

Evaluación del impacto de la enseñanza de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en niños y niñas de 5 a 6 años del centro educativo Víbora

Paraíso del municipio de Olaya Herrera - Nariño

Yadira Balanta Rojas

Yadira Castro Guerrero

Ana Fulvia Hurtado

Asesora

Magda Mercedes Delgado

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Olaya Herrera

2025

Dedicatoria

Este logro se lo dedicamos, en primer lugar, a Dios, quien nos brindó la fortaleza necesaria para superar satisfactoriamente todo el proceso de formación. Durante este tiempo, pudimos aprender, crecer y adquirir la confianza para realizar tareas que antes considerábamos imposibles.

En segundo lugar, dedicamos este éxito a nuestros hijos, nuestro pilar fundamental. Son ellos quienes nos dan la fuerza y las ganas de salir adelante, y por quienes nos esforzamos cada día para ser un ejemplo a seguir.

También queremos dedicar este logro a nuestras parejas, quienes nos acompañaron desde el inicio de este camino y fueron parte integral de nuestro proceso.

Finalmente, agradecemos y dedicamos este logro a nuestros padres, quienes siempre estuvieron a nuestro lado, brindándonos su apoyo incondicional y el impulso necesario para seguir adelante.

Agradecimientos

Deseamos expresar nuestro especial agradecimiento al Centro Educativo Víbora Paraíso por brindarnos la valiosa oportunidad de llevar a cabo este proceso de investigación con los niños y niñas de 5 a 6 años. De igual manera, extendemos nuestro agradecimiento a la docente Carmen Cuero por su disposición para responder a las diversas inquietudes que surgieron durante la investigación.

Asimismo, agradecemos a los consejos comunitarios por su gestión para que este proyecto llegara a nuestra comunidad. Reconocemos y valoramos profundamente la generosidad de los sabedores y sabedoras de la comunidad Víbora Paraíso por compartir sus conocimientos ancestrales. Finalmente, agradecemos a los diferentes docentes de la comunidad por enriquecer nuestra investigación con su experticia sobre el tema.

Resumen

El proyecto se centró en evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la lectoescritura en niños de edad escolar, específicamente en el contexto del Centro Educativo Víbora Paraíso, en el municipio de Olaya Herrera, Nariño. Ante el declive de la práctica de estos juegos en la vida cotidiana de los niños, se plantea la hipótesis de que su reintroducción en el ámbito educativo puede contribuir significativamente al mejoramiento de las habilidades de lectoescritura. El proyecto tomó como muestra a niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar del Centro Educativo, se basó en un enfoque cualitativo para obtener una comprensión integral del fenómeno, la metodología propuesta incluye la selección y adaptación de juegos tradicionales, el diseño de una propuesta pedagógica basada en estos juegos y la evaluación del impacto en las habilidades de lectoescritura a través de observaciones, diarios de campo y entrevistas. Los resultados del proyecto reconocieron que la integración de juegos tradicionales en el ámbito educativo genera experiencias de enseñanza-aprendizaje significativos e integrales, con los cuales se fortalece y desarrolla áreas cognitivas, físicas y sociales en los estudiantes, además de identificar que los juegos tradicionales son herramientas efectivas para el desarrollo de la lectoescritura en niños.

Palabras clave: Juego, juegos tradicionales, lectoescritura y habilidades de lectoescritura.

Abstract

The project focused on evaluating the impact of traditional games on the development of literacy skills in school-aged children, specifically within the context of the Centro Educativo Víbora Paraíso, in the municipality of Olaya Herrera, Nariño. Given the decline in the practice of these games in the daily lives of children, the hypothesis is that their reintroduction into the educational setting can significantly contribute to the improvement of literacy skills. The project selected boys and girls aged 5 to 6 from the preschool grade of the Educational Center and was based on a qualitative approach to gain a comprehensive understanding of the phenomenon. The proposed methodology includes the selection and adaptation of traditional games, the design of a pedagogical proposal based on these games, and the evaluation of the impact on literacy skills through observations, field journals, and interviews. The project results acknowledged that the integration of traditional games into the educational setting generates significant and comprehensive teaching-learning experiences, which strengthen and develop cognitive, physical, and social areas in students, in addition to identifying that traditional games are effective tools for the development of literacy in children.

Keywords: Game, traditional games, literacy and literacy skills.

Tabla de Contenido

Introducción	10
Planteamiento del Problema.....	12
Descripción del Problema	14
Pregunta de Investigación.....	15
Justificación.....	16
Objetivos	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	18
Marcos de Referencia.....	19
Marco Contextual	19
Marco Teórico y Conceptual.....	21
Juegos Tradicionales.....	21
Juegos Tradicionales como Herramientas Pedagógicas	22
Desarrollo Cognitivo y Social a Través del Juego.....	25
Lectoescritura	27
Habilidades de Lectoescritura.....	29
Métodos de Enseñanza de la Lectoescritura en Educación Infantil.....	30
Enseñanza de la Lectoescritura y Juegos.....	32
Marco Normativo Nacional.....	34
Diseño Metodológico	37
Enfoque de Investigación	37
Método de Investigación.....	37

JUEGOS TRADICIONALES EN LECTOESCRITURA DE NIÑOS

	7
Población y Muestra	38
Tipo de Investigación	38
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	39
Análisis de Datos	40
Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados	42
Identificar los Mecanismos Cognitivos y Sociales Involucrados en el Proceso de Aprendizaje de Juegos Tradicionales y su Relación con el Desarrollo de la Lectoescritura	42
Diseño de Estrategia Pedagógica Enfocada en Evaluar el Impacto de la Enseñanza de Juegos Tradicionales en el Desarrollo de Habilidades de Lectoescritura en Niños de 5 a 6 Años del Centro Educativo Víbora Paraíso del Municipio de Olaya Herrera, Nariño	46
Implementación de la Propuesta Pedagógica Enfocada en Evaluar el Impacto de la Enseñanza de Juegos Tradicionales en el Desarrollo de Habilidades de Lectoescritura en Niños de 5 a 6 Años del Centro Educativo Víbora Paraíso del Municipio de Olaya Herrera, Nariño.	50
Reflexión Pedagógica.....	54
Conclusiones y Recomendaciones.....	59
Referencias	61

Lista de Tablas

Tabla 1 *Categorías y subcategorías del proyecto aplicado*..... 41

Lista de Figuras

Figura 1	<i>Estudiantes de grado preescolar del Centro Educativo Víbora Paraíso.....</i>	45
Figura 2	<i>Desarrollo del juego el pachacajon... ..</i>	49
Figura 3	<i>Aplicación de las secuencias didácticas</i>	53

Introducción

El Centro Educativo Víbora Paraíso se encuentra ubicado en el municipio de Olaya Herrera, Nariño, comunidad que se caracteriza por albergar una población predominantemente afrodescendiente, lo que implica que su cultura y tradiciones se enmarcan en la afrocolombianidad, esta cultura ha sido transmitida de generación a generación, sin embargo, por procesos como la globalización se ha presentado una pérdida de aspectos característicos de la cultura de Víbora Paraíso.

De igual relevancia, se identificaron dificultades en el proceso de lectoescritura de niños y niñas de 5 a 6 años de la zona, lo que motivó el desarrollo del presente proyecto aplicado, con el fin de abordar estas dos problemáticas desde una perspectiva pedagógica, contemplando como objetivo evaluar el impacto de la enseñanza de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en niños de 5 a 6 años.

Por lo anterior, se llevó a cabo un proceso de indagación con actores clave del Centro Educativo y de la comunidad, y un proceso de revisión de antecedentes y referencias sobre el tema, lo que resultó en la construcción de tres secuencias didácticas, cada una de ellas integrada con un juego tradicional de la zona como el pachacajon, el encostalado y el cabito, y los cuales se desarrollaron con niños y niñas del grado preescolar y que permitieron alcanzar el objetivo del trabajo y abordar las problemáticas identificadas.

Según Ponce y Tahuite (2012) los juegos tradicionales tienen implicaciones en aspectos psicológicos, cognitivos, físicos y sociales en los niños, además de promover el fortalecimiento de la identidad cultural y el patrimonio de las comunidades, por lo que su ejecución desde contextos educativos tiene implicaciones significativas en los estudiantes, en su desarrollo personal y en la consolidación de una educación integral. Por ende, se ha convertido en un

requerimiento necesario que dentro de los procesos pedagógicos en la educación inicial se establezcan acciones lúdicas que permitan a los niños y niñas aprender de manera significativa y enriquecedora, permitiendo el desarrollo de competencias y conocimientos, y con la inclusión de aspectos culturales.

Por medio del proceso desarrollado en el proyecto aplicado se logró fomentar la identidad cultural en los niños y niñas de 5 a 6 años, fortalecer habilidades de lectoescritura y una comprensión en el contexto educativo de la relevancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo y la relación que éstos tienen con el desarrollo integral de los alumnos, la transmisión de saberes y la adquisición de conocimientos y fortalecimiento de la cultura, además de responder a la diversidad que se encuentra en los salones de clase y considerar las diversas condiciones que pueden presentarse en las instituciones de educación.

Planteamiento del Problema

El ritmo acelerado de la vida moderna, el creciente auge de la tecnología y los cambios en las dinámicas familiares y comunitarias han contribuido a una desconexión generacional significativa (Abril, Maldonado, y Rodríguez, 2019). Los adultos que crecieron jugando los juegos tradicionales no siempre transmiten estas experiencias a sus hijos, ya sea por falta de tiempo, interés o desconocimiento sobre cómo enseñarlos en el contexto actual, esta desconexión resulta en que muchos niños de hoy en día no tienen la oportunidad de experimentar la riqueza de estos juegos y los beneficios que ofrecen. Para Requeiro (2020) los juegos tradicionales están desapareciendo de la vida cotidiana de los niños y sobreviven principalmente en la memoria de los adultos sin ser compartidos con los jóvenes de las comunidades.

A pesar de los avances tecnológicos y la creciente popularidad de los dispositivos electrónicos en la sociedad actual, aprender a leer y escribir requiere el uso del lenguaje de manera más consciente, formal, deliberada y descontextualizada posible, dada su complejidad, el aprendizaje de estas actividades llega a convertirse en un serio problema para educadores y educandos (Paredes, 2020). La falta de práctica y exposición a actividades que estimulan el desarrollo del lenguaje puede contribuir a dificultades en la adquisición de estas destrezas esenciales. Por lo que, Jiménez y Oquendo (2021) establecen que los juegos tradicionales tienen implicaciones en el desarrollo integral infantil, debido a las implicaciones cognitivas, motoras y sociales que conlleva su desarrollo. A través de juegos como el pachacajon, el cabito y el encostalado, los niños aprendían reglas, estrategias y habilidades lingüísticas, debido a que estos juegos requieren que los participantes se comuniquen, narren acciones, den instrucciones y escuchen atentamente, actividades que son fundamentales para el desarrollo de la lectoescritura.

En este sentido, la enseñanza de estos juegos podría representar una estrategia efectiva para abordar esta brecha en el desarrollo infantil, sin embargo, surgen las siguientes inquietudes: ¿en qué medida los juegos tradicionales pueden influir en el mejoramiento de la lectoescritura en los niños? ¿Qué aspectos específicos de los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de estas habilidades? ¿Cómo se pueden integrar de manera efectiva en entornos educativos formales como en el Centro Educativo Víbora Paraíso?

