

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO/A EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:
EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS
JUEGOS TRADICIONALES**

ALUMNAS:

*LAURA NAVEA PEINADO
PAOLA TOSINA GONZÁLEZ*

TUTOR:

MANUEL FERRAZ LORENZO

CURSO ACADÉMICO: 2019/2020

CONVOCATORIA: JUNIO

**EL IMPACTO DE LAS NUEVAS
TECNOLOGÍAS EN LOS JUEGOS
TRADICIONALES**

- **RESUMEN**

El presente trabajo de fin de grado aborda el tema de cómo las nuevas tecnologías han desbancado en cierta medida a los juegos tradicionales o populares. Trataremos de investigar aquellos contenidos básicos que nos permiten conocer la esencia y la especificidad de los juegos y deportes tradicionales y populares. Para ello, hemos recopilado información de varios autores que nos ayudan a la elaboración de este trabajo. Así mismo, este proyecto se divide en dos partes, por un lado la investigación y recopilación de datos e información sobre las nuevas tecnologías y su repercusión en los juegos tradicionales y, por otro, el análisis de los resultados obtenidos en la investigación así como sus conclusiones.

Así mismo, en este TFG se propone trabajar el tema de los juegos tradicionales como forma de ocupar el tiempo libre de los niño/as que además de esto, conozcan cómo y con qué juegos se divertían sus abuelos y padres. Por último, transformen la idea que pueden llegar a tener sobre los juegos tradiciones como algo aburrido y disfruten jugando con ellos. Nos gustaría transmitir que en la época actual, en el mundo tecnológico que nos rodea hay cabida para los juegos tradicionales, juegos en los que interactuamos los unos con los otros de forma directa, con los que nos divertimos, para todos los públicos y edades.

Hablamos por tanto de una forma de jugar que se remonta a décadas atrás, donde no existe la brecha tecnológica entre niños/as.

- **PALABRAS CLAVE**

Educación, educación infantil, juegos populares, juegos tradicionales, tecnología

- **ABSTRACT**

This final degree project addresses the issue of how new technologies have superseded traditional or popular games to a certain extent. We will try to investigate those basic contents that allow us to know the essence and specificity of traditional and popular games and sports. To do this, we have compiled information from various authors who help us prepare this work. Likewise, this project is divided into two parts, on the one hand the research and collection of data and information on new technologies and their

impact on traditional games and on the other the analysis of the results obtained in the research as well as its conclusions.

- **KEY WORDS**

Education, early childhood education, popular games, technology

• ÍNDICE	Página
1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	6
3. MARCO TEÓRICO	7
3.1 El juego tradicional en la sociedad	10
3.1.1 Historia de los juegos	10
3.1.2. Terminología	12
3.1.3 Concepto del juego tradicional.	13
3.1.4 La importancia de los juegos.	15
3.1.5 Beneficios del juego tradicional.	15
3.2 Las nuevas tecnologías	16
3.2.1 Concepto de las nuevas tecnologías	16
3.2.2. Beneficios de las nuevas tecnologías en el juego	16
3.2.3 Efectos negativos de las nuevas tecnologías.	18
3.2.4 Estrategias para solucionar los efectos negativos de las nuevas tecnologías	23
4. OBJETIVOS	24
5. METODOLOGÍA.	24
5. 1 Tipo de metodología cualitativa	24
6. RESULTADOS Y PROPUESTAS	25
7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	29
8. ANEXOS	32
9. BIBLIOGRAFÍA	33

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, vivimos inmersos en un mundo en constante cambio, en movimiento, vivo, pero quizás muy marcado por la era tecnológica para bien o para mal. Se han ido dejando de realizar juegos al aire libre, de gran importancia por sus raíces culturales, para pasar a una vida más sedentaria, más inactiva dónde ordenadores o consolas marcan la pauta de juego. Estas nuevas generaciones que vienen “marcadas” por nacer en contacto directo con las nuevas tecnologías, de ahí su apodo de “*nativos digitales*” (Marc Prensky.2001)¹ niños/as, generaciones que con el paso del tiempo y el “boom tecnológico” apenas tienen contacto con el juego si no es tras un objeto electrónico, generaciones para las cuales los juegos tradicionales, juegos al aire libre, pasan por alto. Juegos que “*han pasado a mejor gloria*”, *¿que nos queda de los juegos tradicionales?*²

Los juegos tradicionales han sido siempre una fantástica herramienta social y familiar, juegos que pasaban de generación en generación que practicaban incluso hasta tres generaciones a la vez. Ésto también podría propiciar un acercamiento entre los propios padres e hijos a la hora de pasar tiempo libre puesto que les podría unir al juego en concreto.³

Para acercarnos a la necesidad de llevar los juegos tradicionales a la actualidad, a nuestro día a día como una herramienta más, un recurso para las familias y en las aulas debemos considerar como primer punto nuestro propio bagaje con respecto a la influencia que han tenido los juegos tradicionales en nuestro aprendizaje durante esta etapa. De esta manera nuestra generación ha jugado al escondite, la gallinita ciega, etc. Ésta manera de pasar el tiempo nos proporcionaba una herramienta perfecta para relacionarnos con otras personas, para socializar, además de añadir la adquisición de otros valores como el respeto, tolerancia, trabajo en equipo etc.

¹ García. P. Portillo. J. Romo. J., Benito. M.(No figura fecha). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

² Arias. Blanco. M (2018) “*¿Qué nos queda de los juegos tradicionales*”. Diario de León. Recuperado de: <https://www.diariodeleon.es/articulo/tribunas/nos-queda-juegos-tradicionales/201804100400021759459.html>

³ Regina Öfele. M. (1999). LICENCIADA . *Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*.Argentina.

Consideramos que el juego aporta efectos sociales y educativos positivos, nos ayuda a socializar, nos da educación en valores. Por ello, con este TFG queremos dar visibilidad a una herramienta, un recurso magnífico como son los juegos tradicionales. Queremos que sean un recurso educativo más en el aula y fuera de ella, ponerlos en la actualidad otra vez, en primera línea de juego.

2. JUSTIFICACIÓN

Tras nuestra experiencia en la formación de grado de Maestro/a en Educación Infantil con la especialidad de Atención a la Diversidad y animación a La Lectura y sus correspondientes prácticas, podemos decir que han despertado diferentes intereses en nosotras, como por ejemplo la importancia que tiene el juego como recurso didáctico en los niños y niñas. Esta investigación está enfocada en la época de los juegos tradicionales y populares, en la que era la forma más sencilla de establecer relaciones entre sí, fundamentar valores como el respeto y donde no hacía falta tener dinero para tener recursos.

Para ello, hemos consultado varios libros de textos desde 1995, hasta la actualidad, englobando muchos de los juegos más conocidos por nosotras. A su vez, hemos consultado artículos y reseñas online contrastadas por expertos y profesionales de este campo.

Consideramos que es crucial conocer que antiguamente los niños y niñas se divertían saliendo a la calle con un par de amigos y amigas y que con muy poco recursos se entretenían. Hablamos de juegos sencillos en cuanto a materiales, pero lúdicos .

Existen dos grandes distinciones, los *juegos motores*, que son propios de la educación física, es decir en movimiento, y los *juegos sedentarios*, que son propios de la educación no corporal, es decir, no se produce un ejercicio físico, como por ejemplo en el ajedrez.

En definitiva, creemos que no debemos de olvidar que los juegos tradicionales y populares nos enseñan de manera latente educación en valores .

En este proyecto esperamos poder reflejar, la importancia de no perder, ni olvidar los juegos con los que crecieron nuestros antepasados y que fueron transmitiendo de generación en generación. Es muy emotivo, recordar la manera en la que hace 20 años o más, parte de nosotros/as aprendíamos jugando. Así mismo, como hay personas que

aún siguen conservando ese tipo de juegos que aprendieron en su infancia y hasta el día de hoy, con más de 60 años mantienen el juego como parte de su vida.

Para ello, hemos querido exponer las siguientes características, para que entiendan el proceso de transición del juego y la importancia y el respeto por los juegos populares y tradicionales.

Por eso, en este apartado seremos más precisos y nombraremos con relevancia los siguientes ítems.

