

LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD  
(La textura lúdica como formadora de valores)

Por:

ADRIANA MARÍA CORTES

ELIZABETH PELÁEZ RÚA

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

UNIMINUTO

BELLO

2016

**Resumen**

Los juegos tradicionales vistos como constructores de identidad, es el título que lleva esta obra de arte escrita, que resulta, cuando menos, un intento de contribuir al estudio del comportamiento de la infancia y su estructura mediante una puesta en escena de imágenes urbanas, en especial las imágenes de la cotidianidad de la niñez desde su lúdica tradicional, los juegos de calle.

El artículo sostiene que la pedagogía, a través de los juegos tradicionales puede utilizarlos como herramientas de intervención del sistema infantil lúdico en sus espacios de manifestaciones, como lo pueden ser, la cuadra, el barrio, la manzana o una simple esquina.

En este artículo nos interesa desde el juego y la lúdica, analizar de qué maneras se puede describir desde la disciplina, el orden, las jerarquías, las dimensiones equilibradas del espacio, respeto, normatividad, entre otros. Todo lo anterior mencionado pretende ser analizado a través de los juegos tradicionales de calle.

Palabras claves: tradición, urbano, lúdico, juego.

**Abstrac**

Traditional games seen as builders of identity, is the title bearing the written work of art, that is, at least, an attempt to contribute to the study of childhood behavior and structure by staging urban images, especially the images of everyday life of children from their traditional playful, street games.

The article argues that pedagogy, through traditional games you can use them as tools of intervention in the playful child system in their areas of demonstration as they can be, the block, the neighborhood, the Apple or a simple corner.

The purpose of this article is to analyze how the recreational games become educational for children. This techniques provide discipline, the order, understanding of hierarchy structures, fine and gross motor skills, respect, compliance with regulations, among others. All previous skills will be analyzed through traditional Outdoor games.

Key Words: Traditional game, urban, identity, playfull

## **Los juegos tradicionales, como constructores de identidad**

La textura lúdica como formadora de valores

### **Introducción.**

Desde el momento en que los niños comienzan a vivir y actuar en sociedad, es decir, constituyen una comunidad, surgen símbolos, fenómenos e iconos que configuran una estructura de personalidad, que obedece a sus propias leyes y que no puede ser descrita a partir de las propiedades de la adultez. Nos interesa desde el juego y la lúdica, analizar de qué maneras éstas intervienen en la formación de un niño con principios de: disciplina, orden, jerarquías, dimensiones equilibradas del espacio, respeto, normatividad, entre otros. Todo lo anterior mencionado pretende ser analizado a través de los juegos tradicionales de calle: (TROMPO, GOLOSA, JEIMY)

Los símbolos y los mitos del juego en la infancia dentro de una calle, barrio o sector, generan el orden primordial sobre el cual los habitantes de una manzana o barrio estructuran la organización de su colectividad infantil, es decir los elementos lúdicos se convierten en iconos visibles pero a la vez sin comprobación científica, sobre el cual la infancia hace válidas las prácticas de su juego, “desarrollando así una unión e identificación que genera un orden interior y un caos para quien mira desde afuera”.(Balandier, 1988, p. 237)

Los juegos tradicionales no poseen una validación científica, la única manera que poseen los niños de mantener vivas sus prácticas lúdicas y su imagen sobre las cuales se fundamentan, es por medio del lenguaje, y la forma como se estructura dicho lenguaje, no

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>5</sup>

solo depende la divulgación o del relato, sino que también depende de la cadena de significantes que cada infante de la cuadra haga para que se construya un significado común dentro de la masa y sea “universal para todos y cada uno”. De esta forma estas manifestaciones barriales del juego no se quedarán solo en el relato sino que generaran prácticas y esas prácticas generaran códigos o signos que darán paso a toda una forma de expresión que identifica y representa a una etapa o ciclo importante de la vida de todo ser humano.