Descripción del Problema

Los juegos tradicionales propios de las diferentes comunidades hacen parte de su identidad, costumbres e historia, no solo representan un pasatiempo sino también reflejan la singularidad cultural y una conexión con el pasado de los pueblos, por lo que es necesario que se realicen procesos que permitan su preservación y fortalecimiento, especialmente con las generaciones más jóvenes, quienes se encuentran expuestas a tecnologías que les permiten acceder a una gran cantidad de información sobre otras culturas y contextos del mundo, lo que puede llevar a una pérdida de aspectos culturales y ancestrales propios y una asimilación de elementos culturales ajenos, circunstancias que se han presentado en la comunidad de Víbora Paraíso.

Igualmente, y como resultado de un proceso de investigación con docentes del Centro Educativo Víbora Paraíso se pudo reconocer el proceso de lectoescritura como un elemento problemático en el grado preescolar, identificando en primer lugar, que los niños y niñas no ponían atención durante las clases, poca participación y motivación en las actividades relacionadas al tema, y un apoyo y acompañamiento ineficiente de los padres de familia, generado por su bajo nivel educativo; situaciones que impactaron en el proceso de formación integral y pertinente de los estudiantes.

Debido a las anteriores problemáticas, se consideró pertinente desarrollar una estrategia pedagógica que permitiera abordar estas situaciones y generar acciones de transformación, ocasionando la creación de un proyecto que conllevara la inclusión de juegos tradicionales en el proceso de lectoescritura para fortalecer la cultura de los niños y niñas, buscar un mayor nivel de apropiación, y en paralelo mejorar la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura por medio de estos juegos, brindando así una educación de calidad para los estudiantes.

Pregunta de Investigación

¿En qué medida los juegos tradicionales pueden influir en el mejoramiento de la lectoescritura en los niños y niñas?

Justificación

El principal propósito de esta investigación fue lograr que los niños y niñas del Centro Educativo Víbora Paraíso realicen prácticas ancestrales que les permitirán conocer más de las costumbres de la comunidad y mejorar el proceso de lectoescritura, ya que el desarrollo de este proyecto tuvo repercusiones positivas en las habilidades y capacidades cognitivas, físicas y sociales. Se eligió esta población porque son niños y niñas que no conocen de estas prácticas ancestrales debido a que en la comunidad y en el Centro Educativo no se practican estos juegos debido a la decadencia y pérdida de las prácticas culturales, por ende, se consideró pertinente implementar en el grupo de niños de 5 a 6 años del Centro Educativo.

La lectoescritura es una destreza esencial para el desarrollo académico y social de los niños, sin embargo, en la actualidad, muchos niños enfrentan dificultades en la adquisición y el desarrollo de estas habilidades, lo que puede tener consecuencias significativas a lo largo de su vida educativa y personal, de esta manera, la búsqueda de métodos efectivos y complementarios para mejorar la lectoescritura se vuelve crucial, por lo que, los juegos tradicionales, con su riqueza cultural y educativa, representan una herramienta potencialmente poderosa para abordar esta necesidad.

Hirsh y Golinkoff (2015) han subrayado que el juego no solo permite que los niños aprendan cosas nuevas, sino que también fomenta la creatividad, la resolución de problemas y las habilidades sociales y emocionales que son esenciales para el éxito en la vida. Integrar juegos tradicionales en el currículo educativo puede proporcionar contextos ricos y naturales para que los niños desarrollen habilidades lingüísticas y de lectoescritura de manera significativa. En este sentido, se ha identificado que juegos tradicionales de Víbora Paraíso como el pachacajon, el encostalado y el cabito, requieren que los niños y niñas usen y comprendan instrucciones

verbales, lo cual influye en la mejora de sus habilidades de comprensión y expresión oral, fundamentales para la lectoescritura. Muchos juegos tradicionales tienen reglas que los niños deben seguir, lo cual fomenta habilidades de atención, memoria de trabajo y secuenciación, todas ellas importantes para la lectura y la escritura. Según Pearson (2013), el aprendizaje basado en el juego puede ser una estrategia efectiva para el desarrollo de la lectoescritura, ya que combina el placer del juego con oportunidades significativas de alfabetización.

Por lo anterior, es necesario que docentes puedan utilizar los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas para enriquecer sus prácticas educativas y aumentar la efectividad del aprendizaje. Del mismo modo, involucrar a las familias y la comunidad en la recuperación y enseñanza de juegos tradicionales puede fortalecer los lazos culturales y sociales, creando un entorno de aprendizaje más holístico y conectado con las raíces culturales de los niños. Leong y Bodrova (2012) enfatizan que el juego dramático y otros tipos de juegos estructurados ayudan a los niños a desarrollar la función ejecutiva, que incluye habilidades como la memoria de trabajo, la planificación y la autorregulación, todas ellas críticas para el éxito académico y la lectoescritura.

Dicho esto, investigar la influencia de los juegos tradicionales en el mejoramiento de la lectoescritura en niños es no solo pertinente, sino también necesario, ya que se puede proporcionar evidencia valiosa sobre métodos alternativos y complementarios de enseñanza, promover la recuperación de prácticas culturales valiosas y ofrecer nuevas herramientas pedagógicas que enriquezcan la experiencia educativa de los niños. Integrar efectivamente estos juegos en entornos educativos formales puede transformar la manera en que se aborda el desarrollo de habilidades de lectoescritura, beneficiando a los estudiantes y a la comunidad en general.

Objetivos

Objetivo General

Evaluar el impacto de la enseñanza de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Víbora Paraíso del municipio de Olaya Herrera, Nariño.

Objetivos Específicos

Identificar los mecanismos cognitivos y sociales involucrados en el proceso de aprendizaje de juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de la lectoescritura.

Analizar las estrategias pedagógicas más efectivas para integrar juegos tradicionales en entornos educativos con el fin de promover el desarrollo de la lectoescritura.

Determinar los beneficios cognitivos, sociales y emocionales de los juegos tradicionales en comparación con las alternativas digitales y modernas.

Marcos de Referencia

Marco Contextual

El municipio de Olaya Herrera se encuentra localizado en el litoral de la costa pacífica del Departamento de Nariño, su cabecera municipal es Bocas de Satinga, los límites del municipio son al occidente con el municipio de Mosquera, al oriente con el municipio de Tola, al sur con los municipios de Magui Payan y Roberto Payan, y hacía al norte con el Océano Pacífico. En esta zona se hallan presentes tres tipos de fisiografía diferente como son colinas muy bajas, diques y terrazas en donde se estable la población y la agricultura.

La región de Olaya Herrera tiene un importante potencial de desarrollo gracias a su ubicación geográfica como paso obligatorio del comercio de la zona norte del Pacífico colombiano; este territorio actualmente se encuentra compartido por comunidades negras, grupos minoritarios de blancos, mestizos y grupos indígenas entre los cuales se destacan los Eperara y los Siapidara.

El clima de Olaya Herrera oscila entre los 21 y los 26 grados centígrados, se encuentra sobre el nivel del mar, como característica particular, el municipio cuenta con una red hidrográfica compuesta por los ríos Satinga, Sanquianga, Patía viejo y el brazo del río Patía desviado y derivado del canal Naranjo; asimismo, las quebradas la Prieta, La Víbora, Metizalde, la Victoria, El Cedro, Naidizales, Sanquianguita, Bella Vista, entre otras. Esto se complementa con una red de esteros que comunican a los cuerpos de agua dulce con el mar.

Respecto al microcontexto, la comunidad de Víbora Paraíso está situada al este del municipio de Olaya Herrera, esta vereda cuenta con una población de 72 personas entre niños, jóvenes, y adultos, la vereda cuenta con el Centro Educativo Víbora Paraíso, el cual fue fundado en el año de 1960 por el señor Virgilio Salazar, su esposa, Carmenza Benites, además de otros

miembros de la comunidad como Fausto Castro, Rosana Vivas y Eduardo Quiñones, quienes identificaron que los niños, niñas y jóvenes de la vereda no contaban con un espacio de formación pertinente en la zona, lo que los llevó a realizar diferentes esfuerzos para consolidar en 1960 el Centro Educativo con los grados primero y segundo de primaria. Hoy en día, el Centro lleva 64 años activo prestando el servicio educativo a los niños y niñas de la vereda, atendiendo desde los grados preescolar hasta quinto de primaria. Este Centro Educativo pertenece al sector oficial y corresponde a la Institución Educativa Litoral Pacífico (INELPAC), la población que se recibe es mixta, siendo en su mayoría niños y niñas afrodescendientes, debido a que la vereda se encuentra habitada principalmente por personas de origen afrocolombiano.

Marco Teórico y Conceptual

El marco teórico de esta investigación se basa en las aportaciones de diversos teóricos contemporáneos que han explorado la relación entre el juego, el desarrollo infantil y la lectoescritura. A continuación, se presentan las teorías y estudios que ofrecen un fundamento sólido para entender cómo los juegos tradicionales pueden influir en el mejoramiento de la lectoescritura en los niños.

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales constituyen expresiones lúdicas propias del patrimonio cultural de las comunidades y permiten identificar costumbres y tradiciones (Ardila, 2022). Este tipo de juegos se encuentran presentes en la mayoría de regiones en el mundo, y se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral de generación en generación, convirtiéndose en un parte importante de la cultura popular (Muñoz, 2022). El juego tradicional se realiza sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en el entorno o la naturaleza (García, Chiquez & Valencia, 2017).

Según Baena y Ruíz (2016) los juegos tradicionales pueden clasificarse de la siguiente forma:

Juegos de locomoción como carreras, marchas, saltos o equilibrios (p.21).

Juegos de lanzamientos a distancia, entre estos lanzamientos a mano, lanzamientos con elementos propulsivos (p.21).

Juegos de pelota y balón, los cuales pueden ser de pelota a mano, pelota con herramientas, juegos y deportes de balón, otros juegos y deportes de pelota (p.21).

Juegos de fuerza, como levantamientos y transportes de pesos, de tracción y empuje, otros juegos y deportes de fuerza (p.21).

Igualmente, pueden ser juegos de correr y esconderse, juegos de correr y saltar, juegos de canciones y juegos de fila (p.21).

De igual forma, Marzo (2013) clasifica a los juegos tradicionales de la siguiente forma:

Juegos tradicionales con objeto, el cual la interacción de los participantes es por medio de la utilización de objetos.

Juegos tradicionales sin objetos, se lleva a cabo sin ningún tipo de utensilio, debido a que los juegos se desarrollan de manera directa con el cuerpo.

Juegos tradicionales de persecución, se realiza mediante la formación de grupos o división de bandos.

Juegos tradicionales individuales, en este caso los participantes persiguen objetos individuales, actuando simultáneamente en un mismo terreno de juego.

Juegos tradicionales colectivos, en los cuales se busca generar la unión de grupos para llevar a cabo juegos realizando la división de equipos o, por el contrario, formando un gran equipo unitario.

Juegos Tradicionales como Herramientas Pedagógicas

Los juegos tradicionales además de relacionarse con elementos culturales, al involucrarse en el ámbito educativo como una estrategia pedagógica permite el desarrollo cognitivo, físico, psicológico y social de los niños y niñas, por lo que representan una posibilidad para realizar un desarrollo significativo e integral en la primera infancia, según Ponce y Tahuite (2012) los juegos tradicionales tienen implicaciones en aspectos psicológicos como atención, memoria, pensamiento y lenguaje y elementos físicos como la motricidad gruesa, fina y el esquema corporal.