- **La enculturación y socialización**, son los medios y la forma de cómo se transmite la cultura. Enculturación: Proceso por el cual la persona adquiere los usos, creencias, tradiciones, etc., de la sociedad en que vive. Se trata de la trasmisión de los conocimientos y costumbres de una misma cultura, es decir, estos juegos son los ideales para aprender acciones laborales, como saber utilizar herramientas, e incluso cómo debemos integrar a las personas...etc.
- **La difusión cultural**, su función es intercambiar costumbres con otra cultura y de esta manera, conseguimos que existan juegos parecidos en distintos países.
- **La aculturación**, que trata de la imposición de usos, costumbres de una cultura superior a otra dominada hasta llegar a ser un deporte como juego extranjero.

Todas estas características en conjunto son el respeto de los juego en general, sin distinción de cultura y no existe ningún juego con únicas reglas “válidas” o “únicas”

3. MARCO TEÓRICO

El juego es una actividad fundamental para el proceso evolutivo y que el ser humano practica a lo largo de toda su vida, fomentando el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. Este hecho es tan importante que lo recoge la ONU como un derecho más.

La importancia del juego se aprecia en diferentes teorías, de tal relevancia como la teoría del juego como Anticipación Funcional, donde para el filósofo y psicólogo Karl Gross (1902), *“el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad”*⁴ ⁵Teoría basada en estudios de Darwin donde se indica que las especies

⁴ Teorías del Juego. *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio sobreviven. Por lo que podríamos hacer un paralelismo y decir que el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia, algo de lo que ya hablaron *María Montessori* o las *Hermanas Agazzi* con su juego simbólico o de rol.

Por otro lado, encontramos la teoría Piagetiana, donde para Jean Piaget (1956), *“el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”*⁶

Otra teoría que consideramos fundamental, la teoría Vygotskyana, *el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales* (Vigotsky. 1924)⁷

El juego tradicional inmerso en las nuevas tecnologías incluye beneficios para el desarrollo y fomento de la actividad física, socialización no sólo entre alumnos/as si no a nivel general. Es por ello por lo que consideramos que no debe caer en el olvido y que debemos como profesores intentar llevarlo a la realidad de las aulas sin dejar que caiga en el olvido.

Para analizar el juego tradicional y las nuevas tecnologías hemos creído oportuno citar algunas definiciones que nos han parecido relevantes del término juego, que se han ido formulando desde el transcurso de los años por diferentes científicos y autores.

Jacquin. G. (1996), ya definía el juego como: *“Actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir con un obstáculo deliberadamente justo que vencer, El juego tiene como función esencial procurar al inicio del placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad la sitúa antes sus propios ojos y ante los de los demás”*⁸.

⁵ Teorías del Juego. *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

⁶ Teorías del Juego. *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

⁷ Federación de Enseñanza CC.OO. (2010) *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

⁸ Ríos Quílez. M. P. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. UNIR Universidad de La Rioja

Por otra parte, Rüssel (1970) lo define como : “ actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.⁹

Así mismo, según Parlebas (1997) “... a los juegos se les concede una mayor posibilidad lúdico motriz que a los deportes y se ha demostrado experimentalmente que debido a los cambios súbitos de conducta, que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores, las sesiones de juegos tradicionales llevan a relaciones socio afectivas mucho más ricas”¹⁰. En relación a ello, Paredes Ortiz (2003) añade que, “a partir de la corporeidad aparece la motricidad, surge el movimiento humano que alimenta la creatividad de formas lúdicas para poder expresarse y comunicarse. Podemos afirmar que el juego es la epifanía de la motricidad”¹¹.

La comunicación verbal y gestual que proporciona el propio juego influencia de forma directa la relación afectiva de los jugadores /participantes. Los juegos tienen una serie de características significativas, “algunas de ellas se ven reflejadas en las Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección de Recreación en Cuba, donde las describen de la siguiente manera” (Lantigua. Hernández. J. 2007)¹²

- **Placentero:** Concebido para producir placer entre sus practicantes y por ningún motivo debe ser causa de frustración
- **Natural y motivador:** Debe ser siempre alentado por la motivación, de manera que las personas accedan al mismo de forma natural.
- **Voluntario:** como una actividad recreativa no admite ser compulsado y las personas que lo practiquen deben hacerlo de manera totalmente voluntaria.

⁹ Abreu Cabrera E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. WANCEULEN. Editorial deportiva S.L. p.37

¹⁰ Lantigua. Hernández. J. (2007). *El deterioro de los juegos tradicionales*. Facultad Cultura Física, Matanzas (Cuba). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>

¹¹ Lantigua. Hernández. J. (2007). *El deterioro de los juegos tradicionales*. Facultad Cultura Física, Matanzas (Cuba). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>

¹² Lantigua. Hernández. J. (2007). *El deterioro de los juegos tradicionales*. Facultad Cultura Física, Matanzas (Cuba). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>

- **Mundo aparte:** Con la práctica del juego se logra trasladar al individuo a un mundo de fantasía o de ficción, logrando satisfacciones no atribuibles a la vida real
- **Creador:** permiten a través de su propio desarrollo el alcance de una mayor creatividad en las personas, favoreciendo un adecuado equilibrio en su formación.
- **Expresivo:** a través de tan importante actividad se ve favorecida la exteriorización de aquellos sentimientos humanos, normalmente reprimidos.
- **Socializador:** se encuentra entre sus principales características, pues a través de su realización es posible el alcance de hábitos de cooperación, convivencia y labor de equipos¹³

José Martí, en 1889, en pleno Siglo XIX, se refirió a los juegos de la siguiente manera: “...los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes; la gente de los pueblos que no se han visto nunca, juegan a las mismas cosas. Se habla mucho de los griegos y de los romanos que vivieron hace dos mil años; pero los niños romanos jugaban a las bolas, lo mismo que nosotros y las niñas griegas tenían muñecas con pelo de verdad, como las niñas de ahora”¹⁴. Por lo que lejos de las connotaciones sexistas, los juegos tradicionales pasan de generación en generación, no entienden de lenguas o territorios y ofrecen grandes ventajas y beneficios para los niños/as, entonces ¿Por qué dejarlos en el olvido para ponernos delante de una pantalla?

¹³ Lantigua. Hernández. J. (2007). *El deterioro de los juegos tradicionales. Facultad Cultura Física, Matanzas (Cuba). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>*

¹⁴ Martí. J (1995). *Cuentos completos. La edad de oro y otros relatos*. Edición de Ángel Esteban. Editorial del hombre ANTHROPOPOS . p.51

3.1 El juego tradicional en la sociedad.

Estamos en la era de las nuevas tecnologías y donde todos y todas debemos de adaptarnos y actualizarnos al cambio, pero...¿Por esta misma razón los más pequeños y pequeñas han de olvidar nuestras costumbres?¿Cómo nos criamos nosotros/as sin existir antes este gran cambio? o ¿puede ser que los juegos sean para los más pequeños y pequeñas? Entendemos qué está bien el cambio, pero se pierden muchos valores a la hora de utilizar las últimas novedades. Consideramos que a veces hacemos un mal uso con esto de las tecnologías.

Ya los niños y niñas su “juguete de apego” no es un muñeco, una manta o un pelucho, estos los han sustituido por móviles, tablet...etc.

Ahora dejamos a un lado los infantes, y hacemos alusión a los jóvenes y adultos. Si hablamos de los jóvenes, podemos observar que no hay muchas veces comunicación, dándole más importancia a lo que sujetan sus manos y dejando a un lado la compañía, y esto pasa tanto en personas de gran edad. Puede ser que, este autor nos haga reflexionar... *“el ser viviente juega porque aún es joven”* (F.Buytendijk. (1933) ¹⁵

Está bien que las personas se actualicen y se adapten a las nuevas tecnologías, pero nunca debemos de olvidar quién éramos antes de que llegara la nueva era.

3.1.1 Historia de los juegos tradicionales.

El origen y las ideas sobre los aspectos que pudieron servir de fuente de inspiración de los juegos populares y tradicionales hacen referencia a juegos entendidos como relaciones culturales. Por naturaleza, cuando crecemos, tanto los humanos como los animales suelen jugar solos, luego introduciendo algún elemento, después aceptamos jugar con otros y por último, compartimos los objetos con los demás para poder divertirnos entre nosotros. Tenemos un comportamiento instintivo y espontáneo, para conocer nuestras dotes de supervivencia y conocer nuestro entorno, de este modo, surgen los principales patrones de conducta para encontrar en el juego un buen instrumento de aprendizaje y divertimento.

¹⁵ Gutiérrez Delgado, M. 2020.La bondad Del Juego, Pero __/Manuel Gutiérrez Delgado.[online] Hdl.handle.net. Recuperado de: <<http://hdl.handle.net/10637/6803>> [Accessed 5 May 2020].

