



III SIMPOSIO INTERNACIONAL

PARA LA INNOVACIÓN Y EL
DESARROLLO EMPRESARIAL



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA®

Acreditados
en ALTA CALIDAD



Alcaldía de Medellín



**III SIMPOSIO
INTERNACIONAL**
PARA LA INNOVACIÓN Y EL
DESARROLLO EMPRESARIAL

Juegos tradicionales, una mirada desde el patrimonio cultural inmaterial para diversificar la oferta turística de la ciudad de Medellín, caso de estudio Comuna 13

Wendy Bernal Giraldo
Manuel Trompa Moreno

Semillero S.I Investigamos
Facultad de Administración





Introducción



Fuente: Tomadas de google 2020.

El patrimonio cultural inmaterial es un factor fundamental de identidad, historicidad y sociabilidad en un territorio (Mincultura, 2020). Estas expresiones del patrimonio cultural inmaterial, han evidenciado que permiten diversificar la oferta turística local dándole un valor agregado (Mincit 2010).

En el caso de los juegos tradicionales se puede afirmar que son parte sustancial de la cultura, además que complementan dinámicas económicas como el turismo, ya que la acción de viajar se está convirtiendo en un elemento de interacción y relación con otro medio natural, social y cultural distinto al habitual, permitiendo que el turista durante sus viajes pueda conocer, sentir y vivenciar experiencias (Cammarata 2006).



**III SIMPOSIO
INTERNACIONAL**
PARA LA INNOVACIÓN Y EL
DESARROLLO EMPRESARIAL

Planteamiento del problema y justificación

Según el Plan Estratégico y de Negocios del Turismo Cultural es necesario aprovechar toda la riqueza cultural para el desarrollo de la actividad turística (Fontur, 2018), sin embargo, en el caso de Colombia y en lo que se refiere a los juegos tradicionales no se identifica su inclusión en la oferta turística actual.

¿Cómo desde el patrimonio cultural inmaterial los juegos tradicionales podrían vincularse para diversificar la oferta turística de la Comuna 13 en la ciudad de Medellín?

VIGILADA por el Ministerio de Educación Nacional

Diversificación de la oferta



Fuente: Imagen tomada de google

Capacidad de carga



Fuente: Telemedellin



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
**COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA®**

Acreditados
en ALTA CALIDAD



Alcaldía de Medellín



Objetivo general

Determinar la vinculación a la oferta turística actual de los juegos tradicionales que se practican en la Comuna 13 de la ciudad de Medellín

Objetivo específicos

1. Caracterizar los juegos tradicionales que actualmente se practican en la Comuna 13 de la ciudad de Medellín.
2. Conocer la percepción de los Operadores de Turismo Receptivo que venden la Comuna 13 de Medellín con respecto a la vinculación de los juegos tradicionales.
3. Identificar iniciativas que permitan vincular los juegos tradicionales a la oferta turística actual de la Comuna 13 en la ciudad de Medellín.



Marco teórico

- **Patrimonio cultural:** Conjunto de todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana (Ley general de cultura, 1997).
- **Patrimonio cultural inmaterial:** Alude a los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades reconocen como parte de su identidad (Unesco, 2008).
- **Juego tradicional:** Son aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando de generación en generación, pero manteniendo su esencia (Moreno, 2008).
- **Actividad Turística:** Fenómeno social, cultural y económico relacionado con las actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos a su entorno habitual (OMT, 2012).
- **Oferta turística:** Conjunto de productos turísticos y servicios puestos a disposición del turista en un destino determinado, para su disfrute y consumo (OMT, 1997).



Metodología



Tipo de estudio:

Investigación de tipo exploratoria y descriptiva.



Enfoque: Cualitativo



Técnicas de Recolección de información:

Revisión documental y entrevistas.



Instrumentos:

Ficha bibliográfica y guía de entrevista.



Población:

Residentes de la Comuna 13 y operadores de turismo receptivo.



Tipo de muestreo:

La muestra fue tomada a conveniencia.



Fuentes:

Se utilizarán fuentes primarias y secundarias.