Un ciudadano no puede adoptar o desarrollarse solo en una cultura o ciudad, necesita de otros y de ciertos elementos para poder evolucionar y adoptar a la ciudad como suya de una manera normal y ser socialmente aceptado, de otra forma el sujeto no se introducirá nunca en el lenguaje de esa cultura, ni en las prácticas. No hará parte de la historia de la ciudad y no será artífice de la continuidad latente sobre el cual se construyen las ciudades. Habiendo escrito lo anterior podemos decir que de esta misma forma cuando un niño desea hacer parte de un “grupito de amiguitos” de una cuadra es porque en ella se comparten sus mismos ideales o se ve identificado con las prácticas que en ella ocurren, el niño debe formar parte activa de la cuadra si desea entender sus símbolos, debe ser alguien que se desarrolle con usual frecuencia en el discurso de cada ícono de la calle, de lo contrario no sentirá identificación alguna con los elementos que los juegos de calle arrojan hacia sus niños y por ende no será reconocido como miembro de ella, lo que lo hará entrar en una angustia social, al no poder encontrar los rasgos de su personalidad que son identificados con los símbolos de la cuadra a la que pertenece y esto se verá reflejado al interior del hogar y sus padres deberán intervenir en dicha situación.

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>6</sup>

Logramos entender que por medio de estos elementos lúdicos, un infante al ser atravesado por ellos, genera cambios en su conducta como habitante de una cuadra común y que genera patrones de comportamiento diferentes al niño que no puede o no practica nunca algún juego de calle tradicional.

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD.

### La textura lúdica como formadora de valores.

*“Aprende a ver y encontrarás entonces, que no hay límites para los NUEVOS MUNDOS que se abren a nuestra visión”.*

*Carlos Castaneda.*



*Figura 1. Por: Colectivo literario – Año 2011 – Parque de los Deseos*

En barrio hay una diversidad de niños que hacen parte de las prácticas lúdicas que se dan al interior de cada cuadra; están los que simplemente son espectadores del día a día, están los que sienten cierta identidad por los juegos de la calle, pero no los adoptan o promueven, y están los niños con idiosincrasia de calle; son aquellos que ven los juegos tradicionales como ceremonia-acontecimiento, construyen iconos, colaboran con ellos desde el pasado, presente y futuro, cosa que dentro del grupo de amigos los hace visibles, reconocidos y en ocasiones respetados.

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>8</sup>

Para nosotros los juegos de calle en los primeros ciclos de vida hasta los 14 años - más o menos- se constituyen como un referente emblemático dentro del desarrollo psíquico del niño y el futuro adolescente, sin ellos la infancia no es igual, pues son ellos los que invitan a la apropiación de la calle, sin ellos la infancia no es lo mismo y carece de valor, ellos invitan a los niños a una especie de fiesta o festejo, al goce de lo urbano, unen a viejos y jóvenes en un mismo discurso y en ocasiones unifican las prácticas sociales. Los juegos tradicionales tienen una organización y una unión significativa en todos los símbolos, cada uno de ellos está cargado de mitos y ritos que hacen de quienes los juegan que adopten cada juego como un estilo de vida que pueden llevar a cualquier lugar del mundo: “*mamá puedo llevar el trompo a la casa de la abuela*” ó un niño en otro barrio o cuadra diferente a la de él: “*consigamos una tiza o una piedra para que dibujemos la golosa*” ó “*cojan pues piedras y jugamos al jeimy, yo traje la pelota*”. Vemos pues como el niño ya adoptado cada práctica de estos juegos y le permite incluirse en un grupo diferente de diferente cuadra a la que él se cría o vive: “La idiosincrasia de una ciudad recuerda así a los carnavales de la antigüedad. Los habitantes se agregan a esta “*unanimidad simbólica*” y “*todos son así culpables de la identidad urbana*”.(Correa, 1973, p. 34 )

Para hacer una revisión del juego tradicional, se plantea una construcción teórica y fotográfica, desde la cual se pretende que el lector pueda entender y conceptualizar que los juegos tradicionales se construyen con un referente identitario para que todos aquellos niños que los practican. En este caso se toma como referente la lúdica barrial en tres tipos de juegos mencionados anteriormente, para acercarnos por medio del conocimiento de sus principales símbolos o íconos al concepto del desarrollo infantil.



## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>9</sup>

Desde hace varias décadas, el juego y la emoción de los niños han cambiado profundamente. El espacio antiguo generacional dónde habita la diversión y el desarrollo lúdico del niño, en particular, es “tatuado” cotidianamente por letreros vernáculos, por códigos indescifrables, por símbolos incomprensibles; todo lo anterior soportado por la virtualidad. El juego infantil es traspasado y permeado en su aspecto arquitectónico - habitación, colegio, cuadra, barrio, parque, entre otros- por la virtualidad y por la lúdica orientada hacia la individualidad, esto se ve en aquellas imágenes que siempre la ha hecho ser reconocida y valorada por los llegan a intentar ser niños o a descifrar la infancia: sus juegos, sus espacios, sus reglas, sus amigos.

Se cree que la diversión infantil debe ser una plaza pública gigante, donde se puede conseguir de todo; desde el ayer hasta el hoy, la infancia es un carnaval histórico que al recorrerla –como pedagogo o adulto- te conviertes en un explorador, de la cual es imposible ya salir, se siente miedo, se siente alegría, pero es esta maravillosa mezcla la que te hace entender que en la infancia todo está cargado de juego, todo está cargado de imaginación y asombro, todo se vende, todo se compra. En el año 2010 el psicólogo Oscar Muñiz en la conferencia dictada en la Universidad Pontificia Bolivariana expresó:

El desarrollo de la infancia es un proceso de alegría y dolor a la vez, y es el niño quién se satisface de cada uno de estos sentimientos, porque para ellos el dolor, el llanto, la alegría y las sonrisas, se pueden hacer públicas y se puede convertir en una historia para contar y luego jugar a ello, sin miedo a ser juzgados, porque la infancia es una plaza y las plazas se hicieron para eso, para ser un espectáculo proveedor de identidad, misma función que hace el juego. (Muñiz, 2010- Territorialidad infantil-Memorias.)

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>10</sup>

El ser humano a través del juego vuelve a la infancia, a sus primeros años, desde sus formas y colores, su caos implícito, hace del recorrido -del crecer-, del habitar: una fiesta, un bazar de venta, El pedagogo infantil Miguel A. Ruiz (2012) lo expresa así:

Si aceptamos entonces que por el exceso de tecnología la infancia es más corta y ya no se ve y avanzamos hacia una mayor des-territorialización de sus espacios, recortando los procesos psíquicos, bilógicos y naturales que recomponen la percepción social de un niño, estaríamos generando que la infancia hoy perdiera su esencia. Todo esto se da porque los padres de hoy, paralelamente recurren a prácticas que contribuyen a la definición de otras experiencias es decir; niños más urbanizados, niños de los medios y las tecnologías; y he aquí tres de los co-gestores más importantes de esta emancipación de los padres ante la cognición y desarrollo de sus hijos. En todas esas circunstancias se avanza en la construcción de un lugar no necesariamente geográfico, psíquico, como se supuso en la teoría de los “no lugares” o más bien, entendiendo un nuevo concepto temporal de sitio, del latín situs, lugar o paraje que puede ser ocupado, lo que nos permite justo “situarnos”, es decir, poner en un sitio –y también en situación- las vivencias de los niños. (p. 33)



*Figura 2.* Por: Susana Casas Toro – Año 2014 – Autopista

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>11</sup>

El territorio lúdico visible, sin embargo, no está quieto. Parece, por el efecto del diferido: esa posición de un niño ante un objeto como un juguete, balón, con una distancia entre ambos que, por adultez, se ignora, el territorio llamado diversión infantil visible muta en el tiempo. Pero en cuanto a las mutaciones, la diversión del infante hace un pacto imaginario para que se hagan imperceptibles con el fin de poder enarbolar la bandera de lo inmutable en esta edad -el juego, la alegría, la libertad, la apropiación de todos los espacios, entre otro-, de las posiciones inamovibles que convienen a un entramado de Poder (la adultez). Es difícil encontrar en la niñez un espacio libre de juegos a ofrecer: *creaciones de negocios, trozos de pared intervenibles o puertas de antiguos mundos que no han sido invadidas alguna vez por la adultez*. La infancia nos lleva, a través de sus objetos, por sendas de virtualidad: cada objeto del hábitat, cada dispositivo de narración, cada acontecimiento parcial, que demarca los usos que los niños realizan, expande una red de referentes territoriales por las cargas estéticas, que posteriormente se encarnan en esos espacios aparentemente quietos, -sala, closet, camas, cocina, comedor- pero estos espacios ya han sufrido una ludo-intervención infantil.