En este apartado vamos a comenzar hablando de la prehistoria, haciendo referencia a las primeras sociedades, donde se encontraban los cazadores y recolectores, estos se encargaban de dominar las tareas de aprovisionamiento de alimentos por lo que aparte de ser su principal actividad para sobrevivir, también era una forma de entretenimiento y de socializarse con los demás. De este modo, seguimos manteniendo esas prácticas pero ahora con un valor institucional, puesto que el lanzamiento de lanza, hoy en día es un deporte, pero en vez de llamarlo así, lo llaman el lanzamiento de jabalina, también está el lanzamiento de discos, pesos...etc.

Más tarde, en la edad media comienzan algunos juegos que podrían estar relacionados con la religión. Los pioneros en este tipo de actividad eran los monjes. ¿Sus recursos? una piedra, una tiza o algo con el que pudiesen dibujar las casillas en el suelo. El juego consistía en dibujar 9 casillas en el suelo, la última en forma de semicírculo y dentro de ella, la palabra cielo. Su finalidad era de quién primero llegase, sería el ganador, ya que sería el primero en entregar su alma al cielo. Para nosotros y nosotras, este juego es conocido como El Tejo y está exento de la religión.

No olvidemos, que según dónde se juegue, puede tener sus propias reglas del juego y puede estar o no, vinculado a la religión.

En la actualidad, los juegos populares y tradicionales siguen teniendo en el ámbito educativo un papel fundamental, ya que son un fenómeno básicamente social. Como hemos nombrado con anterioridad son prácticas lúdicas, en ellas se ejercitan capacidades y destrezas entre otras facultades. En el primer y segundo ciclo de infantil, tienden a ser más significativo el juego popular, ya que en el patio del colegio, los parques o en casa, suelen estar más acostumbrados a jugar; al escondite, a la cogida o al mismísimo Juan Periquito y Andrés.

No obstante, cuando son más conocedores de los juegos tradicionales, son el día típico de su tierra, puesto que descubren la historia del lugar en el que viven y con ello sus juegos, sus comidas y sus costumbres. Por ejemplo, el día de Canarias se habla de los guanches, se realizan juegos canarios como la petanca, lucha canaria, juego del palo...etc y a su vez, también experimentan con sabores típicos de la gastronomía canaria, como por ejemplo; el gofio, papas con mojo, piñas y costillas...etc. En varias ocasiones, cuando experimentan dichas costumbres, muchos de ellos, se aficionan a practicar dicho juego o deporte haciéndolas formar parte de su vida.

Este proyecto se basa en recopilar conceptos básicos desde la prehistoria, pasando por la Edad Media hasta la actualidad. Haciendo referencia a las descripciones de cada época y conociendo la importancia de la evolución de los juegos y deportes populares y tradicionales. Los siguientes puntos, son características del progreso de los juegos.

1. **La exploración lúdica y el juego como creadores de cultura.**

Ejemplo: Juegos en solitarios, juegos con objetos, juegos con los demás.

2. **La supervivencia y el trabajo aprendidos jugando.**

Ejemplo: Lanzamiento de azada desafíos con animales, carreras de traineras...

3. **El juego y la defensa del territorio.**

Ejemplo: Lucha leonesa, garrote canario, cometas

4. **El culto y los primeros juegos.**

Ejemplo: Bailes, juegos de azar, juegos de pelota.

Como decía Schiller (1954) *“El hombre sólo es completamente hombre cuando juega”*¹⁶ por lo que el juego es una acción que está en nosotros y nosotras desde que nacemos hasta que nos morimos. La importancia del juego no es con qué fin, sino de la forma en la que se juega. Por lo que en la actualidad, los juegos populares y tradicionales son más prominente en los niños y niñas de baja edad, puesto que, la tecnología ha logrado a ocupar gran parte de sus vidas. De esta manera, dejan a un lado los juegos motores y dan un primer lugar a los juegos sedentarios. El enfoque de Darwin, tiene como teoría que los juegos son la reproducción de forma primitiva *“La teoría de la recapitulación”* en el que en resumen hace referencia a *“el juego infantil reflejaría el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos hasta el presente, y toda la historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil”*. Stanley Hall (1906)¹⁷

¹⁶ Gutiérrez Delgado, M. 2020. La bondad Del Juego, Pero __/Manuel Gutiérrez Delgado..[online] Hdl.handle.net. Recuperado de: <<http://hdl.handle.net/10637/6803>> [Accessed 5 May 2020]

¹⁷ Gutiérrez Delgado, M. 2020. La bondad Del Juego, Pero __/Manuel Gutiérrez Delgado..[online] Hdl.handle.net. Recuperado de: <<http://hdl.handle.net/10637/6803>> [Accessed 5 May 2020].

3.1.2 Terminología.

Es interesante aclarar la definición del juego, ya que tiene un significado o una expresión según su localidad. Por lo que esto significa, adquiere una dimensión ambigua. También podemos definir el juego con adjetivos como vernáculo, autóctono y rural. Para ello intentaremos aclarar las diferencias semánticas. Comenzaremos por el concepto vernáculo, que indica el deporte que es propio, originario y que excluye cualquier otro deporte semejante. A continuación, el concepto autóctono, tiene como sinónimo aborigen. Es la existencia de un juego o deporte autóctono, como en el caso de vernáculo que implica exclusividad. Por último el concepto rural, aquel deporte que se practica en zona campestre, no obstante por oposición, se le puede conocer también por deporte urbano, si se practica en la ciudad.

Ahora conociendo los significados de los anteriores adjetivos, espero que les ayude a identificar las diferencias de los juegos y deportes populares y tradicionales.

El **juego popular**, hace mención cuando pertenece o es relativo al conjunto de un colectivo, ya que es propio de él, es decir, qué está extendida por una comunidad o un pueblo. Un juego popular, se aleja de la cultura y se acerca más a una práctica lúdica.

En consecuencia, el **deporte popular**, abarca a la globalización, puesto que estas acciones ya no solo se quedan en una localidad, sino que se expande en cada rincón del mundo. Como es el fútbol, comenzando a ser un deporte tradicional hasta convertirse en un deporte popular, ya que comparten esta misma práctica en todo el mundo.

Sin embargo, el **juego tradicional** representa lo que es de uso común, usual y que tiene una base en la repetición de costumbres. De tal manera, indica que lo tradicional es la transmisión de leyes, hechos históricos, composiciones literarias...etc. Son hábitos que se han ido heredando y nunca se han perdido por el valor que estos le han dado. Por consiguiente, estos juegos tradicionales, nos acercan a conocer más más la historia de las personas que la practican. Siguiendo esta línea, los **deportes tradicionales** hace referencia aquella acción deportiva, que aparte de ser usual ha de ser o haber sido popular, se repite y se transmite de forma generacional.

3.1.3 Concepto del juego tradicional.

Principalmente debemos de conocer el término **juego** que proviene del latín, *iocum* -broma o diversión- pero también designa la acción propia de jugar *iocari*. El juego es un fenómeno básicamente social, “*se trata de una verdadera escuela de socialización en la que el practicante se familiariza con los códigos, usos y las diferentes maneras de comportarse en esa situación. Se puede formular una hipótesis: las normas y los valores de una cultura marcan las conductas lúdicas de los practicantes. Entrar en juego es entrar en sociedad. El juego es una especie de emblema de una cultura, de ahí el conocimiento profundo de las prácticas lúdicas en un elemento importante del conocimiento de una sociedad*” (Parlebas, 2005:13) ¹⁸

El juego tradicional, tiene mucha complejidades, ya que la palabra “juego” se utiliza en frases hechas, actividades lúdicas, expresiones...etc. Es decir, su significado es polisémico. También según su localización, hace referencia a distinciones como por ejemplo, los griegos antiguos, significaba las acciones propias de los niños y niñas, haciendo mención hacer chiquilladas. Sin embargo, entre los hebreos significaba broma y risa, para los romanos alegría y jolgorio, y para los germanos lo definían un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía gran placer. Posteriormente, la palabra juego, comenzó a tener un significado para todas las lenguas haciendo alusión de no requerir un trabajo arduo y ha producir alegría y satisfacción, todo esto según a Petrovski.