A nivel cognitivo, los juegos tradicionales permiten el desarrollo del pensamiento simbólico, activan la memoria, estimula la atención y concentración, fomenta la creatividad y la imaginación y proporciona oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores

(Nastacuas, 2021). Asimismo, a nivel social favorece la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas prosociales y estimula la moralidad (Ocampo, Pabón & Castillo, 2022).

Las estrategias pedagógicas son aquellas técnicas de instrucción que emplean los docentes para afianzar en los estudiantes valores, conocimientos y experiencias, en la educación inicial, la aplicación de estas estrategias es propicia para la enseñanza debido a que los alumnos se apropian de conocimientos y fortalecen diferentes áreas importantes, por lo que, se hace indispensable el uso de estrategias innovadoras que despierten el interés, la creatividad, la espontaneidad y la socialización del infante (Bracho & Bracho, 2020).

Brown (2009) enfatiza el papel del juego tradicional en el desarrollo emocional y social, ya que afirma que este tipo de actividades lúdicas proporciona oportunidades cruciales para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños y niñas. Igualmente, Cedeño y Calle (2020) expresan que los juegos contribuyen de forma significativa al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes tanto físicas como cognitivas debido a que dinamizan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según Sarmiento (2008) el juego tradicional es una articulación que aproxima tanto a los estudiantes como a los docentes; para los niños, se debe a que comparten no sólo la acción pedagógica, sino también los significados que construyen con otros en el momento en que están jugando; y para los maestros, debido a que se convierten en mediadores de esa construcción por medio de las pautas de enseñanza que permiten y recrean, al articular el mundo cultural propio del niño y los mundos “descontextualizados” del espacio escolar.

Sumado a lo anterior, los juegos generan una motivación en los alumnos y permiten el desarrollo de procesos de aprendizaje de forma innovadora, dando como resultado una formación

significativa y creando aulas de clases inclusivas para los estudiantes, puesto que, este tipo de juegos son una herramienta motivadora y que pueden desarrollarse de forma fácil, no conllevan reglas complicadas y en la mayoría de los casos, no implican artefactos o herramientas complejas (Jiménez, 2009).

En la educación inicial el juego se convierte en un elemento primordial como estrategia pedagógica, pues conlleva un aprendizaje recreativo y motivante que incentiva la participación de los estudiantes, mediante la expresión de sentimientos y valores, la consolidación de conocimientos y la adquisición de competencias físicas, cognitivas y sociales, permitiendo el fortalecimiento de aspectos culturales propios de cada comunidad, en este sentido, la diversidad de estrategias pedagógicas a través del juego influye en la interiorización de contenidos, cumplen con la función de desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas, estéticas, las cuales permiten un desarrollo integral en los estudiantes (Bracho & Bracho, 2020).

De igual forma, Hernández, Coronado y Chicangana (2022) mencionan que los juegos tradicionales son estrategias pedagógicas que además de impactar en áreas motrices y cognitivas, son recursos que permiten la inclusión y la diversidad en las aulas de clase, ya que estas estrategias pueden ser adaptadas para que puedan responder a las diferentes necesidades y habilidades que los niños y niñas posean. Es así que, al adaptar las reglas y dinámicas de estos juegos, los docentes pueden garantizar que todos los niños, independientemente de sus habilidades o antecedentes, puedan participar, disfrutar y ser actores en su propio proceso de aprendizaje.

Desarrollo Cognitivo y Social a través del Juego

El juego tradicional tiene implicaciones positivas en diferentes áreas del ser humano, por lo que su aplicación repercute de forma significativa en habilidades cognitivas, sociales y físicas entre otras, como Cano y Herrera (2024) han planteado, el juego permite a los niños aplicar conocimientos matemáticos y lingüísticos en contextos prácticos, explorar fenómenos científicos de manera intuitiva, y desarrollar la inteligencia emocional a través de la interacción social. De esta manera, el juego no sólo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara a los niños para enfrentar desafíos futuros, fomentando habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo.

Chisag et al. (2024) han identificado que, a nivel cognitivo, el juego implica la activación de diferentes áreas, ya que, durante las lecciones de juego, la memoria se activa porque el niño o niña tiene que recordar las reglas, la secuencia de eventos y detalles específicos del juego, asimismo, se estimula la atención y la concentración ya que los jugadores deben centrarse en la dinámica del juego y adaptarse a las condiciones cambiantes, los juegos también fomentan la creatividad y la imaginación y brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar soluciones innovadoras a problemas o situaciones ficticias creadas por el juego.

Cuando los niños tienen la oportunidad de jugar, desarrollan sus habilidades motoras, exploran su entorno a través de los sentidos y adquieren habilidades sociales, y para situaciones de juego en las cuales se crea un mundo imaginario los niños adaptan la realidad, los objetos, las personas y las emociones a las situaciones que han inventado, lo que promueve el desarrollo de nuevas habilidades mentales, que son proporcionadas por los logros cognitivos involucrados en el pensamiento simbólico.

Loor y Quijije (2024) han identificado que el juego tradicional fomenta la creatividad al generar que los estudiantes exploren soluciones y escenarios imaginativo, mejora las habilidades de resolución de problemas, ya que los niños deben encontrar maneras de superar obstáculos y alcanzar las metas del juego; el juego también promueve el pensamiento pues los estudiantes deben evaluar situaciones y tomar decisiones estratégicas cuando sea necesario.

El juego cumple una función socializadora y sirve para adquirir conocimientos, relacionarse con el entorno, mantener la autoestima alta y fomentar la creatividad, favoreciendo, a su vez, el desarrollo de las capacidades motrices (Loor & Quijije, 2024). A través del juego, niños y niñas interiorizan normas sociales, interaccionan con otros individuos adquiriendo diferentes valores y aprendiendo a socializar con los demás.

Según Escobar (2016) el desarrollo social implica el aprendizaje de normas de la sociedad, formas de conducta que encajan con modales y costumbres de la familia, y los cuales pueden promoverse por medio del juego, ya que éste permite la interacción con otros niños y niñas, favorece el intercambio de experiencias y enriquece la comprensión del entorno en el que se encuentra inmerso el niño. Por medio del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos, el juego enseña a los niños elementos clave de socialización, logrando que desde la primera infancia se descubra aspectos como la amistad, la tolerancia o el trabajo en equipo.

El juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar diferentes retos sociales, por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales, y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes como

resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2018).

Vigotsky (1924, como se citó en Montoya, 2008) plantea que durante el desarrollo del juego los niños y niñas al interactuar con otros niños asumen roles y papeles que son complementarios al propio y es durante esta interacción que se comienza la construcción de las habilidades socio emocionales.

Asimismo, Jiménez y Oquendo (2021) proponen que en el desarrollo de los roles adquiridos o designados dentro del juego tradicional los niños van descubriendo nuevas formas de dar respuesta a los desafíos o retos imaginarios que van presentando en la dinámica de juego, o en el caso de juegos en grupo éstos permiten el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo y la solidaridad, habilidades que a futuro serán útiles para enfrentar de manera exitosa retos y desafíos a lo largo de su vida.

Lectoescritura

La lectoescritura se define como un proceso complejo cuyo objetivo es el de enseñar a leer y a escribir a los niños y niñas (González, 2020). Para ello, Romero (2019) ha planteado que este proceso puede dividirse en diferentes niveles:

Nivel pre silábico: en la cual el niño descubre la diferencia entre el dibujo y la escritura, relacionando que el dibujo es la representación de las características del objeto y la escritura es algo diferente (p.12).

Nivel silábico: donde el niño fortalece su “conciencia fonológica”, comienza la asociación entre sonidos y grafías, y se presenta la hipótesis silábica que es el primer intento para resolver el problema de la relación entre el todo (la cadena escrita) y las partes constituyentes (las letras) (p.13).

Nivel silábico-alfabético, es un período de transición por lo que es una etapa híbrida, en la que los niños combinan la hipótesis silábica con inicios de la hipótesis

alfabética (p.14).

Nivel alfabético: que aparece cuando los niños han comprendido la naturaleza del sistema de escritura al hallar la relación de una letra para cada fonema (p.15).

Igualmente, algunos de los aspectos que son de relevancia en la lectoescritura son la conciencia fonológica y la conciencia morfológica. Para Míguez, (2018) la conciencia fonológica se refiere a la toma de conciencia de cualquier unidad fonológica del lenguaje hablado, este tipo de conciencia se va desarrollando con el tiempo: al principio los niños van siendo conscientes de que el habla se compone de sonidos que son cada vez más pequeños (palabras, sílabas y rimas) y empiezan a detectar palabras que comparten sonidos; conforme avanza el tiempo y sus experiencias con el lenguaje se incrementan, los niños ya empiezan a manipular los sonidos que conforman el habla, es decir, los fonemas.

Los niños necesitan poseer un mínimo de conciencia sobre la estructura fonológica del lenguaje oral antes de poder iniciarse en el aprendizaje del lenguaje escrito, por esto se ha afirmado que existe una conexión muy clara entre la conciencia fonológica y la adquisición de la lectura (Míguez, 2018).

La conciencia morfológica es la habilidad más destacada durante los primeros años de aprendizaje lector, sin embargo, una vez que los niños ya son capaces de establecer la relación grafema-fonema de forma automática y fluida, entran en juego otros aspectos, como la morfología y la gramática, que les permitirán mejorar tanto su lectura como su comprensión lectora. Desde preescolar, los niños son capaces de reconocer que las palabras están constituidas por fragmentos de palabras más pequeños (morfemas) que se repiten y que pueden manipular para crear palabras nuevas (Míguez, 2018).

Para Zapata (2020), el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura representa una de las habilidades y aprendizajes más importantes en la comunicación integral del niño que

debe iniciarse en la educación preescolar. Piaget (1972), afirma que la niña y el niño construyen el conocimiento mediante la interacción con el mundo que lo rodea, en este proceso, se siguen una serie de etapas que están relacionadas con las capacidades mentales que posee el sujeto para organizar la información que recibe del medio. Para este autor, durante los dos primeros años de vida, el ser humano inicia su conocimiento del mundo por medio de la experiencia sensorial y la actividad motriz.

Habilidades de Lectoescritura

Según Pazmiño (2019) para la enseñanza de la lectoescritura es necesario que los niños y niñas posean elementos y habilidades de importancia como la respiración, vocabulario, el habla, escuchar, ver, la psicomotricidad del niño, habilidades de pensamiento como la observación e identificación, la representación, descripción y las habilidades físicas, motrices, emocionales y lingüísticas. Asimismo, el niño debe tener un proceso de maduración con respecto a tres factores que intervienen: desarrollo de la psicomotricidad, de la función simbólica y de la afectividad.

Según Romero (2019) el desarrollo de la psicomotricidad se refiere a la maduración general del sistema nervioso, expresada por la capacidad de desplegar un conjunto de actividades motrices; la segunda, a la maduración del pensamiento en su función simbólica, como para comprender, o al menos sentir, que la escritura conlleva un sentido y transmite un mensaje, lo que requiere también de un determinado nivel de desarrollo del lenguaje; y la tercera maduración se refiere a la madurez emocional que le permita no desalentarse ni frustrarse ante el esfuerzo desplegado para lograr los automatismos correspondientes a esas primeras etapas.

