

El juego como elemento dinamizador para fortalecer la identidad cultural campesina

Oснаider Andrés Vergara Vides

Asesora

Diana Carolina Suarez Diaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Etnoeducación

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado en la Licenciatura en Etnoeducación de la UNAD, el cual permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa; se llevó a cabo en la Institución Educativa Cayo de Palma, situada en la zona rural del municipio de El Roble, Sucre, se trabajó con los estudiantes del grado 5°, provenientes de entornos campesino con fuertes limitaciones en acceso a recursos educativos y escasa integración de metodologías lúdicas contextualizadas.

El objetivo general fue promover el fortalecimiento de la identidad cultural campesina en los estudiantes de grado 5° a través de la implementación de juegos tradicionales durante el segundo semestre del año 2025. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo de tipo interpretativo, en el que se destacó como variable el juego tradicional, explorando sus efectos en el aspecto ontológico del ser, concretamente en la forma en que los educandos se reconocen como portadores de una herencia cultural y fortifican su sentido de pertenencia.

A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación del juego tradicional como estrategia pedagógica no solo aumentó la motivación y la participación de los estudiantes, sino que permitió resignificar su vínculo con las tradiciones campesinas, reflejando una apropiación más profunda de su identidad cultural desde la escuela.

Palabras clave: Aprendizaje, Cultura, Identidad, Juego, Pertenencia.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree requirement for the Bachelor's program in Ethnoeducation at UNAD. It provided a space for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Cayo de Palma Educational Institution, located in the rural area of El Roble, Sucre, and involved 5th-grade students from farming backgrounds, who face significant limitations in access to educational resources and a lack of contextualized playful methodologies.

The general objective was to promote the strengthening of rural cultural identity among 5th-grade students through the implementation of traditional games during the second semester of 2025. A qualitative interpretive approach was used, highlighting traditional games as the main variable and exploring their effects on the ontological dimension of being—specifically, in how students recognize themselves as bearers of cultural heritage and reinforce their sense of belonging.

From this research exercise, it was concluded that the implementation of traditional games as a pedagogical strategy not only increased students' motivation and participation but also helped to reframe their connection with rural traditions, reflecting a deeper appropriation of their cultural identity within the school environment.

Keywords: Learning, Culture, Identity, Play, Belonging.

Tabla de Contenido

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Lista de apéndices.....	6
Introducción.....	7
Caracterización.....	9
Planteamiento del Problema.....	11
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos.....	15
Marcos de Referencia.....	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos.....	17
Referentes Técnicos.....	20
Referentes Legales.....	22
Referentes Éticos.....	23
Herramientas y Métodos.....	25
Enfoque y Tipo de Estudio.....	25
Unidad de Análisis.....	25
Técnicas para la Recolección de Datos.....	25
Categorías para el Análisis de datos.....	28
Resultados.....	30

Acercamiento de la Población a la Variable	30
Experimentación	32
Identificación de Variaciones	33
Análisis y Discusión	35
Introducción al Análisis de Resultados	35
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable	35
Impacto de la Variable en la Experimentación	35
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico.....	36
Comparación con Estudios Previos	37
Limitaciones del Estudio.....	37
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos	38
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura.....	38
Conclusiones y Recomendaciones	39
Referencias Bibliográficas	41

Lista de apéndices

Apéndice A <i>Muestra de investigación</i>	43
---	----

Introducción

En el contexto educativo rural colombiano, se hace necesario unificar los procesos de enseñanza con la cultura local, es por ello, que las comunidades campesinas afrontan retos significativos en cuanto al acceso a recursos pedagógicos y a la implementación de estrategias que exploren y valoren su identidad cultural. En este marco, el juego tradicional nace como una herramienta eficaz para el proceso de aprendizaje, y para fortificar la preservación y fortalecimiento de las tradiciones de la comunidad. El presente estudio se enfoca en rescatar el valor del juego como medio para dinamizar la enseñanza y promover el sentido de pertenencia cultural en los niños, específicamente en los de Cayo de Palma, Sucre, donde el legado cultural está tendiendo a perderse ante el avance de modelos educativos homogéneos y descontextualizados.

La problemática se enfoca en la desconexión entre los contenidos escolares y los saberes ancestrales de la comunidad, reflejando desmotivación, pérdida de interés por su herencia cultural e insuficiente participación en actividades escolares que no reflejan su identidad, por ello, en la Institución Educativa Cayo de Palma, se identificó la ausencia de metodologías lúdicas que unifiquen los juegos tradicionales como medio para la enseñanza significativa. Se sustenta en investigaciones como las de Bustamante y Hernández (2021) y Ardila-Barragán (2021) que exponen sobre el juego como estrategia segura para promover la socialización, el aprendizaje significativo y la construcción de identidad, de allí que, este estudio responde a la necesidad de reconectar la educación formal con la cultura campesina, rescatando prácticas lúdicas como instrumentos pedagógicos.

El objetivo general de la investigación fue promover el fortalecimiento de la identidad cultural campesina en los estudiantes de grado 5° mediante la implementación de juegos

tradicionales durante el segundo semestre de 2025. Para lograrlo, se usó un enfoque cualitativo de tipo interpretativo, en pro de comprender las percepciones y experiencias de los estudiantes en base al juego y la cultura; se emplearon técnicas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas y cuestionarios, para la recolección de información contextualizada, su análisis se direccionó en la transformación de la percepción cultural de los estudiantes partiendo de la incorporación del juego tradicional como una estrategia pedagógica activa y significativa.

Como resultado, se evidenció que el uso del juego tradicional en el aula no solo aumentó la motivación y la participación de los estudiantes, sino que les permitió resignificar su relación con las tradiciones campesinas, formando un proceso de reconocimiento, apropiación y orgullo por su cultura, donde se recalca el potencial del juego como una herramienta pedagógica desde lo recreativo y se transforma en un puente entre el conocimiento escolar y la identidad cultural. Se invita al lector a transitar las secciones siguientes de este estudio, en las que se ahonda cómo, desde lo lúdico, es posible transformar el aprendizaje y fortalecer el tejido cultural en contextos rurales.

Caracterización

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa Cayo de Palma, ubicada en la zona rural de El Roble, Sucre, es un corregimiento que limita al oriente con el corregimiento de Valencia - Sincé, al occidente con el corregimiento de San Francisco- El Roble; al norte con el municipio de Sincé y al sur con el municipio de El Roble, cuenta con aproximadamente 150 viviendas de estrato 1 y de entornos rurales, comunidades campesinas y que se dedican a la agricultura, ganadería y actividades personales e independientes, por ello, es importante resaltar que su contexto social y económico influye directamente en el aprendizaje de los estudiantes, quienes presentan dificultades en el acceso a recursos educativos y espacios de formación cultural, además que los espacios del plantel son pequeños, tiene dos aulas y una sala de informática y un baño, por lo que las estrategias aplicadas son limitadas, y los recursos disponibles no están contextualizados con la identidad cultural de la comunidad, afectando la interdisciplinariedad y transversalidad en la enseñanza, ya que, no hay acceso a bibliotecas o programas educativos externos que fortalezcan su integridad educativa.