Estas anotaciones, hacen alusión a “*los juegos son uno de los lugares de expresión de una cultura, considerando a que a las peculiaridades culturales corresponden originalidades lúdicas. El “yo” de cada cultura se manifiesta en sus juegos*” (Parlebas 2001.223) ¹⁹

Por lo que el juego tradicional, es partícipe en identidades culturales ya que se manifiestan en escenarios lúdicos, originales y ligados a la forma de la vida local, en sus pasiones y creencias. De este modo, comienza a manifestar esta acción, con soldaditos

¹⁸ Gutiérrez Delgado, M. 2020. La bondad Del Juego, Pero __/Manuel Gutiérrez Delgado..[online] Hdl.handle.net. Recuperado de: <<http://hdl.handle.net/10637/6803>> [Accessed 5 May 2020].

¹⁹ “*los juegos son uno de los lugares de expresión de una cultura, considerando a que a las peculiaridades culturales corresponden originalidades lúdicas. El “yo” de cada cultura se manifiesta en sus juegos*” (Parlebas 2001.223)

de plomo hasta representarse en los escenarios de los teatros, desde el juego infantil de las canicas hasta el juego bursátil.²⁰

Para ello, es necesario distinguir los diferentes tipos de juegos, por lo que estas son las siguientes características más representativas del juego.

- ❑ **El juego es una actividad libre;** por lo tanto tiene que ser un acto voluntario, puesto que toda acción que se haga por obligación, queda obsoleto en el concepto juego.
- ❑ **El juego separada:** Antes de realizar la práctica, se debe de explicar los límites espaciales y temporales.
- ❑ **El juego incierta:** Tiene un final indeterminado. Se basa en la incertidumbre e inseguridad de la persona que esté jugando.
- ❑ **El juego improductiva:** No genera beneficio material. Es un práctica desinteresada y goza de plena autarquía.
- ❑ **El juego reglada:** Todo juego es orden. (Me falta describir)
- ❑ **El juego ficticio:** Se debe al mundo irreal, es un mundo aparte. Alejándose totalmente de la realidad. Representando la victoria del gesto y la acción sobre el mundo material de los objetos.
(Juegos Tradicionales. VER ANEXO 1)

3.1.4 La importancia de los juegos tradicionales.

En los juegos tradicionales abunda el continuo aprendizaje, no sólo por la parte cultural sino también en la parte psicomotor de las personas. Son una forma activa, en la que hace que el individuo conecta con los demás, formando algún tipo de vínculo.

El juego, como actividad lúdica es tan antigua como la humanidad misma. El juego está en la gran mayoría de seres que habitan el planeta Tierra, por lo que se puede decir qué es una actividad innata y forma parte de la naturaleza del hombre. Es la forma en que el individuo desarrolla, como factor el equilibrio psicológico y emocional, adquiere actitudes y aptitudes un tanto positivas y nos ayuda a prepararnos en situaciones de la vida. En resumidas cuentas, de esta forma, se aprende y se conoce a uno mismo.

²⁰ Parlebas. P. (2001) JUEGOS, DEPORTE Y SOCIEDADES. *Léxico de praxeología motriz*. EDITORIAL PAIDOTRIBO

Los juegos tradicionales, no pueden ser olvidados, deben permanecer en nuestra sociedad, ya que con ellos preservan la cultura de una región, conlleva tener y respetar normas, reglas... que estos han sido infundados de generación en generación. En definitiva, tiene un valor favorable para las personas.

“ Cuándo y cómo se originó el juego es materia clara. En cuanto hubo hombres hubo juego; está implícito en la condición vital de todo ser animado con cerebro” (Castellote. M. 1996)²¹

No obstante, cuando hablamos de juegos tradicionales, podemos acogernos también a las rimas, trabalenguas y acertijos, dado que abarca en el ámbito de la cultura de nuestros antepasados.

3.1.5 Beneficios del juego tradicional.

El juego tradicional tiene multitudes de beneficios, podemos observar como varios autores apoyan que los juegos son la base del aprendizaje, así mismo, las costumbres y hábitos de su generación. En ellos, también se puede conocer su cultura y adentrarnos a su forma de ver la vida.

Vygotsky apoya que los juegos están vinculados con la cultura, por lo que tiene un valor fundamental en la educación y en la vida de cada persona. Conocer su propia cultura y también como desarrollo de la mente. Para este autor es esencial el desarrollo social y cultural. No obstante, el afecto se deposita entre otras acciones a través del juego. *“Lo que un niño puede hacer hoy con ayuda, será capaz de hacerlo por sí mismo mañana”* al igual que *“El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que le rodean”*(Vygotsky. 1960)²²

Por consiguiente, estos juegos desarrollan el aumento de las capacidades físicas y motrices, al igual que es una herramienta de socialización puesto que se comunican entre ellos ya sea verbal o por señas. Los juegos también tiene un carácter empático y fortalece

²¹ Ortiz. J. (2020). *El deporte como juego: un análisis cultural*. (Tesis de doctorado). Filosofía y letras. Universidad de Alicante.

²² Teorías del Juego. *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

la seguridad de uno mismo. Muchas de estos autores como Maria Montessori, Rousseau, Piaget, de alguna manera u otra afirman que los juegos tanto populares como tradicionales son imprescindibles para las personas.

3.2 Las nuevas tecnologías

3.2.1 Concepto de las nuevas tecnologías

Hace referencia a los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones como son: programas, procesos y aplicaciones. Las nuevas tecnologías se centran en los procesos de comunicación y entretenimiento.

Podemos agruparlas en diferentes áreas:

- Informática
- Vídeo
- Telecomunicación

3.2.2. Beneficios de las nuevas tecnologías en el juego

Tras lo analizado, ¿Cómo pueden contribuir a mejorar las nuevas tecnologías el conocimiento de los juegos tradicionales? ¿Cómo rescatar el papel básico y fundamental de los juegos tradicionales sin dejar de lado las nuevas tecnologías?. Este es uno de los objetivos de este TFG, dar respuesta a estas cuestiones. Para ello, consideramos que es primordial tener el juego tradicional como una aplicación fundamental en la Educación, aportando cultura, tradición, valores que influyen en el futuro de los niños/as.

Hoy en día tanto medios de comunicación como expertos se hacen la misma pregunta, ¿Estamos ante una generación de niños/as distinta? Estamos antes una generación de niños/as “nativos tecnológicos” tal y como reseñamos en la presentación de este TFG. Hablamos de niños/as que tienen acceso directo a móviles inteligentes, tablets, ordenadores. A su vez, ven a sus padres haciendo un uso quizás excesivo de ellos, trabajar y divertirse con ellos, lo que influye de forma directa en los niños/as. Somos conscientes de que existe una era digital, fenómeno que se ha expandido por todo el planeta Tierra, tanto niños/as como adultos interactúan con aparatos tecnológicos. No obstante, no estamos en contra de estos recursos, no podemos hacer nada en contra de la revolución tecnológica, salvo poner medidas preventivas que ayuden a los niños/as a

limitar su uso y que aprendan a usar estas herramientas de una forma más adecuada. No podemos pretender desconectar a los niño/as de una era de la que forman parte, pero podemos ampliar su abanico de recursos con los juegos tradicionales por ejemplo para que no siempre usemos las mismas herramientas lúdicas.

Muchas son las preguntas que plantea esta etapa /revolución tecnológica y su relación con los niño/as, su influencia y lo que ocurrirá en un futuro no muy lejano. ¿Qué les puede suceder a los niño/as que hacen un uso desmedido de la nuevas tecnologías? Dejamos una lista de ventajas e inconvenientes a continuación:

Inconvenientes:

- No interactúan con la familia
- No conocen a otras personas, ni hablan con ellas
- No se mueven (sedentarismo), malas posturas.
- Cansan la vista
- No aprenden juegos nuevos ni conocen juegos tradicionales

Ventajas:

- Los videojuegos aportan experiencias que no se pueden vivir a través del juego tradicional
- Existen juegos para tratar algunas discapacidades o problemas de aprendizaje
- Los niños/as pueden aprender materias a través de las nuevas tecnologías

3.2.3 Efectos negativos de las nuevas tecnologías

Los niños/as de esta “era 2.0” prácticamente nacen con un objeto tecnológico en sus manos. Desde pequeños adquieren esa familiaridad con objetos como las Tablet o los smartphones y se acostumbran a temprana edad a utilizarlos diariamente. No nos resulta extraña la típica frase de, “¡Pero mira, si sabe usarlo!” o “¡Parece que nacieron aprendidos!”

