

Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para Fortalecer el Proceso de Aprendizaje de los Niños en Educación Primaria

Traditional Games as a Didactic Strategy to Strengthen the Learning Process of Children in Primary Education

Natalia Mercado Feria¹, Dayana Oviedo Márquez² y Mónica Esther Castillo Gómez³

¹Universidad de Córdoba, natimerfer@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0000-5332-8411>, Colombia

²Universidad de Córdoba, dayanaoviedo0102@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0005-1762-2003>, Colombia

³Universidad de Córdoba, mecastillo@correo.unicordoba.edu.co, <https://orcid.org/0000-0003-2324-0616>, Colombia

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 17-12-2025

Revisado 18-12-2025

Aceptado 15-01-2026

Palabras Clave:

Juegos Tradicionales
Estrategias
Didáctica
Aprendizaje
Primaria

Keywords:

Traditional Games
Strategies
Didactics
Learning
Elementary school

RESUMEN

Proporcionar metodologías didácticas en los procesos educativos contribuye a la creación de ambientes distintos y dinámicos que facilitan el proceso de aprendizaje y a la participación y motivación por parte del alumnado en el mismo; es por ello que, el presente artículo se centra en dar a conocer una estrategia didáctica basada en los juegos tradicionales con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado primero en la Institución Educativa Simón Bolívar ubicada en Sahagún Córdoba. Metodológicamente es una investigación de carácter cualitativa, la población está compuesta por 1000 estudiantes en la básica primaria y 27 estudiantes en el grado primero; las técnicas e instrumentos utilizados corresponden a la guía de observación y la entrevista semiestructurada en apoyo de la matriz de baja inferencia como técnica para el análisis de los datos e información recopilada. En ese sentido, los resultados obtenidos arrojan que la práctica repetitiva de estrategias monótonas se convierten en un ambiente rutinario poco interesante para el estudiante, así, se demuestran que el empleo de estrategias didácticas y nuevos ambientes de aprendizajes estimulan y potencian las diferentes áreas del desarrollo, demostrando que los juegos tradicionales funcionan como una estrategia innovadora que cautiva la atención, la motivación, la integración y la autonomía del estudiante en la construcción de sus propios conocimientos, de esa forma, la aplicación produjo cambios notables tanto en la actitud del estudiante por aprender y en la manera en cómo relacionaban la recreación con el aprendizaje.

ABSTRACT

Providing didactic methodologies in educational processes contributes to the creation of diverse and dynamic environments that facilitate learning, as well as student participation and motivation. For this reason, this article focuses on presenting a didactic strategy based on traditional games in order to strengthen the learning process of first-grade students at the Simón Bolívar Educational Institution, located in Sahagún, Córdoba. Methodologically, this is a qualitative research study. The population is composed of 1,000 students in primary education and 27 students in first grade. The techniques and instruments used include an observation guide and a semi-structured interview, supported by a low-inference matrix as a technique for analyzing the collected data and information. In this regard, the results show that the repetitive practice of monotonous strategies creates a routine environment that is of little interest to students. Thus, it is demonstrated that the use of didactic strategies and new learning environments stimulates and enhances different areas of development, showing that traditional games function as an innovative strategy that captures students' attention, motivation, integration, and autonomy in the construction of their own knowledge. In this way, the implementation produced notable changes both in students' attitudes toward learning and in the way they related recreation to learning.

INTRODUCCIÓN

La visión con la que se ha mirado la educación, a lo largo de la historia, ha sido cambiante. En la antigüedad, educar a un individuo se remontaba a transmitir conocimientos empíricos, de generación en generación, para la supervivencia de este; siglos más adelante, fue visto como parte de un proceso centrado en la religión y algunas disciplinas específicas. Con el transcurso de las décadas, y los constantes cambios que ha implementado la sociedad, la forma de concebir la educación se ha adecuando a la necesidad de los contextos, convirtiéndose, finalmente, en un proceso sistemático que busca la formación integral del individuo para su desempeño personal, académico y laboral. Esto indica que la educación debe convertirse en un proceso proporcional a los cambios sociales que vayan surgiendo a medida que el mundo avanza, lo que en otros términos se refiere a que, educar debe satisfacer las necesidades que demanda la era en la que se encuentra la humanidad y verla como algo transversal en el desarrollo humano (Fadel et al., 2015). Por lo que, el individuo debe, desde la práctica de sus experiencias, ser capaz de desenvolverse en la sociedad sabiendo enfrentar los retos existentes y venideros; lo que significa que actualmente no basta con transmitirle conocimientos, sino más bien, llevarlo a que aplique y convierta ese saber en un producto para su vida.