La población está conformada por 38 estudiantes por todos los grados, de los cuales 11 estudiantes son del grado quinto, que poseen edades entre 10 y 12 años donde no se evidencia niños con necesidades educativas especiales, hay problemáticas arraigadas a dislexia o problemas de lectura; viene provientes de familias campesinas cuyo nivel educativo oscila entre la educación básica primaria y secundaria, con limitaciones en el acceso a herramientas tecnológicas y materiales educativos, por ello, la unidad de análisis se centra en estos estudiantes y su interacción con el juego como estrategia para fortalecer su identidad cultural.

En base al contexto del ente educativo, el cual esta en una localidad de estrato 1, se han identificado las siguientes necesidades, en la cual los estudiantes buscan fortalecer su identidad

cultural campesina, ya que perciben que sus tradiciones se están perdiendo, y que en los procesos de enseñanza aprendizaje no hay ese proceso de interdisciplinariedad con aspectos contextuales, además se evidencia la baja motivación en la enseñanza de la cultura local y una falta de integración de metodologías lúdicas en el currículo escolar, por ello, se requiere implementar estrategias que promuevan el aprendizaje significativo usando el juego tradicional, permite identificar saberes ancestrales y fortalecer la identidad comunitaria, contribuyendo a un aprendizaje significativo, porque el juego es un elemento fundamental en la formación integral, como lo sustenta Meneses y Monge (2001) que "el juego es un elemento creativo que promueve el conocimiento cultural" (p. 35).

Existen diversos factores que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje, como las condiciones económicas, el medio social y la degradación de las tradiciones campesinas en la educación. Además, la globalización y la innovación han generado un distanciamiento entre los estudiantes y su cultura de origen, minimizando su sentido de pertenencia, de amor y respeto por sus orígenes y su cultura, reflejando la poca disponibilidad de materiales didácticos apropiados y la falta de integración con enfoques interculturales en la enseñanza, lo que de una forma u otra, limita las oportunidades de aprendizaje significativo.

Planteamiento del Problema

En las comunidades se debe forjar procesos integrales para la formación de sus integrantes, por ello, es vital aplicar un amplio proceso de socialización que se enfoque en la transmisión de valores impregnada a cada cultura, por medio del rescate de saberes y tradiciones. El juego, como elemento dinamizador, permite integrar conocimientos, autonomía, historia y tradiciones, fortaleciendo la identidad cultural de la comunidad., porque como lo afirma Bustamante y Hernández (2021) "el juego impacta en el desarrollo de la socialización y el aprendizaje significativo" (p. 43), aunque es notable la ausencia de métodos lúdicos en las orientaciones, los estudiantes reflejan aprecio por los elementos de la comunidad y esa constancia de aprender en base a sus experiencias contextuales, del saber acerca de las tradiciones campesinas que proceden de los integrantes de la familia, lo que irradia aprecio que aún subsiste a pesar de los cambios sociales y tecnológicos. Los estudiantes han mostrado un interés genuino en conocer su identidad y costumbres. Esto representa una oportunidad para fortalecer el aprendizaje mediante estrategias que vinculen la educación formal con sus saberes ancestrales. Al integrar el contenido escolar con su contexto cultural, se promueve una participación activa y un aprendizaje más significativo.

En la actualidad en la Institución actualmente, no se implementan metodologías lúdicas que vinculen la enseñanza con la identidad cultural campesina, lo que ha generado baja motivación y una desconexión entre el aprendizaje y los saberes ancestrales, y no se han efectuado métodos innovadores que busquen unificar el aprendizaje con la cultura de la comunidad, por ello, se refleja de una forma u otra una desconexión de la educación y los saberes ancestrales, lo que genera baja motivación, falta de creencia de sus costumbres como elementos de formación, por lo que es importante resaltar lo que ha funcionado para despertar ese

interés en aprender, y son esos espacios de juegos, donde se comparten sus vivencias familiares, mitos o elementos del medio como cuando se reúnen en los descansos a dialogar, sin embargo, no hay una aplicabilidad fundamentada de un enfoque interdisciplinario y entornos para recreación, lo que ha restringido la participación y el sentido de pertenencia, ya que la ausencia de lúdica y el juego como herramienta pedagógica minimizan las oportunidades para el desarrollo de la autonomía, no se trabaja en grupos de forma constante. De allí que, el juego como elemento dinamizador del aprendizaje permitirá cimentar entornos mas participativos, donde se derive la diversidad cultural y fortalecer su identidad, evitando la inseguridad de ser ajenos a sus propias raíces.

Para optimizar el proceso de aprendizaje y fortalecer la identidad cultural campesina de los escolares, es esencial hacer uso del juego tradicional como variable de mediación en el aula, ya que a diferencia de algunas técnicas actuales de enseñanza, que se direccionan a lo expositivo y se desarraigan del contexto cultural, la implementación de juegos tradicionales en el aula fortalecerá la identidad cultural campesina y aumentará la motivación de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo, porque al introducir estas estrategias, se quiere que los estudiantes no solo refuercen la participación y motivación, sino que apliquen un sentido de pertenencia verdadero y reflejen ese amor por sus raíces, estas estrategias se implementaran por medio de realización de juegos tradicionales y de aplicar encuestas a los estudiantes para conocer su percepción acerca de cómo el juego contribuye mejorar sus enseñanzas y a resignificar su identidad cultural.

La brecha de conocimiento identificada se basa en la falta de estrategias lúdicas que integren el juego tradicional en la enseñanza ha generado una desconexión entre el aprendizaje escolar y la identidad cultural campesina, afectando la motivación y el sentido de pertenencia de

los estudiantes, ya que, en la actualidad la enseñanza no se enfoca en los saberes patrimoniales para generar un proceso de construcción del aprendizaje, trayendo consigo desconexión con su cultura y una baja motivación de la formación, por ello, la investigación busca cerrar esta brecha a través de la implementación del juego como estrategia didáctica, con el objetivo de fomentar la cultura de la comunidad y promover un aprendizaje más significativo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo promover el fortalecimiento de la identidad cultural campesina en los estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Cayo de Palma a través de la implementación de juegos tradicionales durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Promover el fortalecimiento de la identidad cultural campesina en los estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Cayo de Palma a través de la implementación de juegos tradicionales durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar la relación de los estudiantes de grado 5° con los juegos tradicionales como medio para fortalecer su identidad cultural campesina

Fomentar el reconocimiento de la identidad cultural campesina en los estudiantes de grado 5° mediante la implementación de juegos tradicionales en el aula.