Muchas veces son los mismos adultos quienes promueven el uso de esta tecnología en sus hijos/as debido a que logra “calmarlos” y así se mantienen ocupados un largo rato. Pero ¿sabemos cuál es el impacto que produce la utilización de estos

elementos durante la infancia?. La Academia Americana de Pediatría y la Sociedad Canadiense de Pediatría establecen lo siguiente:

- Los bebés de 0 a 2 años no deberían tener ningún contacto con dispositivos portátiles (teléfonos móviles, tabletas, juegos electrónicos .
- Niños/as de 3 a 5 años, el uso de estos dispositivos deben estar limitados a 1 hora como máximo, mientras que los de 6 a 18 años a 2 horas por día.
- ★ Exceder las horas recomendadas, puede traer consecuencias sumamente nocivas en el desarrollo del infante²³

No nos damos cuenta de que el uso reiterado de las nuevas tecnología o mejor dicho, el “mal uso” de las mismas puede producir y produce efectos nocivos en los menores, ¿Cuáles pueden ser estos efectos? a continuación mostramos un esquema en el cual recogemos los que creemos son más importantes y deberían de tenerse en cuenta tanto por las familias como por los Centro Educativos.

Efectos Negativos	
Déficit de atención: Entre los menores de 2 años puede producirse debido a que su único foco de atención está en la pantalla.	<i>Si utilizamos la tablet como herramienta en al aula o en casa de distracción, no es raro pensar que cuando necesitemos la atención del menor éste tenga su mente ocupada en la tablet y no en nosotros/as.</i>
Problemas de aprendizaje: al ser un gran distractora la hora de estudiar	<i>Este punto iría más relacionado con el segundo Ciclo de Educación Infantil, dónde los menores a la hora de sentarse a realizar alguna tarea prefieren algún recurso tecnológico o se distraen con facilidad por la existencia del mismo en</i>

²³ Pediatrics Official Journal of the American Academy of Pediatrics (2016) *Media and young minds*. Recuperado de: <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/early/2016/10/19/peds.2016-2591.full.pdf>

	<i>su entorno.</i>
Incremento de rabietas: sobre todo en los más pequeños, producto de la sobreestimulación y en algunas ocasiones a causa del contenido de los videos que ven.	<i>Este apartado es el más común en la Etapa Infantil, la que nos atañe. Además de ser la más usual. No es extraño ver por la calle niño/as con rabietas a los que para “calmarlos” se les da el primer aparato tecnológico que tienen al alcance como puede ser el móvil.</i>
Sedentarismo: Pasar horas frente a al ordenador o sentado jugando en el móvil o la Tablet unido a una mala alimentación y poco ejercicio, puede provocar una obesidad infantil que podría traer otras enfermedades a temprana edad.	<i>El sedentarismo lo vinculamos más a la etapa de Educación Primaria, donde los niños/as tienen más capacidad de decisión y prefieren la uso de las nuevas tecnologías en su “tiempo libre”</i>
Adicción: La utilización de estos equipos, introducen al niño en un círculo de recompensa a través de la producción de la dopamina, conocida como la hormona de la felicidad. El problema es que en edad temprana, no existen herramientas como la templanza, lo cual crea una fascinación que se transforma en adicción.	<i>Digamos que se produce un condicionamiento clásico (Pávlov). Si la recompensa que utilizamos en el menor es por lo general el uso de las tecnologías, esa recompensa se vuelve una adicción en niños/as en su mayoría de edades tempranas, volviéndose dependientes de las mismas.</i>
Disminución de habilidades para interactuar: Limita su capacidad de establecer nuevas relaciones e interacciones con otros niños, de misma forma su interacción física también será reducida	<i>Quizás este sea uno de los ítems más claros y fáciles de ver. Si estamos con el menor en un espacio con más personas y lo que hacemos es darle un aparato tecnológico por cualquier motivo (rabieta, entretenimiento, recompensa...) estamos haciendo que el menor no</i>

	<i>interactúe, que se “encierre” en el aparato y no socialice.</i>
Trastornos del sueño: La glándula pineal, que produce la melatonina en la noche y en la oscuridad, es muy sensible a las variaciones de luz, y la emitida por esos equipos electrónicos hace que se reduzca o se paralice la emisión de la hormona del sueño.	<i>Si no respetamos las horas de sueño tan importantes para el desarrollo en las edades tempranas, no estaremos dejando que los menores se desarrollen de forma correcta. el menor debería dormir en un espacio tranquilo, sin ruidos o pantallas que le permita “descansar su cerebro” para poder dormir y desarrollarse de forma óptima.</i>

Desde el punto de vista de la neurociencia, todavía no se comprende en su totalidad el impacto que las nuevas tecnologías, las que han aparecido en los últimos años, pueden tener en el cerebro de los niños. Sin embargo, las evidencias que están obteniendo hasta la fecha son contundentes. Por el momento se conoce que un mayor tiempo de exposición a estos dispositivos (*tablets, smartphones, videojuegos y TV*) está relacionado con mayores índices de **miopía, déficit de atención, obesidad y depresión infantil**. Según los datos que se están conociendo sobre la exposición temprana o prolongada a estos dispositivos puede afectar la maduración de distintas estructuras y funciones del cerebro en desarrollo.

Según recoge la Academia Americana de Pediatría en su última actualización del informe sobre el uso de tecnologías en menores de dos años, la televisión o el uso de pantallas táctiles y aplicaciones a edades tan tempranas podrían tener efectos negativos en los niños, además de que la evidencia sobre los beneficios de estos dispositivos a dichas edades es limitada. En este sentido, *“es crucial la interacción de los adultos con el niño durante su uso, ya que sigue habiendo pruebas sobre los riesgos del uso excesivo de los medios digitales, como el aumento del sedentarismo y del Índice de Masa*

Corporal (IMC), la disminución de las horas de sueño y la alteración en el desarrollo cognitivo, social o emocional, entre otros”. (García. Aguado. J. 2018)²⁴

Tras los resultados obtenidos hemos querido sacar tres puntos negativos principales sobre el impacto de las nuevas tecnologías en los niño/as, de esta era 2.0.

- **Enfermedades visuales**

Se ha observado un aumento de los casos de miopía en pacientes jóvenes que abusan del uso de las nuevas tecnologías. Según estiman diferentes estudios, en 2020 más del 30% de los niños y adolescentes presentarán miopía como consecuencia de un uso inadecuado de las pantallas. Estos datos preocupan especialmente en niños menores de seis años, una franja de edad en la cual también ha aumentado el número de casos de miopía, puesto que su sistema visual todavía está desarrollándose y un uso excesivo de las nuevas tecnologías puede influir de forma negativa en su desarrollo visual.

Por desgracia, no hemos encontrado relaciones sólo entre las nuevas tecnologías y la miopía, existen otros síndromes y consecuencias del mal uso de estos recursos actuales que explicaremos a continuación:

- **Síndrome de visión por ordenador/tablet** → Un exceso de actividad sin supervisión en estos aparatos tecnológicos pueden ocasionar problemas en los menores. Este síndrome, también podemos encontrarlo como fatiga visuales , quizás comúnmente conocido así. Hablamos de una condición causada por el estrés visual que provoca pasar mucho tiempo frente a una pantalla (visión irregular, fatiga o dolor de cabeza). Pensemos, si a nosotros mismos nos ocurre cuando llevamos mucho tiempo delante de una pantalla, los delicados ojos de los más pequeños sufren en mayor medida que los nuestros.
- **Miopía** → como bien adelantamos al iniciar este punto, la miopía es quizás el efecto nocivo fundamental dentro de las enfermedades visuales o por lo menos el que ha avanzado más rápido. El aumento de la exposición

²⁴ García. Aguado. J.(2018). *Riesgos del mal uso de las nuevas tecnologías en los niños*. Pediatra de Atención Primaria y miembro del grupo Prevención en la Infancia y la adolescencia (Previnfad) de la Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria (AEPap). Recuperado de:

<https://www.medicinatv.com/reportajes/los-riesgos-del-mal-uso-de-las-nuevas-tecnologias-en-ninos-2/>

a las pantallas entre los niño/as menores es un factor de riesgo importante para que este aspecto negativo y perjudicial avance. El incremento de la miopía en las últimas décadas coincide con la tendencia al mayor uso de dispositivos digitales en la edad infantil.

- **Mayor exposición a la luz azul** → La mayoría de los dispositivos digitales emiten una luz visible de alta energía llamada “luz azul” lo cual también ejerce un efecto nocivo sobre la visión de los menores que sobreexponerse al uso de las TICs.