Para Gonzáles (2020) algunas de las habilidades de lectoescritura necesarias son:

Habilidades básicas de pensamiento: para su desarrollo es necesario enseñar por medio de ejercicios de procesos cognitivos para que el estudiante aprenda a observar, poner atención, identificar, comparar, clasificar, describir y memorizar.

Habilidades informacionales: que es la capacidad que tiene el individuo para buscar información, encontrarla, discriminarla, analizarla y compartir dicha información, por lo que, es una habilidad de importancia para conocer diferentes fuentes de información en el desarrollo de la alfabetización.

Habilidades lingüísticas: entre estas, habilidad de diferenciar el lenguaje oral y escrito, identificar la direccionalidad de la lectura, comprender qué es una letra, palabra y oración, uso del lenguaje escrito y reconocer palabras.

Métodos de Enseñanza de la Lectoescritura en Educación Infantil

Tradicionalmente se han distinguido dos categorías en la enseñanza de la lectoescritura: los métodos sintéticos o fonéticos, más centrados en el código, y los métodos analíticos o globales más centrados en el significado. Aunque existen variantes, lo característico de los primeros es que comienzan el aprendizaje de las reglas de conversión grafema-fonema al principio del proceso, mientras que los métodos globales lo realizan en etapas más tardías, cuando el niño es capaz de reconocer algunas palabras globalmente (Marí, Gil & Ceccato, 2019).

Según Torrado, Solovieva y Quintanar (2018) existen diferentes métodos para la enseñanza de la lectoescritura:

El método sintético, método analítico y método analítico-sintético. El método sintético busca que el individuo reconozca las unidades mínimas de la escritura y proceda a combinarlas para conformar palabras y oraciones. Por su parte, el método analítico inicia con unidades mayores

concretas, como palabras, para llegar a unidades más pequeñas y abstractas (sílabas y letras). El método analítico-sintético o mixto, integra componentes de los dos métodos anteriores, retomando el análisis de la palabra como punto inicial, descomponiéndola en sílabas y sonidos, para la construcción de nuevas palabras.

Igualmente, Solovieva y Quintanar (2014) proponen el método fonológico, reflexivo y consciente, cuyo empleo en las escuelas de América Latina constituye una novedad y un método en proceso de expansión. Este método busca que el estudiante comprenda la relación entre el signo y la realidad a la que éste apunta (fonema), siendo la letra, el signo del sonido, cuya naturaleza debe ser alcanzada en la conciencia del niño.

Asimismo, Puñales, Fundora y Torres (2017) plantean los métodos silábicos, en los cuales se parte de las unidades mínimas hasta llegar a unidades mayores. Los niños comienzan por memorizar las letras, las sílabas, los sonidos de las letras y de las sílabas para llegar a identificar las palabras y oraciones.

El método fonético o fonemático, se enseña mediante los fonemas que conforman la lengua, se basa en la suposición de que la palabra se forma pronunciando rápidamente el sonido de las letras y no su nombre. Una vez que se han aprendido esos sonidos deben combinarse en sílabas y palabras. En un primer momento, se empieza a enseñar la forma y simultáneamente el sonido de las vocales, y enseguida las consonantes, se combina entre sí el sonido de las vocales, luego se enseñan las combinaciones con una consonante, así se combinan otras consonantes, palabras, frases y oraciones, las cuales llenaban dos o tres cuartillas de ejercicios que los niños deben aprender antes de pasar a la lectura propiamente dicha (Puñales, Fundora & Torres, 2017).

Enseñanza de la Lectoescritura y Juegos

Stremmel (2012) argumenta que el juego permite a los niños explorar sus intereses y desarrollar habilidades de lectoescritura a través de proyectos y actividades significativas. Asimismo, Pyle y Danniels, (2017) estudian cómo el juego puede ser utilizado en un contexto eficaz para el aprendizaje formal e informal en la educación temprana, reconociendo que el juego permite a los niños practicar habilidades de lectoescritura de manera natural y comprometida a través de la interacción y la exploración.

Los juegos tradicionales ofrecen un contexto motivador y significativo para el aprendizaje de la lectoescritura, al jugar los niños se involucran de manera activa y espontánea en actividades que les permiten explorar el lenguaje de forma natural, por ejemplo, los juegos de palabras, los cuentos y las canciones, pueden contribuir a desarrollar la conciencia fonológica, la comprensión lectora y la expresión oral (Martínez, 2018). En esta misma línea, Leong y Bodrova (2012) han encontrado que el juego estructurado ayuda al desarrollo de funciones ejecutivas como la memoria de trabajo, la planificación y la autorregulación, todas ellas necesarias para el éxito académico y la lectoescritura.

Pearson (2013) destaca la importancia del juego en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, argumentando que el juego puede combinar placer y aprendizaje significativo, proporcionando un entorno en el que los niños pueden explorar el lenguaje y la alfabetización de manera activa y comprometida.

De igual manera, Wood (2014) propone que los juegos tradicionales pueden generar contextos ricos para la adquisición de habilidades lingüísticas, ya que estos juegos permiten a los niños desarrollar habilidades de lectoescritura de manera natural y significativa, a través de la interacción social y la comunicación.

En esta misma línea, Golinkoff y Hirsh (2006) han planteado que el juego contribuye al desarrollo del lenguaje y la alfabetización temprana, debido a que el juego es un contexto ideal para que los niños experimenten y practiquen habilidades lingüísticas, ya que les permite usar el lenguaje en situaciones reales y significativas. De esta manera, los diferentes tipos de juegos pueden llegar a tener implicaciones en diferentes elementos necesarios en el proceso de lectoescritura, cada tipo de juego, proporciona un beneficio para el niño de acuerdo con su etapa de desarrollo.

Según Gómez y Retete (2021) los juegos que conllevan reglas empiezan mucho antes de los 6 años, pero de manera más simple y sin la participación de otros necesariamente, a partir de la etapa de las operaciones concretas, los niños pueden jugar con reglas que implican un mayor desafío para él, lo que genera que la socialización con sus pares y otros adultos, tome un matiz distinto y es ahora el mismo niño quien puede enseñar a otros a ganar o perder, a respetar los turnos, las normas y a considerar la opinión de otros para mantener o modificar el juego.

Los juegos de reglas, favorecen el desarrollo del lenguaje y la comunicación oral, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión. Además, le aportan placer, distracción y permite que pongan en práctica lo aprendido a través de su propia experiencia, resignificando recuerdos, vivencias y, a su vez, generando aprendizajes significativos y valiosos para su desarrollo.

Los juegos simbólicos, como jugar a las casitas o a los disfraces, fomentan la imaginación y la creatividad, habilidades importantes para la expresión escrita, al jugar simbólicamente, los niños a menudo crean historias y escenarios, lo que puede ayudarles a desarrollar su capacidad para narrar y comprender narraciones escritas, además de explorar diferentes roles y perspectivas, lo que puede enriquecer su comprensión de los personajes y las

situaciones en los textos escritos (Gómez & Retete, 2021). Asimismo, los juegos de construcción como los bloques, pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades motoras finas y coordinación ojo-mano, que son importantes para la escritura a mano.

Marco Normativo Nacional

La Constitución Política de Colombia de 1991, en su artículo 67 establece que la educación es un derecho fundamental y un servicio público, y que el Estado es responsable de garantizar su acceso y calidad. Asimismo, la Ley 115 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación, en la que se define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus diferentes niveles, incluyendo el preescolar, además de establecer que la educación preescolar hace parte del servicio público educativo y tiene como objetivo el desarrollo integral de los niños y niñas.

La Ley 98 de 1993, denominada “Ley del Libro”, en línea a dar cumplimiento a lo dispuesto en los artículos 70 y 71 de la Constitución Política, estableció las normas sobre la democratización del libro y el fomento de su producción. Esta normatividad, en su artículo 1° indicó como objetivos de la ley, entre otros: estimular el hábito de la lectura de la población colombiana, incentivar la producción intelectual de los escritores y autores colombianos tanto de obras científicas como culturales y lograr la creación y el desarrollo en todo el país de nuevas librerías y bibliotecas.

La Ley 1804 de 2016, por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones, la cual busca fortalecer el marco institucional para el reconocimiento, la protección y la garantía de los derechos de las mujeres gestantes y de los niños y las niñas de cero a seis años de edad, así como

la materialización del Estado Social de Derecho, en esta ley se establecen los lineamientos para la atención integral de los niños y niñas.

De igual importancia, sobre la lectoescritura se han establecido el Plan Nacional de Lectura, Escritura, Oralidad y Bibliotecas Escolares del 2019, tiene como objetivo el promover la lectura, la escritura y la oralidad como practicas socioculturales que favorezcan las capacidades de niños, niñas, adolescentes y adultos del territorio, para participar en situaciones comunicativas diversas, fortalecer sus proyectos de vida y contribuir a su desarrollo integral.

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional (2014) ha enfatizado en el desarrollo integral de los estudiantes, lo que incluye no solo el aprendizaje académico, sino también el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y motoras, por ello, el juego se reconoce como una herramienta fundamental para este desarrollo, debido a que promueve un aprendizaje activo, ya que el aprendizaje basado en el juego fomenta la participación activa, la exploración y el descubrimiento, además de esto el Ministerio reconoce que el juego puede ser una herramienta poderosa para promover la inclusión y la participación de todos los estudiantes en las aulas de clase. El Ministerio de Educación Nacional (2024) plantea que el juego es una actividad rectora en la primera infancia, estableciendo que:

El juego, el arte, la literatura y la exploración del medio son las actividades rectoras de la primera infancia, lejos de ser herramientas o estrategias pedagógicas, que se "usan como medio para lograr otros aprendizajes", en sí mismas posibilitan aprendizajes. El juego es un reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que viven resignifican su realidad. Por esta razón, el juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural, que inicia a los pequeños en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En el juego hay un gran placer por representar la realidad vivida de acuerdo con las propias

interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos de quien juega. La niña y el niño representan en su juego la cultura en la que crecen y se desenvuelven. Desde esta perspectiva, el juego permite aproximarse a la realidad del niño y la niña.

Diseño Metodológico

Enfoque de Investigación

El enfoque del proyecto fue cualitativo, el cual, Según Hernández et al. (2018) busca comprender en profundidad los fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes, interesándose por los significados, las experiencias y las interpretaciones que las personas construyen sobre su realidad, proporcionando una visión completa y robusta del fenómeno de estudio.

Para este estudio, al ser de tipo cualitativo permitió obtener una comprensión integral del impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la lectoescritura debido a que se interesó por las experiencias pedagógicas dadas en el aula de clase, pero también, considerando a la comunidad de Víbora Paraíso y la cultura, tradiciones y costumbres que le representan, especialmente los juegos tradicionales, todo ello por medio de la observación constante y los diarios de campo. Este enfoque cualitativo dio una amplia visión y comprensión de las problemáticas que estaban presentes en el grado preescolar del Centro Víbora Paraíso, de la comunidad en general y de las percepciones que los docentes, sabedores y padres de familia tenían sobre estas situaciones y sus causas, por este motivo, en proyecto se enmarcó en el enfoque cualitativo, ya que por medio de las técnicas e instrumentos se construyó una comprensión amplia sobre el fenómeno, incluyendo en esta a los actores principales, enriqueciendo e forma profunda y detallada de la realidad de la comunidad y salón de clases de Víbora Paraíso (Guerrero, 2016).