Evaluar los cambios en la percepción de la identidad cultural campesina en los estudiantes de grado 5° tras la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Para el análisis de este estudio investigativo relacionado con el juego como elemento dinamizador para fortalecer la identidad cultural campesina, se resaltan los siguientes referentes:

Juego Tradicional: Se consideran con elementos recreativos o practicas lúdicas en donde se crea y fomenta un espacio de interacción y que se enfoca en resaltar y construir algún aspecto característico de donde se aplica, en este caso, rescatar la identidad cultural de los estudiantes, mejorando sus habilidades sociales y fortaleciendo los procesos de aprendizaje, es por ello que, Ardila-Barragán (2021) manifiesta que "los juegos tradicionales, se constituyen como expresiones lúdicas que hacen parte del acervo cultural de las regiones y permiten identificar costumbres y tradiciones" (p. 1).

Identidad Cultural: Son la diversidad de elementos tradiciones y conocimientos compartidos por una comunidad, los cuales generan procesos de interacción, comunicación e integración y en los que se busca rescatar aspectos característicos de la misma, es por ello que, Ardila-Barragán (2021) sostiene que "la interacción social representa un factor fundamental, no solo para la construcción del conocimiento, sino también para garantizar la pervivencia de estas prácticas, que se constituyen como un elemento de la herencia cultural y el patrimonio lúdico de la región" (p. 1).

Aprendizaje Significativo: Es el aprendizaje en el que información que se tiene pasa por varios procesos, como el de seleccionar, organizar y construir relaciones con los saberes que la persona ya tenía, es decir, sus presaberes y los nuevos que aprende, por lo que según Bustamante y Hernández (2021), "el juego impacta en el desarrollo de la socialización y el aprendizaje significativo" (p. 43), siendo así que define el aprendizaje significativo arraigado a dos factores

primordiales, que son la escuela y familia, los que deben trabajar mancomunadamente por la educación de los niños, y ser agentes se complementan y el aprendizaje del niño será significativo.

Interdisciplinariedad en la enseñanza: En los procesos de enseñanza y aprendizaje se consolida la interdisciplinariedad como una unificación de saberes y conocimientos de diferentes disciplinas para orientar un tema de forma integral, promoviendo un aprendizaje más significativo y contextualizado, por lo que según Ardila-Barragán (2021) expone que "los juegos tradicionales pueden servir como un eje transversal que vincula saberes de diversas disciplinas, como la historia, la educación física, las matemáticas y la lengua" (p. 8), lo anterior reforzando la interrelación entre el aprendizaje escolar y el entorno comunitario.

Referentes Teóricos

En relación con los referentes teóricos el objetivo es potenciar los conocimientos sobre cultura, autonomía, tradiciones e identidad, por medio del juego como herramienta para generar conciencia social, respetar la diversidad e integrar valores comunitarios, por ello, se expondrán varias investigaciones que se relacionan significativamente con la propuesta:

Bustamante y Hernández (2021), con su estudio denominado El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños del grado transición de la institución educativa Marceliano Polo, en tiempos de Covid- 19, su objetivo es diseñar estrategias pedagógicas a partir del juego para el fortalecimiento del aprendizaje significativo y el proceso de socialización familiar, educativo y social, en cuanto a la relación con la propuesta, permite contribuir a emplear estrategias y métodos factibles que vayan encaminadas a fortalecer los procesos educativos de la comunidad campesina, el desarrollo de dimensiones, etnias, habilidades, culturas, saberes, aptitudes u otros aspectos identificativos del

proceso educativo, por ello, las estrategias pedagógicas como el juego van centradas en el desarrollo de un proceso de enseñanza aprendizaje integral.

Así mismo, se tiene la propuesta, Meneses y Monge (2001), llamada el juego en los niños: enfoque teórico, el cual busca fortalecer espacios integrales lúdicos y didácticos, donde se forje una educación integral, con amplitud de interacción y de la actitud social, se relaciona con el estudio en cuanto a que destaca al juego como elemento creativo y didáctico que permite fortalecer los procesos de saberes y la atención de los educandos para aprender significativamente, por lo que se debe, hacer uso de actividades lúdicas que desarrollen espacios holísticos y de aprendizaje.

De igual forma se tiene, el estudio de Barbecho, Uyaguari y Toukoumidis (2020), en su estudio Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre patrimonio cultural: estudio de caso. Estudios pedagógicos (Valdivia), donde su objetivo es analizar la influencia de las metodologías lúdicas en el aprendizaje de la cultura en niños y adolescentes, se enmarca en el estudio, en cuanto los procesos educativos están arraigados a diversos elementos como lo son los familiares y culturales, estos últimos permiten que se mantengan y fortalezcan espacios para el sentido de pertenecía y el rescate de la identidad campesina.

Igualmente se trae a colisión Ardila-Barragán (2021), en su investigación llamada los Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio – cultural de los estudiantes de la institución educativa Ignacio Gil Sanabria del municipio de Siachoque, la cual se enfoca en Caracterizar los juegos tradicionales y su relación con el entorno local, para fortalecer los saberes que tienen los estudiantes y lo que conoce y sabe la comunidad y que puedan aplicarlo en soluciones factibles a problemáticas presentadas; su aporte a la propuesta es brindar a la educación estrategias factibles para la enseñanza, de allí, que el juego, permite integrar variedad de elementos que potencializan

los conocimientos, cultural, autonomía, historia, identificación, tradiciones y demás que los caracterice y que, de una forma u otra, puedan enfocarse en un desarrollo y saberes adecuados para los educandos.

Así mismo, se tiene a Cuchillo (2019), con su propuesta Juegos propios para la construcción de la identidad cultural de los niños y niñas de grado 4 y 5 en la vereda cacique del resguardo de Guambia, que tiene por objetivo, fomentar la práctica de los diferentes juegos propios mediante la socialización de un adulto mayor con los niños y niñas, y su relación se centra en rescatar la cultura y los elementos que identifican y hacen único a las comunidades, por ello, en los entes educativos es viable siempre mantener un proceso de interculturalidad e interdisciplinariedad que mantenga ese rescate de cultura y autonomía con un equilibrio entre los saberes culturales y educativos.

Por otro lado se tiene a Salazar-Ruiz et al. (2024), con el estudio el juego tradicional como vehículo de socialización entre los niños de primaria, con el objetivo de recopilar aquellos juegos tradicionales más repetidos determinar cuáles son los más importantes en la actualidad, y se enfoca en la propuesta ya que, menciona la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños tanto en lo físico, mental y social, y como se integran a sus entornos, se utilizó un análisis cualitativo para identificar esos juegos de diversos portales, entre los que se destacó la rayuela.