- **Dependencia de las pantallas**

Sí, dependencia. Los elementos digitales se han convertido en un recurso más que meter en las rutinas de los más pequeños o en la bolsa para salir a pasear o a comer fuera de casa. Estamos creando niños/as dependientes a las pantallas, ya que ahora, en vez de meter un libro o un juego lo más fácil para muchas familias o profesores es coger una tablet, móvil o pantalla de cualquier tipo para captar la atención del pequeño y así “mantenerlo tranquilo”. Como decíamos, lo único que conseguimos con esto es crear un vínculo de dependencia es este tipo de recursos, de manera que cuando no están, el niño/a no sabe gestionar su ausencia.

- **Distracciones generalizadas en el alumno/a**

Este apartado puede que parezca más orientado de primaria en adelante, pero ya en infantil se plantea la duda, ¿Herramienta o distracción? Supongamos que estamos en un aula de infantil preparándonos para una asamblea en la mañana, ¿Lo tenemos en mente? bien, ahora con todos los niño/as sentados en círculo nos disponemos a comenzar con una canción de buenos días, pero ponemos una tablet para ello. ¿A qué prestarán atención? ¿Al profesor/a cantando o a la tablet? ¡Exacto! Es por ello la importancia del buen uso de estas herramientas, no valen para todo y debemos hacer un uso responsable de las mismas para evitar problemas en los menores.

3.2.4 Estrategias para solucionar los efectos negativos de las nuevas tecnologías

Hemos hablado de los efectos nocivos del mal uso de las nuevas tecnologías, pero ¿Hay solución?. Hemos elaborado una serie de ítems que creemos resumen posibles soluciones ante el uso excesivo de las nuevas tecnologías.

1. No utilizar la tecnología como un pacificador emocional. Se les debe enseñar a los niños a cómo identificar y controlar las emociones fuertes. Enseñarles técnicas para calmarse usando técnicas de respiración y llevándolos a conversar sobre los que le pasa.
2. Promover las actividades al aire libre: Es importante que los niños aprendan a disfrutar de actividades recreativas que los saquen de su obsesión por los aparatos tecnológicos.
3. Fijar límites y animarlos a tomar tiempo de recreo. El juego no estructurado y fuera del mundo digital estimula la creatividad. El tiempo libre de dispositivos digitales debe ser una prioridad diaria, especialmente para los niños más pequeños.
4. No utilizar ningún tipo de pantalla en niños menores de dos años. Si se hace debemos ser conscientes de que no puede ser un sustituto del adulto para su cuidado y entretenimiento. No debemos “aparcar” a los niño/as delante de un móvil o tablet para que se queden tranquilos.
5. No utilizar ordenadores ni teléfonos en la hora anterior a dormir. El uso de estos durante la noche, es altamente nocivo y sólo les impide un descanso tranquilo
6. Ser un buen ejemplo. Debido a que los niños son grandes imitadores, es importante que los padres limiten el uso de dispositivos delante de los niños. Así estarán más disponibles para jugar juntos también.

7. Hacer la transición poco a poco: Si el niño está comenzando una adicción necesitará desconectarse progresivamente. Si se le elimina bruscamente, aumenta la ansiedad infantil en vez de mejorarla.

4. OBJETIVOS

Podemos diferenciar dos enfoques en este TFG , por un lado **la importancia de los juegos tradicionales** y por otro **el impacto de las nuevas tecnologías** y cómo se puede trabajar usando ambas, sin dejar que las nuevas tecnologías solapen el juego tradicional.

Hemos querido abordar los puntos más importantes dentro de estos enfoques para poder tener una visión clara y completa de la importancia de los juegos tradicionales y el impacto de las nuevas tecnologías.

- La importancia de los juegos tradicionales
- El origen de los juegos tradicionales y populares
- Juegos más conocidos internacionalmente
- Los juegos tradicionales antes y ahora
- La aparición de las nuevas tecnologías
- Efectos nocivos de las nuevas tecnologías

Con la realización de este TFG nuestro objetivo principal es dar “voz” a la importancia de los juegos tradicionales en la sociedad a la par de alertar del uso excesivo de las nuevas tecnologías en los menores.

5. METODOLOGÍA.

En el desarrollo de este TFG hemos empleado un tipo de metodología cualitativa. *“El objetivo de la investigación cualitativa es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven”* (Taylor & Bogdan. 1984)²⁵

²⁵ UNIVERSIDAD de Jaén (No figura fecha). *Metodología Cualitativa*. .Recuperado de: http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/enfo_cuali.html

Atendiendo a la profundidad del análisis los estudios cualitativos se pueden clasificar en dos categorías: estudios descriptivos (Diseños etnográficos, Diseños fenomenológicos, Diseños biográficos o narrativos, Diseños investigación acción, Diseños documentales) y estudios interpretativos (Teoría Fundamentada, Inducción analítica).

Es por tanto por lo que nuestra metodología sería una metodología cualitativa de estudios descriptivos, en la cual nos hemos basado en análisis de contenido e investigaciones de casos de estudios para desarrollar un marco temporal y estructurar de alguna forma el paso de los juegos tradicionales y su visión en cada época y en la actualidad. De esta forma hemos conocido la visión de diferentes autores y cuál era y es la importancia del juego tradicional en la educación que es el tema que nos compete.

En cuanto al marco epistemológico del trabajo, tras analizar varios enfoques y teorías, consideramos que la que más encaja es la que se enmarca dentro de un enfoque constructivista. El constructivismo *“considera que el verdadero conocimiento de las cosas es la estructura mental del individuo generada de la interacción con el medio”* (Vygotsky. 1985)²⁶

La metodología que ha guiado esta investigación ha estado influenciada por Habermas. J. (1996)²⁷, autor que potencia la experiencia del participante con tal de mejorar la calidad de vida social. Creemos que esta corriente pedagógica, basada en la teoría del constructivismo refuerza nuestro TFG puesto que postula la necesidad de entregar herramientas a los estudiantes que le permitan construir sus propios conocimientos para resolver problemas. Como nosotras lo vemos, si tomamos este TFG bajo este marco epistemológico podríamos generar una herramienta, una fundamentación o razón de peso basada en autores que explique la importancia de los juegos tradicionales y el NO al uso excesivo de las nuevas tecnologías que se “han comido” gran parte de nuestro sistema educativo.

²⁶ Teorías del Juego. *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

²⁷ Caravante. Muntada. J.M. (2011) *Jürgen Habermas*. Philosophica: Enciclopedia filosófica on line. Recuperado de: <http://www.philosophica.info/voces/habermas/Habermas.html>

6. RESULTADOS

Tras la realización de este TFG podemos, tal y como nos planteamos en los objetivos diferenciar dos variables: Los juegos tradicionales y Las nuevas tecnologías.

Hemos querido plasmar los resultados obtenidos de la siguiente manera:

JUEGOS TRADICIONALES	
Historia de los juegos tradicionales	El origen y las ideas sobre los aspectos que pudieron servir de fuente de inspiración de los juegos populares y tradicionales hacen referencia a juegos entendidos como relaciones culturales.
Características del progreso de los juego	<ol style="list-style-type: none"> 1. La exploración lúdica y el juego como creadores de cultura. Ejemplo: Juegos en solitarios, juegos con objetos, juegos con los demás. 2. La supervivencia y el trabajo aprendidos jugando. Ejemplo: Lanzamiento de azada desafíos con animales, carreras de traineras... 3. El juego y la defensa del territorio. Ejemplo: Lucha leonesa, garrote canario, cometas 4. El culto y los primeros juegos. Ejemplo: Bailes, juegos de azar, juegos de pelota
Terminología	<p>El juego popular, hace mención cuando pertenece o es relativo al conjunto de un colectivo, ya que es propio de él, es decir, qué está extendida por una comunidad o un pueblo.</p> <p>El juego tradicional representa lo que es de uso común, usual y que tiene una base a la repetición de costumbres</p>
Concepto del juego tradicional	Es partícipe en identidades culturales ya que se manifiestan en escenarios lúdicos, originales y ligados a la forma de la vida local, en sus pasiones y creencias