Método de Investigación

El proyecto aplicado retomó elementos de la etnografía, la cual se entiende como el estudio descriptivo de las costumbres y tradiciones de los pueblos, este enfoque se sustenta de

manera específica desde el elemento distintivo de las ciencias sociales: la descripción; este método es un proceso de descripción/interpretación, por medio del cual se elabora una interpretación de lo que piensan, dicen y actúan los sujetos bajo observación, que se realiza a través de un trabajo sistemático encaminado a un contexto específico (Pérez, 2012).

Se retomó elementos de la etnografía para este proyecto, debido a la relevancia de poder vincularse en el aula para observar las interacciones sociales, la cultura del salón de clases durante los juegos tradicionales y cómo éstos impactan en las habilidades de la lectoescritura.

Población y Muestra

La población objetivo de esta investigación se compuso de los niños de entre 5 a 6 años de preescolar que asisten al Centro Educativo Víbora Paraíso. Esta población se eligió debido a las características demográficas y educativas que permiten un estudio significativo del impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la lectoescritura.

Tipo de Investigación

El proyecto fue de tipo descriptivo, según Guevara, Verdesoto y Castro (2020) este tipo de investigación se encarga de puntualizar las características de la población o fenómeno de estudio, permitiendo la posibilidad de que los investigadores puedan elegir entre ser un observador completo, observar como participante, un participante observador o un participante completo. Se escogió este tipo de investigación, ya que se buscaba detallar y documentar cómo los juegos tradicionales se integran en el aula, cómo interactúan los niños con estos juegos y qué cambios se observan en sus habilidades de lectoescritura de los niños al desempeñar las actividades lúdicas.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Las técnicas e instrumentos utilizados en el proyecto aplicado fueron la observación participativa, la cual consiste en la inserción del investigador en el lugar de la observación, suponiendo una mirada distante y no intrusiva (Fernández, 2009). Por ello se realizaron observaciones estructuradas y no estructuradas en el aula durante la implementación de los juegos tradicionales.

Para lo anterior, las investigadoras usaron diarios de campo durante y después de la aplicación de las tres secuencias didácticas, se observaba de forma constante cómo los niños respondían en cada una de las fases de las secuencias, sus expresiones corporales y verbales, cómo era su comprensión de las reglas de los juegos, cómo era su desempeño en cada secuencia, y cuáles aspectos cognitivos, sociales y de lectoescritura se utilizaban. Estas observaciones eran planificadas por las investigadoras previamente al ingreso al aula de clases, se determinaban los aspectos principales que serían observados dependiendo de la secuencia y el componente de lectoescritura que se iba a abordar, por ello, durante la aplicación de las secuencias se observaba y registraba en el diario de campo, y posteriormente, una vez finalizada la secuencia se detallaba, profundizaba y comparaba con los tres diarios de campo.

Igualmente, se realizaron entrevistas semiestructuradas que permiten flexibilidad debido al desarrollar preguntas planeadas y no estructuradas, que pueden ajustarse a los sujetos entrevistados para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (Díaz, et al., 2013).

Por ello, en un inicio se plantearon dos formatos de entrevistas, cada uno de ellos contenían preguntas de relevancia para los padres de familia y para los docentes, debido a que las experiencias de estos grupos eran diferentes y sus conocimientos sobre el tema podía variar, cada

formato de entrevista contenía unas preguntas guía que se relacionaban a los juegos tradicionales, los procesos de lectoescritura, las problemáticas de la comunidad de Víbora Paraíso. Estas entrevistas recogieron las experiencias, percepciones y observaciones sobre el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la lectoescritura y otras habilidades cognitivas y sociales.

Finalmente, se llevaron a cabo diarios de campo que es un instrumento de registro de datos del investigador, donde se anotan las observaciones (notas de campo) de forma completa, precisa y detallada (Castillo, Cuero y Estupiñan, 2019). Este instrumento permitió registrar las observaciones sobre la participación de los niños en los juegos tradicionales, sus avances en lectoescritura y cualquier desafío observado.

Análisis de Datos

En esta fase se realizó el proceso de análisis de la información recolectada a través de las entrevistas, la observación constante y los diarios de campo, realizando una triangulación de la información y de técnicas e instrumentos, generando de esta forma, la consolidación de las categorías y subcategorías de trabajado, siendo las siguientes:

Tabla 1

Categorías y subcategorías del proyecto

Categoría	Subcategoría
Juegos tradicionales	Juegos tradicionales como herramientas pedagógicas
Desarrollo Cognitivo y Social a Través del Juego	
Lectoescritura	Habilidades de lectoescritura
	Métodos De Enseñanza De La Lectoescritura En Educación Infantil
	Lectoescritura y juego

Nota. La tabla muestra las categorías y subcategorías del proyecto.

Fuente: Autor.

Asimismo, se realizó una observación constante durante el proyecto aplicado, lo que permitió una comparación de los datos cualitativos recogidos antes y después de la intervención para identificar cambios en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes, esta observación conllevó el desarrollo de los diarios de campo, los cuales se enriquecieron con cada una de las secuencias didácticas, puesto que, en cada actividad o secuencia realizada se realizaba el proceso de observación por parte de las estudiantes, y esto a su vez, generó una comparación entre los tres diarios de campo que se obtuvieron del proceso, logrando de esta manera, un análisis de datos desde diferentes datos y técnicas, enriqueciendo la comprensión de los resultados.

Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados

Identificar los Mecanismos Cognitivos y Sociales Involucrados en el Proceso de Aprendizaje de Juegos Tradicionales y su Relación con el Desarrollo de la Lectoescritura

Para la consolidación de este primer objetivo, se llevaron a cabo entrevistas con los docentes de la Institución, lo cual permitió tener un conocimiento previo de los mecanismos cognitivos y sociales, pero también sobre los aspectos que debían abordarse durante el proyecto aplicado, este primer momento, en conjunto con las entrevistas a personas de la comunidad, permitieron el desarrollo de las secuencias didácticas.

Una vez establecidas las secuencias y fases a aplicar con el grado preescolar, se ejecutaron en diferentes etapas, y durante este desarrollo se realizó un proceso de observación tanto de los niños como de su reacción y comportamiento ante las secuencias didácticas, esto conllevó a la identificación de los mecanismos cognitivos y sociales que se encuentran presentes en el aprendizaje de los juegos tradicionales.

En primer lugar, los niños y niñas del Centro Educativo Víbora Paraíso presentan una predisposición a las actividades lúdicas y de manera grupal, igualmente, y a nivel cognitivo, se identificó que los niños y niñas del Centro presentan mecanismos como la memoria y atención, ya que eran capaces de recordar las normas y reglas que se debían aplicar para cada juego, prestando atención a las explicaciones y orientaciones dadas por las estudiantes de la licenciatura; asimismo, se evidenció la creatividad, imaginación y solución de problemas pues los niños podían pensar escenarios ficticios para los juegos, ofrecer ideas y dar respuestas a preguntas o situaciones problemas que se plantearon en las diferentes secuencias didácticas, además, los niños poseían un lenguaje y habilidades de comunicación tanto con sus padres como

con las docentes practicantes, ellos eran capaces de expresarse claramente y acorde a su etapa evolutiva.

Respecto a los mecanismos sociales los niños y niñas cuentan con socialización, ya que, debido a las diferentes secuencias didácticas, los niños lograron aprender a cooperar, negociar, compartir e interactuar con los adultos y con niños de las mismas edades. Igualmente, se identificó capacidades para resolver conflictos que pudieron presentarse en la ejecución de los juegos tradicionales, además de internalizar las normas de los juegos, y asumir roles en cada secuencia, sumado a ello, los niños presentaban valores como amistad y respeto.

Los anteriores resultados permiten comprender que los mecanismos cognitivos y sociales que se relacionan con el aprendizaje del juego son elementos de relevancia para desarrollar procesos formativos en las escuelas e instituciones de educación, pero igualmente, son importantes para establecer y aplicar propuestas pedagógicas que enriquezcan la educación, y que a su vez permitan el desarrollo integral de los estudiantes; en el ámbito cognitivo, el juego estimula habilidades cruciales como la atención, la memoria, el pensamiento lógico, la resolución de problemas, la creatividad y la imaginación, la implementación y ejecución de los juegos en la primera infancia genera espacios de aprendizaje en los que los alumnos se enfrentan a desafíos y actividades que requieren la aplicación de estrategias cognitivas para alcanzar metas, lo que fortalece su capacidad de aprendizaje y adaptación a nuevas situaciones.

Lo anterior concuerda con Nastacuas (2021) y Loor y Quijije (2024) quienes identificaron que la aplicación de juegos tradicionales en contextos educativos tiene repercusiones positivas en el desarrollo integral de los estudiantes, esto debido a que se relacionan con el fomento de la creatividad e imaginación, mejora las habilidades de resolución de problemas, promueve el pensamiento, activan la memoria, estimula la atención y

concentración y proporciona oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, lo que pone de manifiesto como el juego tradicional es una herramienta valiosa que enriquece significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje en las aulas de clase.

A nivel social, el juego se convierte en un contexto esencial que da como resultado no solo la diversión, sino también el aprendizaje y formación de los niños y niñas, ofreciendo la oportunidad de adquirir habilidades de gran importancia en el ámbito social e interpersonales tal como Escobar (2016) propone, el juego permite la comunicación, empatía o la asimilación de reglas, habilidades esenciales para la construcción de relaciones interpersonales y para la participación activa y responsable en la sociedad.

Acosta et al. (2023) establece al juego como un recurso pedagógico significativo para los y las docentes, pues se consolida como un factor relacionado con el desarrollo integral, por lo que es fundamental realizar acciones encaminadas a estas estrategias pedagógicas. En este sentido, la escuela debe convertirse en un espacio donde se promueva el desarrollo integral de cada estudiante considerando aspectos cognitivos, sociales, físicos y las competencias y saberes de los niños.

Las aulas de clase y los docentes deben reconocer y valorar los diversos aspectos que conforman y hacen parte de los estudiantes, ya que al hacerlo se podrá diseñar experiencias de aprendizaje enriquecedoras y significativas, tal como con el presente proyecto aplicado, con el cual se desarrollaron secuencias didácticas que fueron flexibles y adaptables a las necesidades e intereses de los niños y niñas del Centro Víbora Paraíso, y las cuales surgieron desde la comprensión del entorno, cultura e intereses educativos.

Los mecanismos cognitivos y sociales que se encuentran en el proceso educativo se relacionan con diferentes capacidades y niveles de maduración en los niños y niñas (Cano y

Herrera, 2024). Lo anterior permite reconocer que la educación y los diferentes factores como las habilidades y mecanismos pueden influir en el correcto desarrollo y en la adquisición de aprendizajes significativos, por lo que, es fundamental desarrollar estrategias pedagógicas que promuevan un desarrollo integral en cada una de los ámbitos del ser humano, para lo cual es necesario que se considere todos estos factores individuales, sociales o del contexto.

Es fundamental reconocer que la educación, al ser un proceso que busca promover el desarrollo integral de los estudiantes, juega un papel de relevancia en la estimulación y el fortalecimiento de estos mecanismos cognitivos y sociales, por lo que, las experiencias educativas que se ofrecen a los niños y niñas, deben ser acordes a sus edades e intereses, pero también ser acciones que impacten positivamente en el desarrollo humano e integral del estudiantado.