A nivel de la zona, se tiene a Paternina y Quiroz (2022), con su propuesta llamada La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural y las habilidades interculturales en los estudiantes de 8° grado de la institución educativa Las Palmas del municipio de Santiago de Tolú, Sucre, su objetivo es Implementar la estrategia lúdica-pedagógica “el reto de los navegantes interculturales” para el afianzamiento de la identidad

cultural y las habilidades interculturales y su relación con la investigación y fomentar espacios en los que se desenvuelven los educandos, tanto en procesos sociales como culturales, que busquen sin a dudas, fortalecer las identidades culturales y cada uno de los elementos, autonomía y sentido de pertenencia que se desarrolla en las comunidades.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos de este estudio se enmarcan dentro de diversos documentos normativos, guías operativas y marcos de referencia expuestos por entidades nacionales e internacionales, en los cuales se mencionan directrices que orientan la unificación de estrategias pedagógicas en el currículo escolar, originando la identidad cultural y el aprendizaje significativo a través del juego tradicional, entre los que se destacan:

Ley General de Educación de Colombia (Ley 115 de 1994): Este marco normativo reglamenta la educación en Colombia y constituye la importancia de la formación integral de los escolares, por medio de la cual se busca el rescate y promoción de la identidad cultural y el uso de metodologías activas en el aula, por lo que, se direcciona con la propuesta, porque se enfoca en promover estrategias lúdicas como el juego tradicional para fortificar el sentido de pertenencia y la reconstrucción del conocimiento en contextos rurales.

Lineamientos Curriculares de Educación Física, Recreación y Deporte (MEN, 2000): Estos lineamientos dan a conocer la importancia de la actividad lúdica y el juego como elementos fundamentales en el desarrollo motor, social y cultural de los dicentes, los cuales tiene el derecho de educarse libre y acuerdo a sus necesidades, por lo que el presente estudio se basa en unir los juegos tradicionales en el aula, beneficiando el aprendizaje a través de experiencias significativas.

Decreto 1860 de 1994: Hace referencia a la alineación del servicio educativo y subraya la importancia de los Proyectos Pedagógicos Productivos (PPP), aprobando la unificación de saberes locales y comunitarios en la educación, en cuanto a el proyecto en análisis, se relaciona con este decreto al promover el aprendizaje fundado en la cultura campesina por medio del juego, reflejando conocimientos ancestrales y fortificando la identidad cultural.

Política Nacional de Educación Rural (MEN, 2017): En el cual se establecen destrezas para mejorar la calidad educativa en medios rurales, en los cuales, se busca aplicar metodologías flexibles que se direccionen a las necesidades de las comunidades, en base al estudio permite identificar las políticas que nos llevan a adecuar el currículo escolar a la identificación cultural campesina por medio del uso de juegos tradicionales como recurso didáctico.

Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales (UNESCO, 2005): Este tratado internacional muestra acerca de la protección y revitalización de las expresiones culturales en varios contextos, en relación a la propuesta, se vincula con este marco al redimir los juegos tradicionales como expresiones del patrimonio cultural campesino, favoreciendo a su transmisión intergeneracional dentro del entorno escolar.

Marco para la Educación en la Primera Infancia (UNICEF, 2012): La UNICEF busca rescatar la importancia del juego en el impulso integral de los niños y niñas, recalando una estrategia esencial para la adquisición de destrezas cognoscitivas, emocionales y sociales, en relación al proyecto busca que este marco utilice el juego tradicional como instrumento de aprendizaje activo, promoviendo la participación y la apropiación de la identidad cultural.

Guía No. 49: Uso de Ambientes de Aprendizaje (MEN, 2010): Es una del Ministerio de Educación Nacional, la cual se enfoca en que los docentes identifiquen la creación de ambientes de aprendizaje significativos, subrayando la importancia de métodos activos del contexto, y esto

en base a la propuesta se cimienta en esta guía al comenzar a promover espacios lúdicos que accedan procesos de interacción, aprendizaje colaborativo y reconstrucción de saberes a partir de la cultura local.

Referentes Legales

Los referentes legales establecen el marco jurídico que regula la educación en Colombia y responden por la protección de los derechos culturales y educativos, de los cuales se mencionan varios, enfocados en la implementación del juego tradicional como estrategia para fortalecer la identidad cultural campesina en la Institución Educativa Cayo de Palma.

Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación: Hace referencia a los principios esenciales del sistema educativo colombiano, subrayando los procesos de la formación integral de los estudiantes y la importancia de reconocer y tener sentido de pertenencia y preservación de la identidad cultural, por ello, en su artículo 14, se sustenta que la educación debe fortalecer el sentido de pertenencia y la identidad cultural de las comunidades; ahora bien, centrándonos en la investigación en mención, esta ley se enfoca en mencionar que al implementar los juegos tradicionales como un recurso pedagógico los estudiantes aprendan acerca del reconocimiento y la valorización de su identidad campesina.

Decreto 1860 de 1994 – Organización del Servicio Educativo: Este decreto reglamenta la estructura y funcionamiento de las instituciones educativas, instaurando la autonomía en los mismos, en pro desarrollar proyectos pedagógicos que reconozcan las necesidades del entorno local y busquen la integración de prácticas culturales en la enseñanza, entre sus elementos mas destacados, se menciona la implementación de juegos tradicionales como destreza didáctica que le permite a nuestro estudio, tener bases sólidas para aplicar un enfoque educativo contextualizado que estime y fortifique los saberes ancestrales de la comunidad campesina.

Ley 397 de 1997 – Ley General de Cultura: Se enmarca en la protección y promoción del patrimonio cultural colombiano, conteniendo las expresiones culturales inmateriales donde se destacan los juegos tradicionales, por ello, en su artículo 1, destaca que la cultura es un derecho esencial y debe ser resguardada en todos los ámbitos, incluyendo la educación, por lo que en base a la propuesta de investigación se cimenta en esta ley al desempeñar y mejorar el conocimiento sobre los juegos tradicionales, forjando su práctica en la educación, como una estrategia para mantener el patrimonio cultural campesino.

Ley 1804 de 2016 – Ley de Cero a Siempre (Atención Integral a la Primera Infancia): Hace alusión a la educación inicial y básica y a las estrategias lúdicas que fomenten el desarrollo integral de los niños y niñas, por lo que, menciona al juego como un derecho y una pieza fundamental para la enseñanza y la formación de identidad, que en base a nuestro estudio, permite que los juegos sean una estrategia pedagógica como lo dice esta ley, responden al aprendizaje significativo establecido en la cultura local, fortificando la identidad de los estudiantes mediante metodologías lúdicas.

Referentes Éticos

Los referentes éticos certifican que la investigación cuente con espacios de responsabilidad, respetando los derechos, la dignidad y el bienestar de los participantes, por lo que, en esta propuesta, se orientan en la protección de los estudiantes, la comunidad educativa y la validez de los datos recopilados.