	<p>Para ello, es necesario distinguir los diferentes tipos de juegos, por lo que estas son las siguientes características más representativas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ El juego es una actividad libre; por lo tanto tiene que ser un acto voluntario, puesto que toda acción que se haga por obligación, queda obsoleto en el concepto juego. ❑ El juego separada: Antes de realizar la práctica, se debe de explicar los límites espaciales y temporales. ❑ El juego incierta: Tiene un final indeterminado. Se basa en la incertidumbre e inseguridad de la persona que esté jugando. ❑ El juego improductiva: No genera beneficio material. Es un práctica desinteresada y goza de plena autarquía. ❑ El juego reglada: Todo juego es orden. (Me falta describir) ❑ El juego ficticio: Se debe al mundo irreal, es un mundo aparte. Alejándose totalmente de la realidad. Representando la victoria del gesto y la acción sobre el mundo material de los objetos.
<p>Importancia de los juegos tradicionales</p>	<p>En los juegos tradicionales abunda el continuo aprendizaje, no sólo por la parte cultural sino también en la parte psicomotor de las personas. Son una forma activa, en la que hace que el individuo conecta con los demás, formando algún tipo de vínculo.</p> <p>El juego, como actividad lúdica es tan antigua como la humanidad misma.</p>

Beneficios del juego tradicional	<p>El juego tradicional tiene multitudes de beneficios, podemos observar como varios autores apoyan que los juegos son la base del aprendizaje, así mismo, las costumbres y hábitos de su generación</p> <p>Vygotsky <i>“Lo que un niño puede hacer hoy con ayuda, será capaz de hacerlo por sí mismo mañana”</i></p>
---	---

NUEVAS TECNOLOGÍAS	
Concepto de Nuevas Tecnologías	Hace referencia a los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones como pueden ser, programas, procesos y aplicaciones. Las nuevas tecnologías se centran en los procesos de comunicación y entretenimiento.
Beneficios de las nuevas tecnologías en el juego	<p>Inconvenientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No interactúan con la familia - No conocen a otras personas, ni hablan con ellas - No se mueven (sedentarismo), malas posturas. - Cansan la vista - No aprenden juegos nuevos ni conocen juegos tradicionales <p>Ventajas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los videojuegos aportan experiencias que no se pueden vivir a través del juego tradicional - Existen juegos para tratar algunas discapacidades o problemas de aprendizaje - Los niños/as pueden aprender materias a través de las nuevas tecnologías

<p>Efectos negativos de las nuevas tecnologías</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Déficit de atención ● Problemas de aprendizaje ● Incremento de rabietas ● Sedentarismo ● Disminución de habilidades para interactuar ● Trastornos del sueño ● Principales en la Etapa Infantil <ul style="list-style-type: none"> ○ Enfermedades visuales ○ Dependencia de las pantallas ○ Distracciones generalizadas en el alumno/a
---	---

Los resultados obtenidos reflejan la importancia de los juegos tradicionales en la socialización y desarrollo de los más pequeños. Esto sumado al mal uso generalizado de las nuevas tecnologías nos hacen pensar que lo ideal sería una combinación de ambos recursos.

7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este TFG nos hemos adentrado en los juegos tradicionales y nos ha encantado volver a recordar parte de nuestra infancia y conmemorar juegos con los que hemos crecido y aprendido. Tenemos la certeza de que tanto los juegos como los deportes tradicionales son esenciales en nuestra vida, ya que estas actividades acontecen desde el inicio del ser humano como algo innato.

Por esa misma razón, somos conscientes de que el individuo aprende y se forma a raíz de estas actividades. Aunque no hayamos hecho hincapié en los acertijos, refranes, retahílas...etc, también forman parte del juego tradicional, de igual manera son costumbres que nos transmiten nuestros antepasados, y son juegos que aunque no requieran de movimientos nos hacen trabajar la estimulación cognitiva y estimulan el aprendizaje.

Pero... ¿Qué es más importante: nuevas tecnologías o juegos tradicionales? Quizás esta sea la pregunta que nos hemos hecho más veces a lo largo de este TFG. Consideramos que una buena propuesta educativa es combinar ambas en el proyecto educativo. De esta manera introducimos los beneficios que producen los juegos tradicionales en la educación y podemos hacer un buen uso de las nuevas tecnologías, sin dejar que abarquen la mayoría del plan educativo de los menores. Este es un debate interesante pero esencialmente académico. Porque para bien o para mal, la tecnología digital se encuentra ya en medio de nuestras vidas. Irremediablemente.

La tecnología digital ya ha cambiado el mundo y, a medida que aumenta el número de niños que se conectan en línea en todos los países, está cambiando cada vez más su infancia

Las posibles consecuencias de las TIC sobre la salud y la felicidad de los niños es una cuestión de creciente preocupación pública, y una esfera en la que el camino está allanado para realizar futuras investigaciones y datos

Sin duda como muchas las transformaciones actuales tienen un instrumento central y más representativo la tablet/móvil. En sentido general cómo se pueden diferenciar tres grandes usos del mismo: como instrumento de trabajo, como instrumento de aprendizaje y como instrumento de inversión. Justamente estas últimas por sus posibilidades lúdicas hacen que este instrumento sea sumamente atractivo para el mundo infantil.

Los educadores somos conscientes de que debemos preparar a nuestros alumnos para el presente y el mañana. Por tanto, si reflexionamos sobre las nuevas demandas sociales realizaremos esta tarea de forma más acorde con nuestros tiempos. El mejor momento para dar los primeros pasos en la educación infantil, pero, para ponernos en marcha resulta necesario que pasemos por alto a tíos y demás profesionales como personales, éticos y económicos que de alguna forma nos impiden tomar cartas en el asunto.

El profesor es el elemento curricular más importante del proceso de enseñanza-aprendizaje, las tecnologías son solo un elemento más, como pueden serlo todas las variables relacionadas con el contexto (tiempo-espacio agrupamiento etcétera) en este sentido tiene que ser el profesor quien a través del conocimiento y la elaboración

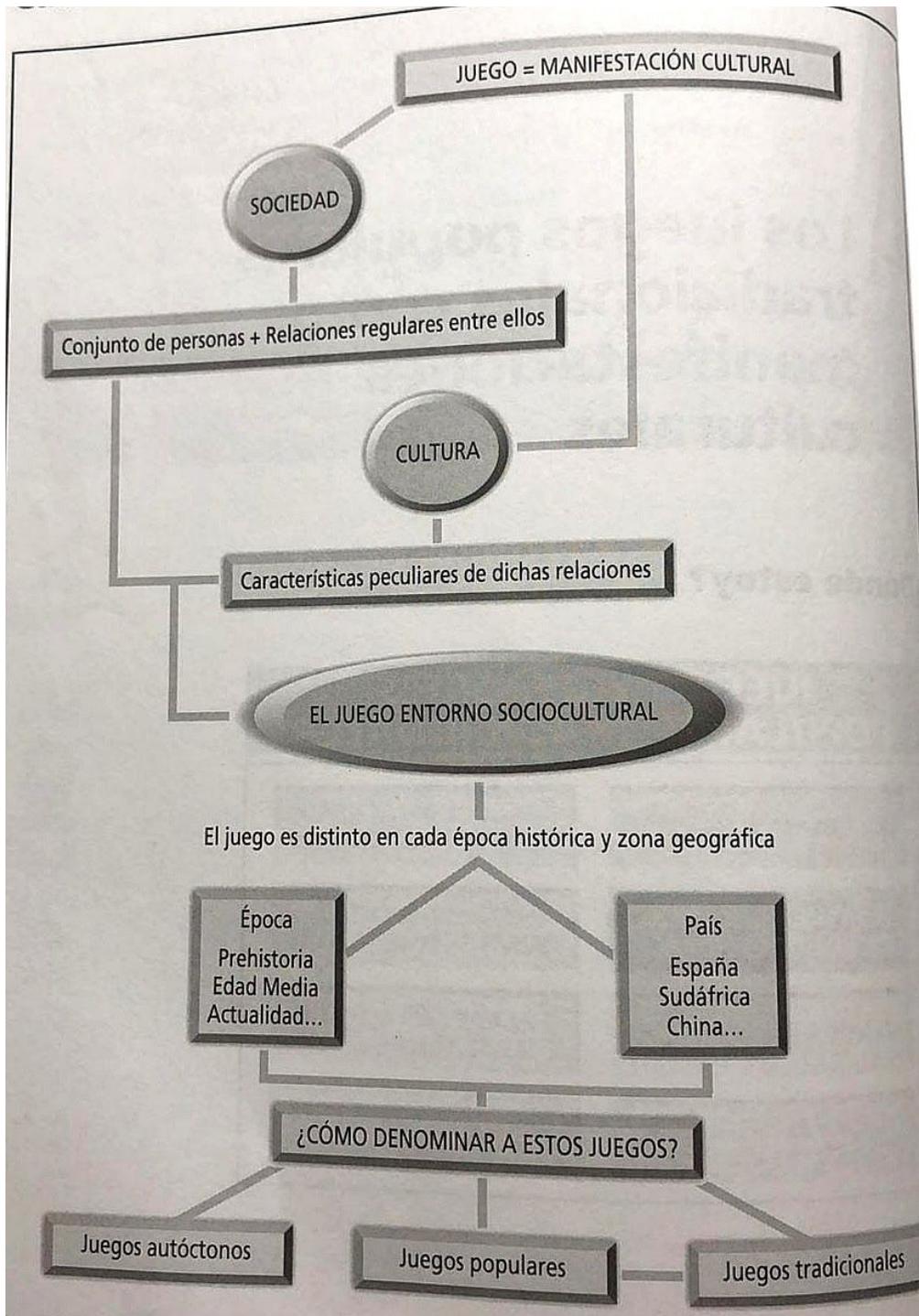
de estrategias didácticas va hacer productiva o no la incorporación de las nuevas tecnologías.