**III SIMPOSIO
INTERNACIONAL**
PARA LA INNOVACIÓN Y EL
DESARROLLO EMPRESARIAL

Resultados parciales

Objetivo 1. Caracterizar los juegos tradicionales que actualmente se practican en la Comuna 13 de la ciudad de Medellín.



Los juegos tradicionales activos son: Boy, Chicle + Chicle, encostalados, Yeimi, Chucha Cogida, Chucha Televisor, Golosa, Ponchado, Gallinita Ciega, Vuelo de cometas y Tejo.

En los juegos tradicionales pasivos encontramos: Rana, Trompo, Lazo, Canicas, y rondas infantiles.



Conclusiones

- Los habitantes de la Comuna 13 identifican los juegos tradicionales como un componente básico arraigado a la cultura y es una actividad donde tanto personas mayores como jóvenes participan.
- Los juegos pueden complementar la experiencia del turista, el cual tiene interés en conocer, aprender y vivir, además es una dinámica que hasta el momento no hace parte de esos servicios, lo cual representa una estrategia para diversificar los productos y servicios turísticos ofrecidos en el sector.
- El promover estos juegos y preservar la tradición a través de distintas iniciativas, sería determinantes para futuros proyectos y así llegar a desconcentrar la oferta por los demás barrios más cercanos, generando una mayor capacidad de carga para este destino emergente.



III SIMPOSIO INTERNACIONAL PARA LA INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO EMPRESARIAL

Bibliografía

- Cammarata, B. (2006). El turismo como práctica social y su papel en la apropiación y consolidación del territorio. CLACSO. <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/edicion/lemos/20cammar.pdf>
- Congreso de Colombia. (1997). Ley general de cultura 397 de 1997. Alcaldía Mayor de Bogotá.
- https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/ley_397_de_1997_ley_general_de_cultura.pdf
- Hernández, J. (2012). ¿Pueden los barrios populares contribuir a una estrategia turística y de marca de ciudad?. Turismo Y Sociedad, 13, 85-97. <https://revistas.uexnado.edu.co/index.php/tursoc/article/view/3392>
- Huizinga, J. (2000). Homo Ludens. Alianza Editorial.
- Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. (2016). Plan Estratégico y de Negocios del Turismo Cultural de Colombia. Mincit. <https://www.mincit.gov.co/getattachment/minturismo/calidad-y-desarrollo-sostenible/desarrollo-regional/plan-estrategico-y-de-negocios-de-turismo-cultural/estudio-completo/estudio-completo.pdf.aspx>
- Ministerio de Industria, Comercio y Turismo. Plan Sectorial de Turismo 2018-2022. Mincit. <https://www.mincit.gov.co/CMSPages/GetFile.aspx?guid=2ca4ebd7-1acd-44f9-9978-4c826bab5013>
- Moreira, C. (2018). Los juegos tradicionales en la animación turística. Gestipolis. gestipolis.com/los-juegostradicionales-en-la-animacion-turistica/.
- Moreno, G. (2008). Juego Tradicional Colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Revista Educación Física y Deporte, n 27. 93-98. Funámbulos Editores
- Olivera, A. (2011). El patrimonio inmaterial, recurso turístico y espíritu de los territorios. Cuadernos de Turismo, nº 27, 663-677. <https://revistas.um.es/turismo/article/view/140151/126251>
- Organización Mundial del Turismo. (1997). Introducción al Turismo. Universidad tecnológica Nacional, Turismo y Hotelería.
- <http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2011/09/INTRODUCCION-AL-TURISMO-OMT.pdf>
- Perez, J. (2019). Puesta En Valor De Los Juegos Tradicionales De La Provincia De El Oro. UTMACH.
- http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14579/1/E-9107_PEREZ%20QUEZADA%20JOSELIN%20ELENA.pdf
- Pinassi, A. (2015). Espacio vivido: Análisis del concepto y vínculo con la geografía del turismo. GeoGraphos [En línea]. Vol. 6, no 78, p. 135-150.
- UNESCO. (2008) Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. http://portal.UNESCO.org/en/ev.phpURL_ID=29008&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Vahos, O. (1991). ¡JUGUEMOS!. "Cultura para la paz". Litoarte Ltda.