En teoría, la educación debe responder o acercarse a lo antes mencionado; lo que quiere decir que, debe existir una coherencia que muestre que lo aprendido por el individuo se debe convertir en una fuente primaria a utilizar para satisfacer la demanda de las múltiples situaciones a las que se enfrenta y se enfrentará en su contexto. Corroborando lo anterior, Wasserman cuando planteó que “la educación es una de las condiciones que más fuertemente determinan las características de una sociedad” (2021, p.1). Así pues, la educación resulta ser la columna vertebral de la humanidad, producto de la cultura, los ideales y los valores que como habitantes quieren reflejar en su identidad y ante el mundo.

En el caso de Colombia, la educación ha atravesado un sinfín de dificultades para poder sentar bases que le permitan tener un progreso significativo. De ahí, que le haya apostado su progreso, como país, a la educación creando normativas que respalden y le den rigurosidad, buscando brindar procesos de formación acordes a las necesidades actuales de la sociedad y que se ajusten a los ideales nacionales. En concordancia, la Constitución Política de Colombia en sus artículos 44 y 67 consagra la educación como un “derecho de la persona” (Constitución Política de Colombia, Artículo 67, 1991), es decir que, la educación no debe ser un *privilegio* para solo unos pocos; Por el contrario, al ser un derecho respaldado por normas jurídicas y reconocimientos internacionales, el Estado está en la obligación de brindar la prestación de este servicio de forma innegable, gratuita y accesible a todas las personas para que se pueda avanzar como sociedad, se reduzcan las desigualdades, se garantice una vida digna y se promueva la equidad y la justicia, garantizado por la creación de un sistema educativo que busque brindar una formación en alta calidad.

Paralelamente, la Ley 115 de 1994 mencionó que la educación formal debe estar organizada por niveles que parten de la educación inicial hasta la educación superior. Donde el nivel preescolar y la básica primaria, son grados de carácter obligatorio para el educando, pues, mínimamente deben cursar un grado en preescolar y cinco en educación básica primaria, correspondientes a los grados 1°, 2°, 3°, 4° y 5° (Ley General de Educación, 1994, artículo 11), lo que demuestra la importancia de estos primeros grados, pues se aprenderán conocimientos básicos y claves para el desarrollo de habilidades que le permitirán responder positivamente a los retos que se presenten y se obtengan resultados académicos esperados que impacten en el individuo y en la sociedad. Por consiguiente, para poder lograr un proceso educativo eficaz y de calidad es necesario emplear estrategias que motiven al estudiante y despierten el deseo por aprender, tanto así, que existe una amplia gama de estrategias que se convierten en un recurso para el profesorado y que conllevan a que el estudiante obtenga aprendizajes significativos. Dentro de ese cúmulo de estrategias está el juego; Coma et al. mencionó que “es la actividad que más le interesa al niño... facilita la motivación, el aprendizaje activo, conecta al alumnado con la vida real” (2008, p.10), lo que se refiere a que, el juego permite que el alumno aprenda de manera dinámica, activa y de manera autónoma mitigando la apatía que algunos estudiantes presentan hacia la realización de actividades escolares.

En relación a estos sucesos, en la Institución Educativa Simón Bolívar, ubicada en Sahagún- Córdoba, es muy evidente que en grados de básica primaria no se vea el constante uso de metodologías que conlleven a que el estudiante se sienta motivado a participar activamente en las actividades propuestas, más bien, lo observado es que el estudiante ve las tareas académicas como una carga tediosa, viéndose obligados a realizarlas por cumplir con una responsabilidad, lo que ha conllevado a que no se disfrute el proceso de aprendizaje de manera significativa y autónoma.

Es importante mencionar que, los docentes en estos grados se orientan y hacen cumplimiento de los referentes educativos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional y hacen uso de estrategias y dinámicas en algunos momentos de la clase, de hecho, cuando eso sucede los estudiantes se sienten más motivados y su participación aumenta de manera voluntaria, lo que indica que si se implementaran más seguidos resultaría más provechoso para los procesos de aprendizaje de los estudiantes, no solo para un área en específico, si no en todas las áreas. Pese a eso, el desconcierto es que las clases impartidas, en su

mayoría de tiempo, son monótonas y simples, ejercidas frecuentemente dentro de un aula. Ante esto, Duarte mencionó que un espacio de aprendizaje “ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se desarrolla entre las cuatro paredes del aula. Deberán ofrecerse escenarios distintos, -ya sean contruidos o naturales- dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos” (2003, p.12), refiriéndose a que, es correcto hacer uso de las aulas como ambientes de aprendizaje, pero existen otros espacios de la institución y fuera de ella que también cumplen una función de escenarios prácticos para desarrollar un conocimiento y pueden ser utilizados según la intencionalidad del docente.