Figura 1

Estudiantes de grado preescolar del Centro Educativo Víbora Paraíso



Fuente. Autoría Propia

Diseño de Estrategia Pedagógica Enfocada en Evaluar el Impacto de la Enseñanza de Juegos Tradicionales en el Desarrollo de Habilidades de Lectoescritura en Niños de 5 a 6 Años del Centro Educativo Víbora Paraíso del Municipio de Olaya Herrera, Nariño

En primer lugar, se realizó una observación del entorno en el Centro Educativo Víbora Paraíso, específicamente en el salón de preescolar en el que se encontraban los niños y niñas de 5 a 6 años, a partir de esta observación se desarrollaron diarios de campo anotando los diferentes elementos encontrados, igualmente, se realizaron entrevistas a los padres de familia, docentes, sabedores y sabedoras de la comunidad Víbora Paraíso, con el fin de conocer las problemáticas destacables del grado preescolar, reconocer si dentro de las diferentes propuestas pedagógicas se incluían elementos como los juegos tradicionales y qué aspectos podrían mejorarse respecto al tema de lectoescritura.

Posteriormente, y con la búsqueda de material teórico y bibliográfico se establecieron las categorías y subcategorías del proyecto aplicado, logrando de esta manera reconocer cuáles serían los aspectos que deberían abordarse a lo largo de la propuesta pedagógica, y a partir de ello, construir las secuencias didácticas que responderían a los objetivos del proyecto.

Cada una de las 3 secuencias didácticas estaban conformadas por un juego tradicional de la comunidad Víbora Paraíso: el pachacajon, el encostalado y el cabito, a continuación, se explica cómo se desarrollan estos juegos tradicionales:

Juego el pachacajon: en primer lugar, se dibuja en un espacio amplio y comúnmente en el suelo, el diseño de un pachacajo, que consiste en diferentes cuadros, luego dentro de cada cuadro se le dibuja una letra o número. Posteriormente, cada uno de los niños deben formarse en una fila y la persona encargada de la actividad le asignará una letra y cada niño con un respectivo turno deberá saltar hasta la letra indicada, tocarla y decir el nombre de esta letra en voz alta, para

después devolverse y escribirla en un tablero; para aquellos niños que se equivoquen se deben establecer penitencias.

Juego el encostalado: En un inicio los participantes deben estar todos en un punto de partida, cada uno con las piernas dentro de un costal. Luego, la persona encargada del juego da la orden de salida, por lo que los participantes deben moverse saltando dentro del costal; para este juego se requiere ser ágil y tener equilibrio, puesto que, el objetivo es llegar a la línea de meta saltando y sin caerse lo más rápido que sea posible, los participantes que se caigan y los que lleguen en último lugar deberán pagar una penitencia.

Este juego se adaptó al centrarse en armar palabras, a cada niño se le asignada una palabra corta, como por ejemplo mesa, suma, sapo, entre otras. El objetivo era que los niños debían ir a la línea de meta, tomar la letra pertinente que conformará la palabra que se les fue asignada y volver a una mesa, el proceso debía repetirse hasta que el niño o niña conformará la palabra completa.

Juego el cabito: este juego se inicia conformando grupos de 3 o 4 personas, luego se establece un orden de salida, el grupo que inicia el juego le toca saltar sin pisar una cuerda, el objetivo es llegar a la meta sin pisar la cuerda, ya que cada vez que se la pise se perderá un integrante y si el grupo llega a quedar sin personas se deberá ceder el turno al siguiente grupo establecido.

Para este juego, las adaptaciones realizadas fueron, disminuir el número de integrantes a solo dos estudiantes, y, en segundo lugar, a cada grupo se le asignaba una palabra corta como casa, mamá, papá o mano. Cada niño debía deletrear la palabra correctamente mientras saltaba la cuerda.

Los juegos tradicionales anteriormente explicados fueron seleccionados por ser más representativos de la cultura, pero también por ser fáciles de desarrollar, pues era necesario considerar en todo momento que se estaba trabajando con niños y niñas de 5 a 6 años, por lo que, estas estrategias lúdicas debían ser comprensibles para los niños además de divertidas, ya que de esta manera se lograría una participación activa de todos los alumnos, y al mismo tiempo un impacto en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.

En un inicio, se establecieron los tres juegos tradicionales que iban a integrarse en la estrategia pedagógica, para posteriormente, ser adaptados a los objetivos del proyecto y las necesidades identificadas previamente, por ello, cada una de las secuencias se centra en un elemento de la lectoescritura:

Secuencia didáctica uno denominada “*Conozco las letras del alfabeto por medio del juego el pachacajon*” las habilidades de lectoescritura que se encontraban en la secuencia fueron la conciencia fonológica por medio de la identificación de letras, ya que los niños debían reconocer visualmente las letras dibujadas en los cuadros del pachacajón. La discriminación de sonidos pues al decir el nombre de la letra en voz alta, los niños practicaban los sonidos relacionados a cada letra. Asociación letra-sonido, al reforzar la conexión entre la forma escrita de la letra (grafema) y su sonido correspondiente (fonema).

Secuencia didáctica dos denominada “*Armo palabras con el juego el encostalado*” para la cual se tomó como aspecto de la lectoescritura la formación de palabras, lo que implica la aplicación de conocimientos sobre la estructura de las palabras y la ortografía. Reconocimiento de letras pues los niños debían saber las letras individualmente para poder buscarlas y utilizarlas en la formación de palabras.

Secuencia didáctica tres “*Deletrear palabras por medio del juego el cabito*” en la que se incluyeron aspectos como la segmentación de palabras debido a que los niños tenían que identificar los sonidos individuales que componen cada palabra. Manipulación de fonemas ya que, al deletrear, los niños estaban manipulando mentalmente los sonidos para formar la palabra asignada.

Cada secuencia didáctica tenía un tiempo de aplicación de aproximadamente 45 minutos a una hora y estas fueron aplicadas durante tres días con los niños de grado preescolar, y las cuales buscaban mejorar los procesos de lectura y escritura a través de la aplicación de los juegos tradicionales de la comunidad Víbora Paraíso.

Figura 2

Desarrollo del juego el pachacajon



Fuente. Autoría Propia

Implementación de la Propuesta Pedagógica Enfocada en Evaluar el Impacto de la Enseñanza de Juegos Tradicionales en el Desarrollo de Habilidades de Lectoescritura en Niños de 5 a 6 años del Centro Educativo Víbora Paraíso del Municipio de Olaya Herrera, Nariño

Las 3 secuencias didácticas se llevaron a cabo con los niños y niñas del curso de preescolar en diferentes contextos, como el salón de clase y las canchas de la institución, todo ello bajo la supervisión de las estudiantes en licenciatura, con el objetivo de que el espacio sea seguro y cómodo para los niños.

Las actividades desarrolladas se centraron en los juegos tradicionales de la comunidad como el encostalado, el pachacajon y el cabito; cada uno de los juegos tradicionales fueron analizados y seleccionados con el objetivo de que respondieran a la problemática de lectoescritura. Cada secuencia se enfocó en un aspecto de la lectoescritura, siendo de la siguiente forma: *“Conozco las letras del alfabeto por medio del juego el pachacajon”*, *“Armo palabras con el juego el encostalado”* y *“Deletrear palabras por medio del juego el cabito”*

Para la secuencia uno *“Conozco las letras del alfabeto por medio del juego el pachacajon”* esta se realizó en el salón de clases, en primer lugar, dando un saludo a los estudiantes de grado preescolar, después, se desarrolló una actividad rompe hielo con la canción chispa de agua, la cual generó confianza entre los niños y las estudiantes. Una vez finalizó esta actividad, se indagó sobre los conocimientos que se pudieran tener sobre el juego pachacajon, para posteriormente, pasar a la explicación del juego.

En el salón de clases, se dibujó un juego pachacajon, se le asignó a cada niño una letra del alfabeto y se les solicitó identificar esa letra en el juego, para que cuando sea su turno fueran saltando hasta la letra que les correspondía y regresarse para dibujarla en el tablero. A partir de esta primera secuencia didáctica, se identificó que los niños y niñas de grado preescolar tenían

conocimiento sobre las letras del alfabeto y su correcta pronunciación, los niños y niñas podían reconocer grafemas y fonemas.

La secuencia didáctica dos “Armo palabras con el juego el encostalado” se desarrolló en la cancha de la institución Víbora Paraíso, a cada estudiante se le asignó una palabra corta como mesa, suma, sapo, entre otras, una vez clara la palabra, el niño o niña debía recordarla y saltando dentro del costa debía dirigirse a la línea de meta, en la que se encontraba dispuestas diferentes letras, para lo que el estudiante tuvo que seleccionar una sola letra que conforme la palabra, el niño solo podía escoger una letra, por lo que el recorrido tenía que realizarse hasta que se complete la palabra asignada. Esta secuencia permitió el reconocimiento de las habilidades para comprender y ordenar correctamente las letras y su uso en las palabras, además de identificar la pronunciación de letras y palabras.

Por último, para la secuencia didáctica tres “Deletrear palabras por medio del juego el cabito” se inició con una actividad lúdica llamada yo tengo una pulguita; posteriormente, se explicó el juego tradicional, empezando por darle a cada niño una palabra corta como mano, mamá o papá, y cada niño debía saltar la cuerda, que era manipulada por las docentes en formación, y a medida que saltaban la cuerda deletrear la palabra asignada, si algún niño se caía se le ponía una penitencia como recitar un poema o contar una historia común de la zona.

Por medio de esta secuencia se logró identificar habilidades significativas en la manipulación de fonemas, puesto que, la gran mayoría de los niños desarrollaron esta secuencia sin ningún inconveniente en el deletreo de palabras, los niños y niñas, conocían las letras y su correcta pronunciación.

Respecto al proceso de evaluación del impacto de estos juegos en el proceso de lectoescritura se realizó una observación constante por parte de las docentes en formación, el

objetivo era identificar cómo los niños respondían al juego, el nivel de atención y memoria, pero sobre todo los conocimientos previos y posteriores sobre la lectoescritura y los componentes abordados en cada secuencia didáctica, logrando por medio de esto, reconocer que hubo una experiencia significativa caracterizada por la diversión, que consolidó un aprendizaje sobre el alfabeto, las palabras y su correcta pronunciación y composición.

De esta manera, en la aplicación de las diferentes secuencias didácticas se reconoció la importancia de los procesos y habilidades de lectoescritura en la primera infancia, pues a pesar de ser un proceso fundamental, en muchas situaciones y contextos se limita a elementos de lectura y escritura, dejando de lado condiciones, necesidades, competencias y saberes previos que los niños y niñas puedan tener y los cuales representan un punto de inicio significativo para el aprendizaje de la lectoescritura, como Acosta et al. (2023) mencionan:

El juego es considerado como un elemento educativo, guía y apoyo para el bienestar académico, emocional y físico de un niño, donde la participación activa del docente puede regular el desarrollo de las habilidades cognitivas, motoras, comunicativas y socio-afectivas de los niños en la etapa infantil (p. 6).