Consentimiento informado: En primera instancia se debe solicitar la autorización de los padres o acudientes de los estudiantes que participaran en la investigación, o en tal caso del docente orientados, garantizar que los partícipes perciban los objetivos, la metodología y los posibles impactos del estudio, y como se utilizara a menores de edad, es esencial contar con el

consentimiento informado para aseverar su intervención voluntaria y evitar cualquier forma de coacción o malentendido cuando se este realizando el estudio.

Confidencialidad y protección de datos: Busca que se efectúe la privacidad de los participantes, resguardando su identidad y los datos personales recopilados, donde la información obtenida solo será para fines académicos y se manipulará bajo protocolos de seguridad que imposibiliten su divulgación no autorizada, ya que al trabajar con niños y adolescentes en entornos educativos, es fundamental contar con un proceso de confidencialidad de sus argumentos y observaciones, aseverando un contexto de confianza en el desarrollo de la investigación.

Beneficencia y no maleficencia: Se pretende que el estudio, un impacto positivo en los escolares y la comunidad educativa, impidiendo cualquier tipo de daño físico, psicológico o social, ya que la ejecución de cada una de las estrategias lúdicas realizadas estarán delineadas para promover el bienestar y la identidad cultural sin generar estrés o exclusión, puesto que estos juegos tradicionales en el aula deben ejecutarse de modo inclusivo y respetuoso, afirmando que todos los estudiantes participen en igualdad de condiciones, sin discriminación ni riesgos para su bienestar integral.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Se aplicó el enfoque cualitativo, ya que, se direcciona a la recolección de información, en los cuales no se aplica medición numérica, encaminados a analizar el proceso de interpretación, lo anterior sustentado según Jiménez (2008), “la investigación cualitativa busca obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones reales, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta” (p. 2)

De igual forma, el tipo de estudio es interpretativo, ya que, según Jiménez y Mahecha (2018), “se basa en la recolección de información generalmente no se realiza para la medición numérica, los fenómenos de estudio no son analizados estrictamente por la estadística, sino que se hace uso de los métodos interpretativos” (sección contenida del OVA).

En base a lo anterior, se expone que la elección de este enfoque metodológico refleja pertinencia para analizar el problema de investigación de forma integral, reconociendo la complejidad del fenómeno en estudio, en pro de facilita un acercamiento a la realidad de estudio, suministrando una comprensión enriquecida de los datos obtenidos.

Unidad de Análisis

Son los 11 estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Cayo de Palma, ubicada en la zona rural de El Roble, Sucre.

Técnicas para la Recolección de Datos

Se organizo en base a la aplicabilidad de los objetivos específicos de la investigación, implementando técnicas cualitativas enfocadas en analizar la relación entre los juegos tradicionales y la identidad cultural campesina de los estudiantes.

Objetivo 1: Exploración del contexto y percepción inicial: La técnica usada es sobre la observación directa y entrevistas semiestructuradas, en la cual se hará una lectura de contexto mediante la observación del entorno educativo, identificando características socioculturales que intervienen en la identidad cultural de los estudiantes, se usará la entrevista semiestructurada, en pro de conocer la apreciación de los estudiantes sobre los juegos tradicionales y su relación con su identidad cultural campesina.

Muestra: Notas de observación y transcripciones de entrevistas.

Objetivo 2: Implementación de la estrategia pedagógica: La técnica usada está enfocada en la aplicación de juegos tradicionales como estrategia lúdica, donde se implementarán diversas actividades basadas en juegos tradicionales, como la ronda y el tingo tango, dirigidas a promover la colaboración e integración cultural de los estudiantes en el aula, durante el proceso se registrarán interacciones y reflexiones de los estudiantes.

Muestra: Registros de campo.

Objetivo 3: Evaluación de cambios en la percepción de los estudiantes: La técnica usada está enfocada en los cuestionarios post-experiencia y entrevistas de valoración, donde los cuestionarios se implementarán luego de la ejecución de los juegos tradicionales para conocer los cambios en la percepción de los escolares sobre su identidad cultural; y las entrevistas de valoración que permitirán conocer la retroalimentación clara y directa sobre el impacto de las actividades en su sentido de pertenencia.

Muestra: Respuestas de los cuestionarios y transcripciones de entrevistas.

Entrevista semiestructurada

Nombre del estudiante: _____

Grado: 5°

Después de participar en las actividades lúdicas, responde de forma sincera:

Cuentas con el acompañamiento del docente.

1. ¿En tu colegio juegan para aprender? ¿Cómo lo hacen?

2. ¿Conoces juegos que sean de la cultura de tu familia o tu comunidad? ¿Cuáles son?

3. ¿Te gustaría jugar más en clase para aprender? ¿Por qué?

4. ¿En qué materias han usado juegos para enseñarte?

5. ¿Crees que aprendes mejor cuando juegas? ¿Por qué?

6. ¿Qué juegos te gustaría usar en clase para aprender más fácil?

7. ¿Crees que los juegos pueden ayudar a que no se pierdan las costumbres de tu comunidad? ¿Por qué?

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos recolectados se centró bajo un enfoque cualitativo interpretativo, estableciendo la información en tres categorías enfocadas con los objetivos de la investigación y los aspectos ontológicos del estudio.

Para analizar cada categoría, se resalta los elementos que se aplicaran:

Actividades lúdicas: la ronda

Descripción: los estudiantes se organizan en una ronda y los estudiantes se viste con una prenda de un color vivo, empiezan a realizar los giros de la ronda y se va preguntando ¿Cuál es el color de la ropa tuya?, cada uno avanza y se entrelaza pasando por debajo de los brazos de los demás como haciendo un nudo. El docente que dirige la ronda canta “Ya hicimos la rueda del color de la ropa, pero no se conoce el color de usted”. Y para ello, se jalaban más fuerte y si alguien se soltaba decía: vea ese color no sirve.

Tingo tango: se organizan los estudiantes en un círculo en un lugar amplio, se escoge un guía o el docente dirige, se da una pelota, y se inicia a cantar, tingo tingo tingo, y cuando se diga tango se para el juego, el que quede con la pelota se levanta y realiza una actividad que fomente la comunicación y la integración del grupo.

Posteriormente se abre un espacio de preguntas en donde se buscará conocer e identificar los saberes de identidad cultural de los educandos, y se aplicara la entrevista, con la finalidad de reconocer e identificar la diversidad cultural de los estudiantes del grado quinto, y si las estrategias aplicadas en las orientaciones escolares van acorde a la mejora sustancial del proceso educativo.

En base a ello, la primera categoría es Identidad cultural campesina, en la cual se identifica la forma en como los dicentes analizan y valoran su identidad cultural antes y después

de la ejecución de los juegos tradicionales, lo que es esencial para evaluar el reconocimiento y apropiación de los aspectos culturales autónomos de la comunidad; así mismo, se analizan indicadores relacionados con el reconocimiento del sentido de pertenencia, apropiación de costumbres y tradiciones, y el grado de interés en base a su cultura local.