En tanto el imaginario infantil, a través de las prácticas cotidianas, produce en un primer paso; fragmentaciones en identidades singularizadas, los imaginarios dan cuenta, no tanto del desarrollo, sino, con mayor fuerza, de los niños que habitan distintas rutas de aprendizaje y esta fragmentación produce luego una unión de deseos infantiles colectivos. En la medida en que recorres los espacios de infancia, la función interna del espacio, del desarrollo, este recorrido ayuda a separar la niñez en segmentos por espacios imaginariamente repartidos y delimitados, su materia prima se amasa por acción de los

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>12</sup>

deseos colectivos de jugar: ¿cómo hacerlos perceptibles?, ¿cómo aferrarse a esa función inmaterial que produce el recorrido?. Ahí está el reto, porque cada recorrido de infancia debes hacerlo tuyo, cada memoria que creas junto al niño la haces es tuya, y creemos y es nuestra posición que debe ser al espacio del juego y ahí capturarlos, registrarlos, archivarlos, para luego narrarlos y, así, se emanen en saber-aprendizaje-normar: “El deseo tiene un objeto; pero un objeto imaginado”, dice Silva(2008- Imgianrios Urbanos-Exposición fotográfica).



*Figura No 3. Por: Susana Casas Toro – Año 2014 – Otriedades*

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>13</sup>

La infancia como carnaval lúdico, es un estado de convivencia entre el niño y lo cotidiano, como la apuesta hecha por cada uno de los adultos cuando fueron niños y ahora que son adultos lo hacen con la vida -vendedores, amas de casa, empleados, dueños gerentes, entre otros- por mejorar la apropiación, entendemos que la identidad en el niño es el resultado de hacer de la vida una fiesta de lo emocional, juego por lo cotidiano. Al crear el juego y sus normas, se crea el valor de la identidad, es decir, en la niñez, al jugar buscan es la identidad, el reconocimiento; en todas las etapas de la vida, ya sean niños, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, se busca visibilidad y reconocimiento, pero es en el desarrollo infantil mientras se juega donde se dan los primeros, cimientos de este reconocimiento. Entender la infancia como un carnaval imaginario lúdico, no es más que verla como el conjunto de desplazamientos a modo de juego de: personas, deseos y emociones que se producen en un entorno físico como el hogar, el colegio, el parque y la ciudad, donde los desplazamientos pueden ser realizados en diferentes medios o sistemas identitarios únicos y únicamente creados por sus actores: el carnaval imaginario de la infancia-colectiva o individual, pero gestador de identidad.

Estos desplazamientos lúdicos tienen el objetivo de recorrer la distancia que nos separa de los lugares dónde satisfacer deseos o necesidades, es decir, facilitar la identidad del niño al permitirle su satisfacción en determinados territorios de la vida, jugando.

El espacio lúdico; protagonista principal de las ideas lúdicas de infancia, es el vínculo conector entre los adultos y las dimensiones sociales del niño, es decir, es la conexión del intelecto creativo del niño, su deseo cósmico de crecer, con la apropiación que el adulto hace de ese espacio. Cumple una función principal entre nosotros y los niños, expone la triada cognitiva adulto-niño-cuerpo.

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>14</sup>

Del manejo que el Licenciado en pedagogía le dé a este espacio infantil, sus recorridos, sus dimensiones, será el buen funcionamiento de la concepción de la relación que ese desarrollo infantil cumpla con el cuerpo, con el espacio, con el habitar, con el hogar, con el barrio, cuadra, parque, colegio, entre otros, y como no, con los requerimientos que la evolución corporal del niño vaya exigiendo. En fin esta unión de juego y el niño, son entre el imaginario infantil y todas las dimensiones tangibles e intangibles, entre las aspiraciones de deseo que todo infante desea obtener del espacio en el que vive.



*Figura No 4* Por Farid Bohorquez 2014. Urbanidad.

El concepto de juego corporal en la niñez pasa desde una representación física y cognitiva de cuerpo, que implica que el niño genere actitudes de aceptación y rechazo, hasta la lectura imaginaria que esa de su cuerpo para acoplarse al mundo en el que vive. Estos elementos han sido claves en la historia del desarrollo corporal de la infancia, para comprender la influencia de la representación e imaginario que el niño año tras año hace de

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>15</sup>

su forma de jugar. Diversos estudios señalan que el comportamiento del niño frente al juego y todo aquello que la posmodernidad “obliga” a los padres a comprar para un “mejor” desarrollo, están haciendo que a la edad de 6 años el concepto de diversión ya esté ligado con temas de autoestima, es decir lo que los padres entregan a sus hijos para que se diviertan, en 95% es un búsqueda de aumentar el autoestima de ellos y que se vea reflejado en el espacio donde habitan sus hijos.