Por ello, para promover un desarrollo óptimo de la lectoescritura en la primera infancia, es necesario adoptar un enfoque integral que tenga en cuenta las diferentes áreas y factores que hacen parte de todo ser humano, y los resultados de este proyecto aplicado han demostrado que al incluir estrategias pedagógicas lúdicas y al mismo tiempo conectadas a temas de relevancia como los juegos tradicionales, estas se convierten en recursos fundamentales que enriquecen y estimulan al aula de clases y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los juegos tradicionales y su relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje han ocasionado experiencias formativas significativas que impactan en la educación de los estudiantes, en el caso del grado preescolar de Víbora Paraíso, el desarrollar la estrategia

pedagógica lúdica resultó en un impacto positivo en las habilidades de lectoescritura en los niños y niñas 5 a 6 años, los alumnos pudieron obtener aprendizajes sobre la lectoescritura, fortalecer habilidades relacionadas y obtener una experiencia de enseñanza que genera un desarrollo integral que se enfocaba en mejorar aquellas situaciones problemáticas desde una perspectiva creativa y lúdica.

Figura 3

Aplicación de las secuencias didácticas



Fuente. Autoría Propia

Reflexión Pedagógica

El proceso realizado en este proyecto aplicado implicó diferentes actividades y fases, el reconocer los juegos tradicionales fue un elemento esencial en todo el proyecto, ya que en la zona de Víbora Paraíso pueden presentarse diferentes juegos propios de la comunidad, no obstante, debían aplicarse aquellos juegos que fueran acorde con el objetivo del proyecto y que impactaran positivamente en el proceso de lectoescritura de los niños y niñas, todo ello con el propósito de generar una formación integral en la que se considere al componente cultural y tradicional del contexto de Víbora Paraíso.

Respecto a esto, Sánchez (2009) plantea que la educación inicial debe caracterizarse por ser integral y por comprender la diversidad que existe en el aula de clase. En este sentido, el desarrollo del presente proyecto aplicado reconoció esta diversidad presente en la zona de Víbora Paraíso, debido a que este municipio se encuentra enmarcado históricamente con una cultura particular como lo es la afrocolombiana, lo que conlleva a unas características propias de la comunidad y las cuales es necesario integrarse, o al menos identificarse en el ámbito educativo para que así se realicen procesos formativos correspondientes a la realidad de los estudiantes.

El proceso investigativo conllevó diferentes fases que buscaban obtener los diferentes objetivos planteados, por lo que se realizó en primer lugar, técnicas de entrevistas a docentes del Centro educativo Víbora Paraíso, a personas de la comunidad y a sabedores y sabedoras del municipio, esto con el fin de reconocer las problemáticas, y posteriormente identificar los elementos que fuesen más pertinentes abordar, para este caso los juegos tradicionales de la región.

De esta forma, se pudo comprender que a nivel educativo uno de los procesos que requería de especial atención era la lectoescritura, puesto que, tanto docentes como miembros de

la región Víbora Paraíso mencionaron que este proceso es fundamental para los individuos, ya que, como González (2020) menciona la lectoescritura permite la comunicación, el acceso a conocimientos, ideas y experiencias de otras personas y culturas, además de la expresión de ideas y el intercambio de información. Posteriormente, y ya con la aplicación de la estrategia pedagógica se pudo reconocer el impacto que los juegos tradicionales tienen en estas habilidades de lectoescritura, debido a que los juegos fueron creativos e interesantes para los estudiantes, pero al mismo tiempo, fomentaron el fortalecimiento de elementos de lectoescritura como la conciencia fonológica y morfológica, además de ofrecer una experiencia enriquecedora y significativa.

A partir del proyecto aplicado se logró aportar al proceso de lectoescritura desde una perspectiva creativa y motivadora para los estudiantes, retomando e integrando elementos culturales que son de relevancia para mantener la historia e identidad de la comunidad Víbora Paraíso, el proceso investigativo permitió generar acciones orientadas a promover un adecuado adquisición y dominio de la lectoescritura a través de acciones pedagógicas coherentes al nivel académico, la etapa evolutiva de los estudiantes y las condiciones y oportunidades del contexto educativo y comunitario.

Hallazgos que concuerdan con lo planteado por Pearson (2013) y Wood (2014) quienes destacan que los juegos tradicionales generan contextos ricos para la adquisición de habilidades lingüísticas y el desarrollo de habilidades de lectoescritura de manera natural y significativa, con los juegos los niños pudieron explorar el lenguaje y la alfabetización de manera activa y comprometida, a través de la interacción social y la comunicación.

La investigación dio como resultado la inclusión de los juegos tradicionales en el ámbito de la lectoescritura, e igualmente, impactar positivamente en el Centro Educativo Víbora Paraíso

al abordar las situaciones problema presentes en el grado preescolar, contribuyendo de esta forma a una educación realista y pertinente al Centro Educativo.

A nivel pedagógico, fue necesario comprender los diversos elementos que hacen parte del proceso de lectoescritura y conocer la metodología de enseñanza-aprendizaje que fuera acorde para los niños y niñas del Centro Educativo Víbora Paraíso, pero incluyendo a los juegos tradicionales como un factor activo en cada una de las secuencias didácticas, ya que Nastacuas (2021) establece que este tipo de estrategias tiene implicaciones significativas a nivel cognitivo, físico y social.

Los juegos tradicionales, según Bracho y Bracho (2020) forman parte de la cultura y el patrimonio de las comunidades y se relacionan con los procesos de aprendizaje y experiencias formativas, lo cual fomenta el desarrollo integral en la escuela. En consecuencia, este tipo de estrategias fomentan el desarrollo cognitivo de los niños, ya que implican la activación de diferentes áreas cerebrales y la aplicación de diversas habilidades como la resolución de problemas, la creatividad o la memoria (Chisag et al, 2024).

Asimismo, los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo físico de los niños, ya que implican movimiento, coordinación y habilidades motoras (Marzo, 2013). También, promueven el desarrollo social de los niños, ya que fomentan la cooperación, el trabajo en equipo y la socialización (Escobar, 2016).

Lo que demuestra que la inclusión de este tipo de actividades lúdicas en el proyecto aplicado tuvo consecuencias positivas para el desarrollo de los estudiantes, generando una experiencia pedagógica que implicó la diversión y el pasatiempo para los niños del Víbora Paraíso, pero que al mismo tiempo permitió el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, el

proceso de lectoescritura y el fortalecimiento de la identidad cultural y el patrimonio de la comunidad.

En este sentido, Castaño, Valencia y Valencia (2023) establecen que los juegos tradicionales estimulan el desarrollo personal, cognitivo y social de los seres humanos, ya que fortalece las relaciones sociales al fomentar interacciones entre pares, un manejo adecuado de las comunicaciones y un respeto por la diferencia. Asimismo, el Ministerio de Educación Nacional (2014) ha reconocido que, por medio de los juegos, el niño se transforma en un sujeto activo en el proceso de aprendizaje, ya que construye sus saberes en interacción con el medio, explorándolo y descubriéndolo.

En consecuencia, el proyecto aplicado contribuyó en el proceso formativo del Centro Educativo Víbora Paraíso, especialmente en el grado preescolar, puesto que, con la inclusión y aplicación de los juegos tradicionales a nivel pedagógico se desarrolló un espacio formativo en el que se comprendieron las condiciones del contexto y las problemáticas vivenciadas en el salón de clases y la comunidad, aportando a la creación de experiencias educativas que sean significativas para los estudiantes y que a su vez sean acordes a las necesidades e intereses que los niños y niñas puedan tener.

Igualmente, el proyecto se centró en una problemática de la comunidad y es la pérdida de los juegos tradicionales de la zona, por lo que el desarrollo del mismo permitió el fortalecimiento, la valoración y el respeto por las tradiciones y costumbres de Víbora Paraíso puesto que, como Pájaro (2024) propone que, a través de juegos tradicionales, los estudiantes se integran de manera saludable, fortalecen las conexiones sociales y aprenden a vivir en comunidad, se promueve la integración social y el respeto por las normas, tradiciones y costumbres.

Estos elementos concuerdan con lo identificado en el proyecto aplicado, ya que, al desarrollar los juegos tradicionales del Cabito, el Encostalado y el Pachacajon en el aula de clase del Centro Educativo se ocasionó una apropiación de los juegos que se han ido perdiendo en las generaciones jóvenes, por ende, el desarrollo del proyecto aplicado brindó oportunidades académicas para una educación significativa y preservar los aspectos culturales y tradicionales de la zona de Víbora Paraíso.

La realidad educativa del Centro Educativo Víbora Paraíso se enfrenta a diferentes retos y oportunidades, al encontrarse en una zona rural de municipio de Olaya Herrera, esto debido a situaciones sociales como el conflicto armado presente en la zona o circunstancias de carácter político como el abandono del Estado a estos territorios aislados, estos factores y múltiples más pueden influir en los procesos de enseñanza-aprendizaje y generar una variedad de limitaciones que solo repercuten negativamente a los estudiantes, a las comunidades e inclusive a la nación, por lo que es necesario crear propuestas pedagógicas que contemplen estos aspectos y que generen la oportunidad de brindar una educación de calidad, pertinente e integral a los estudiantes.

El proyecto aplicado generó un aporte al proceso de formación, por medio del cual se incluyó al juego tradicional como un aspecto pedagógico en el Centro Educativo Víbora Paraíso, los docentes y estudiantes lograron comprender la importancia de este recurso en el área educativa, contribuyendo de forma significativa a un proceso de formación completo y pertinente, además de impactar en la transformación de problemáticas como la pérdida de la cultura y tradición de la comunidad, el proyecto no solo transformó el aula de preescolar en un espacio de juego y aprendizaje, sino que también se convirtió en un puente entre la escuela y la comunidad, rescatando y valorando el patrimonio cultural a través de los juegos tradicionales.

Conclusiones y Recomendaciones

Los juegos tradicionales de la comunidad de Víbora Paraíso constituyen un legado cultural y hacen parte de su identidad e historia, estos juegos también fortalecen los lazos comunitarios y generacionales; al incorporar estos juegos en la estrategia pedagógica, se logró fomentar esta práctica ancestral, favoreciendo la transmisión de conocimientos y valores culturales y contribuyendo a mejorar los procesos de lectoescritura en los niños y niñas del grado preescolar, esta propuesta pedagógica permitió aportar a la realidad educativa del Centro Educativo Víbora Paraíso, a los estudiantes y docentes, e igualmente a la comunidad en general, al abordar y transformar diferentes problemáticas presentes en el contexto educativo y social.

Los hallazgos de este proyecto permitieron identificar que la incorporación de los juegos tradicionales en el ámbito educativo genera acciones pedagógicas integrales para los estudiantes que impactan en el desarrollo cognitivo y social de los niños y niñas de grado preescolar, por ello, los juegos son recursos valiosos que permiten la creación de un ambiente de aprendizaje más significativo y motivador, donde los alumnos se convierten en protagonistas del proceso educativo y el aula de clases genera el desarrollo de competencias y experiencias significativas, además de la adquisición y dominio de aspectos como la lectura y escritura.

La lectoescritura es una habilidad fundamental que trasciende el ámbito académico y se involucra en todos los aspectos de la vida del individuo, por ello, su enseñanza debe ser de forma integral, considerando las particularidades de cada niño y niña, así como el contexto sociocultural en el que se encuentran, en este sentido, los resultados del proyecto aplicado pusieron de manifiesto que el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas relacionadas con los juegos tradicionales tienen consecuencias significativas en el área educativa y en el estudiantado; estas secuencias pedagógicas centradas en los juegos ocasionaron que los docentes generaran un

espacio formativo enriquecedor y a su vez motivador y creativo, y con el cual, los estudiantes lograron dominar las habilidades básicas de lectura y escritura.