La segunda categoría es Participación en actividades lúdicas, que reconoce la actitud, la responsabilidad y la interacción de los estudiantes durante la aplicabilidad de los juegos tradicionales, lo que lleva a evaluar el impacto del juego en la motivación, como se reflejan los procesos del aprendizaje colaborativo y la unificación social dentro del aula, sus indicadores analizados contienen el nivel de involucramiento en las actividades, la ayuda mutua entre compañeros y el entusiasmo en cada actividad.

La tercera categoría es Impacto de los juegos tradicionales en la percepción cultural, brinda la posibilidad de reconocer cómo la ejecución de estas dinámicas interviene en la forma en que los estudiantes valoran su cultura y la relación que se da con sus elementos culturales y ancestrales campesinos, por ello, se estudian cambios en la perspectiva de los educandos acerca de la importancia de resguardar sus tradiciones mediante el juego, por ello, sus indicadores contienen reflexiones dadas en las entrevistas, acerca de la identidad y la unión que establecen entre el juego y el aprendizaje cultural.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En esta fase inicial, se identificó que los estudiantes poseían un conocimiento mínimo acerca de información sobre los juegos tradicionales, relacionándolos con elementos pasados de sus entes familiares, pero sin practicarlos a menudo, mediante la implementación de observaciones y entrevistas aplicadas a los estudiantes, se logró evidenciar que los consideraban entretenidos, mas no los vinculaban con su identidad cultural campesina, pero demostraron curiosidad de conocerlos y apropiarlos para aprender de ellos, principalmente cuando se resaltó su importancia dentro de la comunidad.

Durante la ejecución de los juegos tradicionales en el aula, se observó entusiasmo y participación, aunque al inicio desconocían las reglas del juego estuvieron atentos a las explicaciones y el desarrollo de las sesiones, mostrando interés, de igual forma, fortalecieron el sentido de pertenencia y su conexión con la cultura local, y procesos de cooperación y trabajo en equipo, lo que contribuyó a consolidar la socialización y el aprendizaje significativo.

En cuanto a la aplicación de las entrevistas y cuestionarios se evidencian un cambio efectivo en la percepción de los estudiantes acerca de los juegos tradicionales, que ahora aprenden a reconocer como parte esencial de su identidad cultural campesina y manifestaron interés en preservarlos, igualmente trasladaron esos aprendizajes a sus familias, formando un diálogo intergeneracional, y se propuso unificar esos juegos de forma permanente en la escuela, para generar una mayor apropiación de su cultura y una estimulación sostenida por aprender a través de estrategias lúdicas. Estas voces permiten comprender el punto de partida de la comunidad frente a la variable, y orientan las estrategias pedagógicas para resignificar el juego como una herramienta activa en la construcción de identidad cultural campesina.

Partiendo de las entrevistas iniciales y entrevistas aplicadas, se demostraron diferentes formas de percibir tanto el juego como la identidad cultural campesina, organizándolas en tres categorías: desconocimiento de las tradiciones, visión del juego como ocio y valoración de las raíces campesinas, destacando algunas visiones respecto a las mismas,

Desconocimiento de las tradiciones: hace referencia a ese proceso que se evidencia en la juventud, donde no aplican importancia o resaltan esos elementos característicos de la comunidad, que deben pasar de generación en generación porque es algo que los define como grupo, pero que actualmente muchos niños no vivencian, por ello, los estudiantes manifestaron durante el dialogo que “no sabía que los juegos que hacían mis abuelos también contaban como cultura”.

Visión del juego como ocio: el juego es importante porque no solo permite recrearse, sino que brinda pautas y herramientas para fortalecer el aprendizaje, pero que en muchos estamentos educativos no se da de la misma forma, porque emplean la educación pasiva y tradicional, por ello, se escuchó a algunos niños expresar que, “Aquí juegan solo cuando no hay nada más que hacer.”, algo que se debe mejorar y que continuamente debemos cambiar de percepción y nutrir esos ambientes de enseñanza.

Valoración de las raíces campesinas: proceso en el que se establecen diálogos y comunicación para resaltar esas vivencias que caracterizaron a nuestros antepasados y que debe continuar fortaleciéndose, por ello, uno de los estudiantes manifiesto “A mí me gusta cuando mi abuela me cuenta cómo jugaban antes en el campo.”, esos procesos de comunicación acertiva con sus abuelos nutre ese saber ancestral y les permite conocer cómo se educaban y vivenciaban antes, para tomar algunos elementos en la educación actual.

Experimentación

En el periodo de aplicación de la actividad a los estudiantes, se evidencio que participaron en los juegos como la ronda, el tingo tango, al inicio algunos mostraron desconocimiento sobre las reglas y el significado cultural de los juegos, pero en base avanzaban las aplicaciones, su interés y entusiasmo aumentaron potencialmente. Se observó que los niños disfrutaban las actividades arraigándolas con experiencias familiares, principalmente al compartir anécdotas de sus abuelos sobre cómo jugaban en su infancia, lo que permitió mejorar su sentido de pertenencia y los motivó a aprender más sobre sus raíces.

También es importante resaltar los procesos que se enmarcan en la interacción durante los juegos los cuales mejoraron la colaboración y el trabajo en equipo, promoviendo valores como el respeto y la solidaridad, los cuales permitieron registrar los avances y cambios positivo en la percepción del juego, ya que al final de las sesiones opinaron que aprender mediante estas actividades les resultaba más significativo y divertido; por lo que en general, la experimentación ratificó que el uso del juego tradicional como estrategia pedagógica no solo mejoró la motivación de los estudiantes, sino que reforzó su identidad cultural campesina y promovió la integración dentro del grupo.

Continuando lo anterior, se evidenciaron diversas actividades lúdicas ajustadas en juegos tradicionales campesinos como la ronda acompañadas de relatos orales, las cuales generaron meditaciones espontáneas sobre el valor de las tradiciones; una de las actividades más significativas fue luego de la ronda, hacer una mesa redonda para que ellos contaran cosas o historias que sus abuelos les contaban de cómo era antes la educación o la vivencia, algo que los motivó a reconocer que esas prácticas hacían parte de su identidad, expresaron oposiciones como: “No sabía que el trompo era un juego de antes, pensé que era solo de nosotros, de ahora”,

“pensé que antes no jugaban a la bolita de cristal, pero mi abuelo me conto que si, con otras bolitas y reglas, pero el juego ha ido innovando”, lo que generó que los niños se entusiasmaran y lograran resignificar el juego como elemento intergeneracional, formando cambios en la percepción de los niños y niñas respecto a sus raíces campesinas.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de los juegos tradicionales, se evidenciaron cambios efectivos en la percepción, actitud y comportamiento de los docentes en base a su identidad cultural campesina, al principio algunos estudiantes reflejaron que los juegos tradicionales los veían como una forma de entretenimiento sin relación con su cultura, pero en la medida que avanzaron las actividades, se evidencian un mayor reconocimiento de estos juegos como parte de su herencia cultural, se hicieron uso de entrevistas las cuales revelaron que los estudiantes ahora asocian los juegos con las costumbres de sus familias y revelaron suficiencia por aprender y practicarlos fortaleciendo el diálogo intergeneracional. En los cuestionarios se identificó un acrecimiento en la motivación por seguir practicando estos juegos en su contexto educativo y social, y se evidencio una mejor participación en actividades grupales, mostrando un sentido de cooperación y pertenencia más sólido.