Las tecnologías están cada vez más presentes en nuestra sociedad y no hablar de ellas es alejarnos de una realidad que forma parte de nuestras vidas. Los niños asumen este hecho con normalidad y aceptan las tecnologías de tal forma que conviven con ellas y las adaptan sin dificultad porque forman parte de su entorno. Ahora bien, es nuestra labor educarlos en uso responsable.

Consideramos por tanto que si no dejamos que las nuevas tecnologías suplanten a los juegos tradicionales obtendremos una educación más completa y con más beneficios para los niño/as que se podrán favorecer de las ventajas de ambas sin la necesidad de hacer un uso excesivo de las mismas. Claro está que hay que usar el sentido común y sabemos que estamos en plena era tecnológica y que esto irá a más, pero debemos ser responsables y pensar que todo en exceso no es bueno, que las cosas hay que usarlas con moderación y si les educamos en un uso responsable de las nuevas tecnologías a la par que no dejamos que olviden los juegos tradicionales todo será mejor..

8. ANEXOS

• Esquema Juegos Tradicionales



Lavega. Burgués. P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Ind

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Abreu Cabrera E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. WANCEULEN. Editorial deportiva S.L
- Andrío. I (No figura fecha). *Importancia del juego en el aprendizaje*. TECNOVA CURSOS. Recuperado de: <https://tecnova.us.es/cursos/induccion/acompanantes/modulo12/1.8.html>
- Arias. Blanco. M (2018) “*¿Qué nos queda de los juegos tradicionales*”. Diario de León. Recuperado de: <https://www.diariodeleon.es/articulo/tribunas/nos-queda-juegos-tradicionales/201804100400021759459.html>
- Bilbao. A (2015) *¿Cómo afecta la tecnología al cerebro de nuestros hijos?*. EL MUNDO . Recuperado de: <https://www.elmundo.es/sapos-y-princesas/2015/11/06/563ca6b2268e3eef138b4681.html>
- Buytendijk. F.S. (1993). *Psicología del juego*. Gredos. Madrid. *El juego y su significado*. Rev. de Occidente. Madrid 1935
- Burgués. Pl. R (2006). *El juego y la tradición en Educación*.
- Caravante. Muntada. J.M. (2011) *Jürgen Habermas*. Philosophica: Enciclopedia filosófica on line. Recuperado de: <http://www.philosophica.info/voces/habermas/Habermas.html>
- Centro Médico Maiposalud (2018) “*Niños y el exceso de tecnología, un daño silencioso*”
- De Andrés. Tripero. T (2011) *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Educación e Innovación Educativa. Revista Electrónica E-INNOVA. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XspPI3VKhdg>
- García. P. Portillo. J. Romo. J., Benito. M.(No figura fecha). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)
- Gutiérrez Delgado, M. 2020. *La bondad Del Juego, Pero* __/Manuel Gutiérrez Delgado..[online] Hdl.handle.net. Recuperado de: <<http://hdl.handle.net/10637/6803>> [Accessed 5 May 2020].

- Dupey. A. M. (1998). *Los secretos del juguete*. Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires. Pág. 9
- Elkonin, D. (2003). *Psicología del juego*. Boadilla del Monte (Madrid): A. Machado Libros.
- Federación de Enseñanza CC.OO. (2010) *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- García. Aguado. J.(2018). *Riesgos del mal uso de las nuevas tecnologías en los niños*. Pediatra de Atención Primaria y miembro del grupo Prevención en la Infancia y la adolescencia (Previnfad) de la Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria (AEPap). Recuperado de: <https://www.medicinatv.com/reportajes/los-riesgos-del-mal-uso-de-las-nuevas-tecnologias-en-ninos-2/>
- González. P ,Educativa Infantil (2018). *Incidencia del abuso de las TIC en preescolares*. Instituto Superior de Estudios Psicológicos
- Lantigua. Hernández. J. (2007). *El deterioro de los juegos tradicionales*. Facultad Cultura Física, Matanzas (Cuba). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- Lavega. Burgués. P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde
- Lavega. Burgués. P. (2000). *Juegos Tradicionales y Sociedad*. Barcelona.
- Lavega. Burgués. P y Olaso Climent, S., 1999. *1000 Juegos y Deportes Populares Y Tradicionales*. Barcelona: Paidotribo
- Martí. J (1995).*Cuentos completos. La edad de oro y otros relatos*. Edición de Ángel Esteban. Editorial del hombre ANTHROPOPOS. p.51
- Medicina TV (2018). *Los riesgos del mal uso de las nuevas tecnologías en los niños*. Recuperado de: <https://www.medicinatv.com/reportajes/los-riesgos-del-mal-uso-de-las-nuevas-tecnologias-en-ninos-2/>
- Munné. F y Codina. N (1992). “Niños y nuevas tecnologías” Universidad de Barcelona. Facultad de Psicología

- Ortín. C. (2011). *Los juegos populares y tradicionales*. BLOG. Recuperado de: <http://juegospoputrad.blogspot.com/2011/05/>
- Ortíz. J. (2020). *El deporte como juego: un análisis cultural*. (Tesis de doctorado). Filosofía y letras. Universidad de Alicante.
- Parlebas. P. (2001) JUEGOS, DEPORTE Y SOCIEDADES. *Léxico de praxeología motriz*. EDITORIAL PAIDOTRIBO
- Pediatrics Official Journal of the American Academy of Pediatrics (2016) *Media and young minds*. Recuperado de: <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/early/2016/10/19/peds.2016-2591.full.pdf>
- Regina Öfele. M. (1999). LICENCIADA . *Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Argentina. Recuperado de: <https://76fc31ad-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/maspsicopedagogia/tratamiento-psicopedagogico/el-juego/LOS%20JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf?attachauth=ANoY7cqE0IX48ceUwpm20JbBPfLnpuO3aoAqvggvr75uQfxBscoX-T1sj8eMb7vDZ76-6wiiqMZ-7HRFyzvY4K0yoXC1VWlbTXO9eebDJ9ql7OijPgvBTbCbv1BatlyiHlp9xBpaOyWfnAzoMOfxq3RckHxbgORJQmHcAR3QRJDKppjlOaiXMvh622IqOfBIItqujIeqvA8r7YGO8uzec6GOq4Nsbu-Mf4qWRZCpOmomkphiw4ILSw0chr-mFWNbobTQVEMFRVTLM1j1SjOCXNrv0xPYVWCN5PeHgJC4cfEcOMtpCLFCVDOQI%3D&attredirects=0>
- Ríos Quílez. M. P. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. UNIR Universidad de La Rioja
- Romero Teru. R. (2006). *Nuevas tecnologías en Educación Infantil. el rincón del ordenador* .Editorial Mad SL.
- Teorías del Juego. *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- UNICEF (2017) *Estado Mundial de La Infancia. Niños en un Mundo Digital*. división de comunicaciones de UNICEF. 3 United Nations Plaza, New York
- UNIVERSIDAD de Jaén (No figura fecha). *Metodología Cualitativa*. Recuperado de: http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/enfo_cuali.html

- (2020, abril, 23). El rescate por los juegos tradicionales. *ELESPECTADOR*. Recuperado de: <https://www.elespectador.com/articulo199754-al-rescate-los-juegos-tradicionales>