En una entrevista para la BBC Virginia Woolf en 1930 dijo: “es más fácil asesinar a un fantasma que a una realidad”, si acoplamos esto a la manera como el mundo de hoy estructura la diversión de la infancia y la pre-adolescencia, veremos cómo se manejan realidades virtuales que no son fácilmente detectables. La inteligencia de los niños en la significación de sus momentos de: emoción juego y diversión y la dificultad de los padres y pedagogos, estriba en descifrar aquellos mensajes mediáticos que vinculan la virtualidad con la aceptación social, el prestigio familiar y el éxito como padres. Pero el niño no le interesa para nada en la concepción de su diversión lo anterior, pues el esquema lúdico que hace el niño en su cerebro, es producto de un desarrollo progresivo ontogenético y a partir de las siguientes sensaciones:

- a) Interoceptivas -viscerales.
- b) Exteroceptivas, fundamentales logradas por la vista y el tacto.
- c) Propioceptivas, que nos vienen de los músculos, tendones y articulaciones, y nos informan sobre la contracción o relajación del cuerpo. (Percepciones de posición y tono muscular).



Figura No 5. Sacada de Internet



Figura No 6. Tomada de la galería fotográfica de la guardería Mundo de Ilusiones.



## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>17</sup>

El éxito del pedagogo radica en saber; primero interpretar las palabras que el mundo infantil cuando está jugando emite para verbalizar la emoción y diversión y segundo utilizar palabras e imágenes cuyos significados no estén ocultos o contradictorios o confusos.

A lo largo de su evolución psicomotriz, la imagen que el niño se forma de su propio cuerpo se elabora a partir de múltiples informaciones sensoriales de orden interno y externo que este percibe durante las prácticas lúdicas y las diversas formas de jugar. Cuando un recién nacido está jugando o está en pro de divertirse, desde el punto de vista evolutivo al jugar o divertirse de cualquier forma o con cualquier objeto, primero se dan las sensaciones interoceptivas, la sensibilidad del tubo digestivo y la actividad bucal a partir del nacimiento. A partir de la alimentación y de las funciones excretorias, el niño va experimentando vivencias acerca de su propio cuerpo y ojo, siente placer y emoción con estas vivencias. Mas el discurso de opciones que nos ofrecen hoy las pediatrias- publicitarias globalizadas, es cada vez más homogéneo, no sólo en tanto propuesta de salud física del niño, sino una propuesta de belleza y éxito, con nuevo discurso interno y externo, de etnia, raza, clase social que vehiculan definiciones culturales de belleza y atractivo físico vinculadas con un buen desarrollo corporal, buen hogar y buenos padres.



*Figura No 7.* Tomada de la galería fotográfica de la guardería Mundo de Ilusiones

Los niños experimentan sensaciones de origen cutáneo, es decir a partir de la piel o el tacto, esto dará paso a las sensaciones exteroceptivas, pues descubrirá sus manos como parte de sí mismo y como nexos entre el mundo exterior y su mundo interno y por experiencia como pedagogas sabemos que jugando, cantando, e decir todo a favor de la diversión y la emoción apoyado en las bases de la creatividad jugando. Jugando las manos no sólo son parte de su cuerpo y en la medida que el juego pasa y se vuelve más dinámico estas se convierten en instrumentos de exploración. Posteriormente a medida que conoce o aprende más juegos, o formas de divertirse irá descubriendo otras partes de su cuerpo, como sus pies y poco a poco los irá incorporando a su esquema corporal. Al leer algunos escritos de: Garner, Garfinkel, Loli y Silva, quienes analizan la psicomotricidad infantil a partir del juego, se pudiera interpretar que ellos responsabilizan a la publicidad y el

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>19</sup>

consumismo, por su impacto potencial de establecer modelos intencionales de niñez, sobre los cuales los padres deben acoplarse a ellos casi que obligatoriamente.