En comparación con los resultados iniciales, en donde se evidencio un conocimiento limitado y poca conexión con los juegos tradicionales, luego de la intervención se reflejó un mayor interés en resguardar y en incorporarlos como parte de su aprendizaje escolar; lo que refleja que el uso del juego tradicional como estrategia pedagógica no solo enriqueció su proceso educativo, sino que también contribuyó a fortalecer su identidad cultural.

Partiendo de ello, es viable resaltar que, en el proceso de la post intervención, se demostraron evoluciones claras en las percepciones de los participantes, como se ha mencionado,

algunos dicentes al inicio reflejaban desconocimiento o apatía por los juegos tradicionales, dejando claro que “eso es viejo, ya no se juega”, sin embargo al finalizar las actividades se escuchaban frases como: “me gusta saber cómo jugaban antes, para conocer sus historias”, y otras frases que demostraban al inicio la poca receptividad de los juegos y los elementos campesinos arraigados a ellos, pero que, al finalizar demostraron una apropiación afable de su cultura y entorno.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación reflejan una evolución significativa en la percepción de la identidad cultural campesina de los docentes del grado 5°, desde la fase inicial representada por el desconocimiento y la corta vinculación con los juegos tradicionales, hasta una etapa final en donde se apropian, reconocen y aplican estos juegos como elementos esenciales del patrimonio cultural; cada una de estas manifestaciones se relacionan claramente con el objetivo general, el cual busco promover la identidad cultural mediante la implementación de estrategias lúdicas, en pro de visibilizar la pertinencia del juego como variable pedagógica en entornos educativos. Por medio de este análisis, se explorará cómo la variable fue determinante en la unidad de análisis de una forma cualitativa, analizando los enfoques no solo en la conducta observable, sino de aspectos ontológicos del ser, lo que quiere decir, la forma en como los estudiantes se aprenden a reconocer como transportadores de una herencia cultural.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Inicialmente los estudiantes tenían un conocimiento un poco delimitado sobre los juegos tradicionales, los relacionaban con un pasatiempo o con experiencias de sus abuelos, pero no identificaban el valor cultural, estas respuestas permitieron confirmar en parte la hipótesis inicial acerca de la independencia entre la educación formal y los saberes ancestrales, posteriormente fue nutrido y agradable identificar el interés y la curiosidad que se derivó del manejo de la temática, lo que condujo a reconectar su identidad cultural campesina mediante el juego.

Impacto de la Variable en la Experimentación

En la aplicabilidad de la fase experimental, la ejecución de juegos tradicionales como la ronda y el tingo tango permitieron que los estudiantes participaran y se incorporaran de forma

eficaz reflejando buen comportamiento y actitud; además se reflejó elementos expresivos positivos, que denotan compromiso con sus deberes académicos. La variable se desarrolló como un elemento pedagógico que mejoro la construcción grupal del saber y la recuperación de aspectos culturales, lo anterior se fortaleció y resignifico en base a los sustentos de Bustamante y Hernández (2021), que afirman que el juego genera procesos de socialización y aprendizaje significativo, por su parte Ardila-Barragán (2021), destaca la capacidad de fortificar la identidad cultural; todo ello, se relacionó con la perspectiva de Meneses y Monge (2001), que resaltan el juego como un elemento creativo capacitado para fortalecer el aula y generar sentido. Lo anterior permite inferir que, al integrar el juego con los temas escolares, los educandos resignificaron sus prácticas habituales e iniciaron a promover su cultura, ratificando así la pertinencia teórica del enfoque.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Después de la intervención, se demostraron transformaciones eficaces respecto a los procesos ontológicos de los estudiantes, enfocándose en que ellos se reconozcan como parte de su cultura campesina, que ellos poseen un valor importante. Como se ha mencionado anteriormente los docentes iniciaron percibiendo el juego como actividad recreativa normal, pero al terminar, enunciaron reconocer la incidencia e importancia de ser herederos de tradiciones, de allí, se destacan frases como “no sabía que los juegos de mis abuelos también eran cultura”, las cuales demuestran el significado de su identidad propia. En los cuestionarios, algunos estudiantes expresaron que les gustaría llevar estas actividades a recrearlas con sus abuelas o familiares, para que ellos recuerden su niñez y no olviden las cosas que hacían antes para recrearse, estas respuestas reflejan autopercepción, ya dejan de ser entes pasivos de su cultura a ser personas activas que la estiman y ansían preservarla.

Comparación con Estudios Previos

Los resultados de este estudio concuerdan considerablemente con estudios anteriores como los de Bustamante y Hernández (2021) y Ardila-Barragán (2021), los cuales destacan el valor del juego como herramienta pedagógica para mejorar la identidad cultural y promover la socialización, partiendo de estas investigaciones, se demostró que los juegos tradicionales no solo motivan, sino que crean espacios para que reconozcan sus raíces. Otro estudio con el que relacionamos la investigación en mención es con la de Cuchillo (2019), que resalta que el juego es un factor que reconstruye el sentido de pertenencia en áreas rurales; algo que se destaca o que difiere de estos estudios es que en nuestro caso se empleó una comunidad limitada en ciertos aspectos a los recursos educativos, esto generó impacto del juego como eje de aprendizaje contextualizado.