Finalmente, se recomienda fortalecer la colaboración entre el hogar y la escuela, involucrando activamente a padres de familia y cuidadores, puesto que, su papel es fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, por lo que es necesario vincularlos por medio de herramientas y el acompañamiento pertinentes, con el objetivo de fomentar una participación activa en los procesos de enseñanza-aprendizaje de sus hijos, ya que con el desarrollo del proyecto aplicado se ha comprendido que esta colaboración permitirá crear un entorno educativo más enriquecedor y favorecerá el logro de mejores resultados académicos.

Referencias

- Abril, M., Maldonado, J., y Rodríguez, J. (2019). *Juegos tradicionales para el fortalecimiento de la Inteligencia Emocional*. Universidad Libre.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/18022/Los%20Juegos%20Tradicionales%20para%20el%20Fortalecimiento%20de%20la%20Inteligencia%20Emocional%20%281%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Acosta, S., Espín, M., Rosero, E., y Estupiñan, M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista Multidisciplinaria*, 5(3).
<http://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/690/935>
- Ardila-Barragán, J. 2022. Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1).
- Baena-Extremera, A., y Ruíz-Montero, P. (2016). Valor Educativo Y Cultural De Los Juegos-Deportes Populares Y Tradicionales En La Clase De Educación Física. *Revista Acción Motriz*, 1(16).
- Bracho, Y., y Bracho, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. *Revista Conocimiento, Investigación y Eeducación*, 1(9), 26-44.
<https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/cie/article/view/1734/2604>
- Brown, S. (2009). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Avery Publisher.
- Canon-Caro, B., y Herrera-Ríos, D. (2024). *El juego tradicional potencializando el desarrollo cognitivo*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/0ba4011b-7443-44e5-b4db-19d1ea557526/content>

Castaño, M., Valencia, D., y Valencia, S. (2023). *Juegos Tradicionales: Estrategia pedagógica para el Fortalecimiento de la Empatía en los Estudiantes del Grado Tercero de la Institución Educativa Rural Santa María de la Sede El Cerro del Municipio de El Carmen de Viboral*. Tecnológico de Antioquia Institución Universitaria.

<https://repositorio.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/3946/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castillo, I., Cuero, L., y Estupiñan, I. (2019). *Estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural por medio de los mitos y leyendas en el área de lenguaje – castellano, en los estudiantes del grado tercero del Centro Educativo Víbora Paraíso, Municipio de Olaya Herrera*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26544/iacastilloc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84.

Chisag-Guaman, M., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., y Mejía-Sánchez, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 66-81.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9314977>

Constitución Política de Colombia [Const]. *Art. 67. 7 de julio de 1991 (Colombia)*.

Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., y Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-

167. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009#:~:text=Se%20considera%20que%20las%20entrevistas,inter%C3%A9s%20ya%20que%20%22

Escobar-Aleaga, X. (2016). *El Juego En El Desarrollo Social En Niños/As De 3-4 Años De Edad*. Universidad Técnica De Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f6071f9e-5ee4-4b22-9f2e-81d4a47e4820/content>

Fernández, F. (2009). Discusiones de metodología La observación en la investigación social: la observación participante como construcción analítica. *Revista Temas Sociológicos*, 13, 49-66.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

García, C., Chiquez, G., y Valencia, C. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de primer grado de educación primaria Institución Educativa Experimental “Rafael Narváez Cadenillas Trujillo”*. Universidad Nacional de Trujillo. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f656d105-cec4-4e5c-b2f8-76e71b350595/content>

Golinkoff, R., y Hirsh-Pasek, K. (2006). *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*. Oxford University Press.

- Gómez-Díaz, J., y Retete-Ávila, C. (2021). *El juego como una estrategia en el inicio de la lectoescritura en los niños de 5 a 6 años en la ciudad de Quito, durante el año 2021*. Universidad Central del Ecuador.
- González-López, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios en Educación*, 3(4), 45-68.
<http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83/63>
- Guerrero, M. (2016). La Investigación Cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1(2), 1-9.
- Guevara-Alban, G., Verdesoto- Arguello, A., y Castro-Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo De La Investigación Y El Conocimiento*, 4(3), 163-173. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Hernández, C., Coronado, I., y Chicangana, L. (2022). *Juegos tradicionales: estrategia pedagógica para fortalecer los valores en estudiantes de grado tercero*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/92b104f3-37a3-44cd-952a-66f69c3fac8d/content>
- Hernández-Sampieri., Baptista, L., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista Universitaria Digital De Ciencias Sociales (RUDICS)*, 10(18), 92–95. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Hirsh-Pasek, K., y Golinkoff, R. (2015). *Becoming Brilliant: What Science Tells Us About Raising Successful Children*. APA Life Tools
- Jiménez-Fernández, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista Digital de Innovación y Experiencias Educativas*, (23).

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf

Jiménez-Garzón, I., y Oquendo-Cordero, L. (2021). *Incidencia De Los Juegos Tradicionales En Las Habilidades Sociales De Los Niños Y Niñas De Una Institución Educativa En El Municipio De Villavicencio*. Corporación Universitaria Iberoamericana.

<https://repositorio.ibero.edu.co/server/api/core/bitstreams/6ef86e16-45ff-4382-99a0-ad2a2290c622/content>

Leong, D., y Bodrova, E. (2012). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. Merrill/Prentice Hall.

Ley 115 de 1994. *Por la cual se expide la ley general de educación*. 8 de febrero de 1994.

Ley 1804 de 2016. *Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones*. 2 de agosto de 2016.

Ley 98 de 1993. *Por medio de la cual se dictan normas sobre democratización y fomento del libro colombiano*. 22 de diciembre de 1993.

Loor-Caicedo, A., y Quijije -Vélez, J. (2024). Los juegos y el jugar. Una visión desde las manifestaciones lúdicas tradicionales. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 10(1).

Marí, M., Gil, M., y Ceccato, R. (2019). Influencia De Los Métodos De Enseñanza En El Aprendizaje Y Desarrollo De La Lectura. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(2), 177-186.

https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/11029/1/0214-9877_3_1_177.pdf

Martínez-Palechor, S. (2018). *Desarrollando La Lectura Y La Escritura A Través De Los Juegos Tradicionales Y La Cotidianeidad*. Universidad del Cauca.

<http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2896/Desarrollando%20la%20lectura%20y%20la%20escritura%20a%20trav%c3%a9s%20de%20los%20juegos%20tradicionales%20y%20la%20cotidianeidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Marzo, I. (2013). *El Juego Tradicional Como Contenido Y Como Herramienta Didáctica En Educación Primaria*. Universidad de la Rioja.

Míguez-Álvarez, C. (2018). Influencia de las conciencias fonológica y morfológica en la adquisición de la lectura. *Estudios interlingüísticos*, 6, 96-115.

https://www.researchgate.net/profile/Carla-Maria-Miguez-Alvarez/publication/329366118_Influencia_de_las_conciencias_fonologica_y_morfologica_en_la_adquisicion_de_la_lectura/links/5c051d3f92851c6ca1f9547f/Influencia-de-las-conciencias-fonologica-y-morfologica-en-la-adquisicion-de-la-lectura.pdf

Ministerio de Educación Nacional MEN. (2014). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*.

Ministerio de Educación Nacional MEN. (2014). *El juego en la educación Inicial. Documento N° 22*.

Montoya, S. (2018). *Me Divierto Y Aprendo Por Medio De Los Juegos Tradicionales*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

<https://core.ac.uk/download/pdf/323209053.pdf>

Muñoz, L. (2022). *Los Juegos Tradicionales Y Populares En Educación Física*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56635/TFG-G5640.pdf>

- Nastacuas, B. (2021). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil y su relación con la convivencia escolar*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/43200/bjnascuas.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ocampo, Á., Pabón-Sandoval, L., y Castillo, J. (2022). *La dimensión cognitiva, pedagógica y social del juego. En: juegos tradicionales, habilidades y contexto: consideraciones desde la perspectiva el ocio y la salud*. (pp. 31-42). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali. <https://libros.usc.edu.co/index.php/usc/catalog/view/461/659/9836>
- Pájaro, N. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias socioemocionales*. Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/b2dff26f-a8ad-41a6-8767-ce57c7396398/content>
- Paredes, E. (2020). La estrategia Moodle en la educación especial de niños con problemas de lectoescritura. *Uniandes EPISTEME*, 7(3), 393-405.
- Pazmiño-Zambrano, M. (2019). Las habilidades motoras y lectoescritura en el alumnado de 2º año de Educación Básica. *Dominio de las Ciencias*, 5(3), 271-292.
- Pearson, P. (2013). *Handbook of Reading Research*. Longman.
- Pérez-Gómez, A. (2012). La etnografía como método integrativo. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 41(2), 421-428. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502012000200006#:~:text=Etimo%20l%C3%B3gicamente%20%20etnograf%C3%ADa%20se%20entiende%20como,las%20ciencias%20sociales%3A%20la%20descripci%C3%B3n.

Piaget, J. (1972). Teoría del desarrollo cognitivo. Totowa, NJ. *Nueva York, Estados Unidos: Littlefield.*

Plan Nacional de Lectura, Escritura, Oralidad y Bibliotecas Escolares. (2019). Ministerio de Educación Nacional.

Ponce, J., y Tahuite, W. (2012). *Funciones psicológicas que desarrolla el juego tradicional y su importancia en la lectura y escritura*, Universidad De San Carlos De Guatemala.

<http://www.repositorio.usac.edu.gt/10727/1/T13%20%282187%29.pdf>

Puñales, L., Fundora, C., y Torres, C. (2017). La enseñanza de la lectoescritura en la Educación Primaria: reflexión desde las dificultades de aprendizaje. *Atenas, 1(37).*

<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055147009/478055147009.pdf>

Pyle, A., y Danniels, E. (2017). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development, 28(3), 274–289.*

Requeiro, R. (2020). Revisión bibliográfica sobre el juego infantil en condiciones de identidad y globalización. *Conrado, 16(72), 350-356.*

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S19906442020000100350&lng=es&tlng=es

Romero, L. (2019). *El aprendizaje de la lecto-escritura*. Educrea. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2019/06/DOC1-Lectoescritura.pdf>

Sánchez de Medina, C. (2009). La Importancia De La Lectoescritura En Educación Infantil. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas, 45.*

- Sarmiento-Cruz, L. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales de los juegos tradicionales
¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Revista de educación física y deporte*,
27(1), 115-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2800109>
- Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2014). *Enseñanza de la lectura: método práctico para la
formación lectora*. México D.F: Editorial Trillas.
- Stremmel, A. (2012). *Pedagogy of Play: Reggio Emilia and Seymour Papert*. Cambridge, MA:
Project Zero.
- Torrado, O., Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2018). Análisis comparativo de la adquisición del
proceso lectoescritor ante distintos métodos de enseñanza. *Revista Neuropsicología
Latinoamericana*, 10(2), 11-19.
[https://neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/40
1/237](https://neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/401/237)
- Wood, E. (2014). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*. Sage Publications Ltd.
- Zapata-Vásquez, I. (2020). *El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer el Proceso de
Lectura y Escritura en el Grado Primero*. Universidad Autónoma De Bucaramanga.