*Figura No 8. Jonhatan Carvajal. Contradicciones.*

Quizás todo aquello que el niño consume se da por su MIRADA-JUGANDO, es decir al niño todo le “entra por los ojos” o casi todo, pero se da mientras esté en interacción con los otros o sus pares a modo lúdico o jugando. Es por esto que la mirada o la observación para el pedagogo mientras el niño está jugando es su herramienta de conocimiento, ya que para el niño mientras juega: es la puerta del goce, pero para el pedagogo: es la evidencia de lo real en el desarrollo infantil.

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>20</sup>

Las anteriores reflexiones nos llevan a pensar que la relación L. Pedagogía-Niño, se da por la mediación de lo que podríamos llamar una mirada cultural lúdica del espacio donde el niño juega, es decir es aquella mirada etnográfica que lo obliga ver constantemente el espacio de la infancia donde se juega, así en ese espacio no hayan niños jugando en ese preciso momento. El pedagogo construye esa mirada a partir de la lectura que el niño hace de su juego y su espacio, en donde hace una sedimentación cultural, trabajando en diferentes momentos históricos del niño o etapas del desarrollo.



*Figura No 9. Juan Guillermo López 1999-Realidades*

El licenciado en pedagogía debe buscar que el niño encuentre con el paso de las etapas la autonomía de divertirse, emocionarse y para jugar. A medida que toma conciencia de las partes de su cuerpo y de su totalidad, será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas y llegará a la adolescencia con una mirada equilibrada de su cuerpo y todo esto con la simple función del JUGAR.



*Figura No 10.* Fundación Tejiendo Ciudad. Alumbrados la Playa-2015

### **Conclusión**

Los juegos tradicionales, como constructores de identidad constituye un intento de contribuir al estudio de las manifestaciones y prácticas barriales de los juegos en sus espacios e influencias reales en las primeras etapas de la vida – infancia y pre-adolescencia. Éstas manifestaciones y prácticas lúdicas que pasan por nuestras mentes y nos llevan a un mundo sin explicaciones, ubicados en lo urbano que es donde se aglutina a la mayor parte de los niños de la ciudad. Por ende este artículo, busca describir, explicar y comprender lo que hace el juego tradicional en la formación de los infantes, como se comporta y los valores que demuestra dentro del espacio ritual.

Particularmente se trata de abordar una de las dimensiones de la subjetividad a través de la cual se accede a la manera como los niños involucrados interpretan y entienden los símbolos de los juegos tradicionales, sus prácticas simbólicas, sus construcciones identitarias y lo que con relación a estos devienen identidades urbanas que se manifiestan al interior del hogar y de la escuela.

Lo que busca este trabajo es describir y comprender lo que hacen los símbolos e iconos de los juegos tradicionales en la identidad del niño, cómo se comportan, qué adopción hace el niño de ellos, los valores que los defienden dentro del espacio urbano y de qué manera toda esta simbología estructura un modelo de identidad saturado de rasgos típicos, originales, históricos y trascendentales en la cotidianidad de cada cuadra, barrio, hogar escuela y por qué no, la ciudad.

Los juegos tradicionales, como constructores de identidad consisten básicamente en reunir la fotografía y la narración en una sola. Tiene como punto de partida la fotografía

## LOS JUEGOS TRADICIONALES, COMO CONSTRUCTORES DE IDENTIDAD<sup>23</sup>

pura, y el diseño de los textos en hojas de papel. Sin embargo nos hemos valido también de estudios psicosociológicos sobre las masas involucradas en lo urbano y su adopción de los referentes sociales, de donde partimos que el sujeto involucrado en dicho entorno (el niño), está altamente atravesado por lo tradicionalista de los juegos y por imágenes en los que ve proyectada e identificada toda su infancia.

**Referencias**

Balandier, G. (1988). *El desorden de la teoría del caos y las ciencias sociales*. Barcelona:

Gedisa S.A.

Correa, R. (1973). *Arrieros somos*. Medellín: La vieja tertulia.

Muñiz, O. (2010). Medellín.

Morales, S. (2012). *Aulas para educadores, El Juego para estudiantes, el resultado para los educadores*. Medellín: Religiosos Terciarios Capuchinos.

Silva, A. ( 2004). *Imaginario Urbanos*. Medellín: Universidad Nacional.