Limitaciones del Estudio

Destacando algunas limitaciones que se derivaron de este estudio, es que el tamaño de la muestra fue muy pequeño, ya que solo participaron 11 estudiantes del grado quinto, es decir, un solo grado limita la generalización de los resultados a otros entornos. Otro limitante fue el tiempo, ya que fue corto y no permitió realizar un rastreo más amplio y analizar los cambios a largo plazo en la identidad cultural de los participantes, es por lo que, para futuras investigaciones, se propone aumentar la muestra, agrandar el tiempo de aplicación y fortificar los procesos de implementación de estrategias más prolongadas.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados del proceso investigativo demuestran que el juego tradicional puede ser una herramienta pedagógica única para mejorar el sentido de pertenencia y promover la identidad cultural; es por ello, que se sugiere reforzar la necesidad de unificar actividades lúdicas del medio social en el currículo escolar, fundamentalmente en áreas básicas de aprendizaje. De igual forma, los resultados generarían oportunidad para otras instituciones a realizar proyectos pedagógicos en base al rescate de saberes ancestrales incluidos en los planes de aula. A nivel comunitario, se puede incluir a las familias en procesos educativos interculturales, beneficiando un proceso más participativo y alineado en la cultura de la comunidad, igualmente estos aportes pueden ser una base significativa para en un futuro diseñar políticas escolares que aprecien la cultura campesina como un recurso educativo, fortificando la unión entre escuela, comunidad y territorio.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En base a los resultados se concluyó que la ejecución de juegos tradicionales mejoró significativamente la identidad cultural campesina, además de su motivación y promovió el vínculo con su entorno, ya que se demostró que el juego, no es solo un recurso lúdico, sino que puede funcionar como un puente entre la educación y los saberes ancestrales, activando aspectos ontológicos y formativos. De allí, que, partiendo de los hallazgos, nacen nuevas preguntas como: ¿Cómo se modifica el impacto del juego tradicional en diferentes niveles educativos? ¿Qué rol pueden ocupar las familias en la sistematización y transmisión de estos saberes en el aula? Partiendo de allí, futuros estudios que se enfoquen en identificar y analizar los efectos del juego en el tiempo pueden integrar el saber local en los planes curriculares desde la parte intercultural.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos más relevantes de esta investigación indican que la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica generó un efecto positivo en la identidad cultural campesina de los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Cayo de Palma, ya que, durante el proceso investigativo se reflejó un cambio significativo en la percepción de los estudiantes en relación a su cultura, pasando del desconocimiento y la indiferencia, a un reconocimiento eficaz y una apropiación reflexiva de sus tradiciones. Estos resultados responden claramente al objetivo general de promover la identidad cultural a través del juego y dan respuesta a la pregunta de investigación, expresando que sí es posible fortalecer el sentido de pertenencia mediante estrategias lúdicas contextualizadas.

La investigación logró reflejar el aspecto ontológico del ser en los educandos, al permitirles identificarse como sujetos culturales de una herencia idónea. A través del juego, se favoreció un espacio de reflexión de su identidad en el que empezaron a vislumbrar el valor de sus raíces campesinas, lo que llevó a fortalecer el componente ontológico, al promover el autoconocimiento y la valoración de la identidad propia, factores que se presentaron en sus narrativas, expresiones orales y actitudes hacia el aprendizaje. Este proceso marcó un desarrollo significativo en la formación integral de los estudiantes, quienes transitaron de una actitud pasiva a una postura activa y consciente frente a su cultura.

La variable de estudio el juego tradicional, intervino de forma directa en la motivación, la participación y la construcción identitaria de la población, porque los estudiantes se adentraron con entusiasmo en las actividades lúdicas y exploraron los juegos como herramientas para aprender y conectarse con sus tradiciones; por ello, entre los logros, se subraya el desarrollo de habilidades sociales, la mejora en la interacción grupal y el aumento del sentido de pertenencia.

Sin embargo, se destacaron algunas limitaciones como el corto tiempo de intervención y el reducido tamaño de la muestra, restringiendo la posibilidad de trascender los resultados a otros contextos, aun así, el impacto fue claramente positivo dentro del grupo intervenido.

Los resultados de este estudio contribuyen de forma significativa a la literatura educativa sobre pedagogía intercultural, juego tradicional y aprendizaje significativo, metodológicamente, se valida el enfoque cualitativo interpretativo como un elemento oportuno para examinar procesos educativos en contextos rurales. Teóricamente, se fortifica la importancia de unificar el juego en la enseñanza, no solo como medio recreativo, sino como herramienta transformadora del conocimiento y la identidad; por ello, este estudio puede inspirar a futuras investigaciones, en pro de analizar el papel del juego en otros niveles educativos o entornos culturales, y propone rutas para incluir la cultura comunitaria en el currículo escolar de forma positiva.

Se recomienda que la Institución Educativa Cayo de Palma integre el uso de juegos tradicionales dentro de sus prácticas pedagógicas, y que le permita ejecutar unidades didácticas que evalúen el contexto cultural y que articulen los saberes locales con los contenidos escolares, por esto, se propone involucrar a las familias e integrantes de la comunidad en estos procesos, destacando un enfoque intercultural que fortifique la identidad campesina desde el aula y el hogar.

Se tiene que, para futuras investigaciones, se puede ampliar la muestra poblacional, incluir más grados escolares y expandir el tiempo de intervención para observar cambios a largo plazo, de igual forma, es acertado explorar nuevas variables como el uso de narrativas orales, la música tradicional entre otras, como estrategias educativas. Además, se podrían ajustar métodos cualitativos y cuantitativos para dignificar el análisis y ofrecer una visión más integral del fenómeno educativo en dichos entornos.

Referencias Bibliográficas

- Ardila-Barragán, J. N. (2021). *Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural de los estudiantes de la Institución Educativa Ignacio Gil Sanabria del municipio de Siachoque*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Digit. Act. Fis. Deport. 8(1):e2152. <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bustamante. A; Hernández. L. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la institución educativa “Marceliano Polo”, en tiempos de Covid- 19*. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38355/2021arnidibustamante.pdf?sequence=6&isallowed=y>
- Barbecho, M., Uyaguari, J., & Toukoumidis, A. (2020). *Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: Estudio de caso*. Estudios Pedagógicos (Valdivia), 46(3), 291-308. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052020000300033
- Cuchillo, A. (2019). *Juegos propios para la construcción de la identidad cultural de los niños y niñas de grado 4 y 5 en la vereda Cacique del resguardo de Guambia*. Universidad Autónoma de Colombia. <https://repositorio.uniautonoma.edu.co/bitstream/handle/123456789/505/T%20DR-M%20064%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiménez, B. (2008). *Investigación cualitativa y psicología social crítica: Contra la lógica binaria y la ilusión de la objetividad*. Investigación Cualitativa en Salud. <http://www.cge.udg.mx/revistaudg/rug17/3invesigacion.html>

- González, Y., & Mahecha, M. (2018). *Elementos metodológicos de la propuesta de investigación* [Objeto de aprendizaje]. Escuela de Ciencias de la Salud, Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). <https://www.cge.udg.mx/revistaudg/rug17/3invesigacion.html>
- Meneses, M., & Monge, A. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Revista Actualidades Investigativas en Educación, 1(1), 1-20. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Salazar-Ruiz, M. R., Caracuel-Cáliz, R., Ramírez-Granizo, I. A., Sanz-Martín, D., & Alonso-Vargas, J. M. (2024). *El juego tradicional como vehículo de socialización entre los niños de primaria. Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 16(1), 36-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/catart?codigo=9323287>
- Paternina, J. Quiroz, M. (2022). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural y las habilidades interculturales en los estudiantes de 8° grado de la institución educativa Las Palmas del municipio de Santiago de Tolú, Sucre*. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/50384/3/msquirozv.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestra de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1f1vgWCip3RZTGWSrmqY3IGWn2Yf3U7V?usp=sharing>