la Jornada Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio.

Calvo, C. M. (2014). Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención.

Devís, J. D. (2006). Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. Presentación 5 La necesidad de la educación física escolar Benilde Vázquez 7 Construyendo el concepto de corporeidad.

Herrero, J., & Fuentes, M. (2012). La inteligencia del juego. Ojo de Agua. Ambiente Educativo.

Martínez-Santos, R. (2018). ¿Juegos de palabras o palabras que juegan? Sobre la naturaleza jurídica de los juegos deportivos. (Word games or playing words? On the juridical nature of sporting games). Cultura, ciencia y deporte, 183-194.

Martínez, C. P. (2009). Etnografía y métodos etnográficos. Análisis. Revista Colombiana de Humanidades, (74), 33-52.

Muñoz. (2011). Juegos tradicionales adaptados al deporte del futbol. *Revista digital de educacion fisica*, 12.

Nieves. (2013). *El rescate de los juegos tradicionales*. Buenos aires.

Noa, E. (2021). Juegos tradicionales para potenciar las habilidades mitrices basicas del balonmano. *Revista Internacional de Ciencias Sociales de la*

Actividad Física, el Juego y el Deporte, 14.

Ortiz, J. D. T. (2019). La práctica deportiva y los valores sociales en un grupo de jóvenes de 13 años de un club de fútbol en la ciudad de Cali (Doctoral dissertation, Universidad de San Buenaventura Colombia).

Quinapanta, A. C. (2022). Los juegos populares en la educación vial en escolares de Educación General Básica Elemental (Bachelor 's thesis, Carrera de Pedagogía de la Actividad física y deporte).

Puerta, I. G. (2005). El desarrollo de la conciencia de reglas en los juegos y deportes. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 5(20), 238-269.

Rojas Rojas, O. L. (2021). La educación física como influencia en la calidad de vida.

Rodríguez Garrido, M. D. C. (2022). El juego, elemento indispensable en el desarrollo de la primera infancia en Guatemala.

Rodríguez, J. D. (2018). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para el desarrollo motor de los patrones básicos (lanzar y atrapar) en los niños de 101 del colegio IED Robert F.

Rodríguez, M. A. (2019). Los juegos tradicionales afrodescendientes como estrategia lúdica para fortalecerla.

Trillo, F., & Trillo, J. (2020). Patios inclusivos y juegos tradicionales. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-1

Trujillo, C. A., Lomas Tapia, K. R., Martínez Padrón, O. J., Flores Ruano, J. P., Soria Valencia, H. R., Rangel Velasco, M. M., & Rojas Jarrín, F. A. (2021). Con ciencia deportiva.