Por consiguiente, ante la situación observada en el grado primero, en la que hace falta que se empleen más seguidas estrategias didácticas que permitan que el estudiante salga de su zona de confort y de las cuatro paredes del aula para desarrollar habilidades y conocimientos, resulta importante apostarles a otras estrategias didácticas más recursivas y llamativas para el estudiante, las cuales pueden contribuir a la motivación de estos y a que su proceso de aprendizaje sea más significativo, aludiendo a que, mientras el niño juega implícitamente está aprendiendo y reforzando conocimientos y, a su vez, se va rescatando la cultura del juego real que la sociedad ha pasado a un segundo plano tras la llegada de las tecnologías (Trigueros, 2000). De esta manera, se puede convertir en otra herramienta didáctica para el docente y un espacio significativo para el aprendizaje de los estudiantes.

Desarrollo

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

Piaget estableció que el aprendizaje en el individuo se genera de manera interna a partir de procesos y esquemas mentales. El mismo autor afirmaba que el aprendizaje “es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante” (Piaget 1936, como se citó en Saldarriaga et al., 2016, pág. 131). Su postura teórica se basaba en que el aprendizaje se produce por patrones mentales que están estrechamente ligados y son modificados en cada estado evolutivo del individuo, donde dichas estructuras se van construyendo y reconstruyendo debido a los esquemas evolutivos o procesos que responden a cada una de las etapas del desarrollo. Demostrando que, la mayor parte del pensamiento del individuo se ve caracterizado por la etapa en la que se encuentra lo que permite direccionar la forma de enseñar dependiendo del momento y desarrollo cognitivo que presenten los estudiantes.

A su vez, Piaget también comentaba la influencia que tiene el juego dentro del desarrollo cognitivo del niño, pues estese convierte en “un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual”, como se citó en (Piaget, 1956, como se citó en Aparicio, 2001, pág. 36), lo que indica que, esta actividad funciona como un eje articulador entre el conocimiento y el individuo puesto que, al momento del niño jugar comienza un proceso de interacción con el entorno que le ayuda a adquirir competencias y capacidades, que a medida que transcurre el tiempo se estimulan mayormente a través del juego porque esta actividad se vuelve significativa a medida que el niño avanza en sus etapas evolutivas. Por tanto, es determinante conocer esta teoría para poder ajustar las actividades acordes a las necesidades y capacidades que el estudiante está presentando de acuerdo a su estado evolutivo para generar aprendizajes óptimos y significativos.

Enfoque Didáctico de Juan Amós Comenio

Comenius estableció que la educación debía ser impartida para todas las personas y que dentro de ese proceso se debían emplear estrategias o métodos en los que el estudiante disfrutara de la enseñanza y se dejara el tedio y la monotonía en las aulas. Ante esto, mencionó que “no requiere otra cosa, el arte de enseñar, que una ingeniosa disposición del tiempo, los objetos y el método. Si podemos conseguirla, no será difícil enseñar” (1986, p. 105); Comenio entendió que la forma en cómo se enseñaba tenía un impacto en la obtención de resultados durante el proceso de enseñanza- aprendizaje y, por tanto, que los estudiantes sintieran el anhelo por aprender, más que concebir dicho proceso como una obligación implantada por la sociedad y la familia, dependía de la forma de enseñar docente y la aplicación de métodos distintos al tradicional.

Por consiguiente, Comenio hablaba de que había que despertar el interés en los estudiantes por medio de las experiencias propias vividas y sus sentidos, convirtiéndose la enseñanza en una especie de un juego llamativo en la que los niños encuentren el goce y placer por aprender. Además, estableció un modelo de enseñanza basado en la forma en cómo debía enseñarse y qué se debía enseñar, apuntando a que se emplearan metodologías sencillas para que el estudiante aprendiera haciendo mediante sus sentidos y las experiencias. Por tanto, esta teoría reafirma y determina la importancia de que el docente se cualifique en el arte de enseñar, aplicando metodologías que sean llamativas para que no se convierta, el proceso de aprendizaje del estudiante, en algo tedioso y monótono, lo que deja ver que el emplear métodos diferentes a la hora de llevar a cabo el proceso de aprendizaje de los estudiantes los motiva, a sentir amor por la enseñanza y les deja aprendizajes significativos.

Teoría del juego de Friedrich Froebe

Fröbel estipulaba que para que la enseñanza no fuera nula, se debía basar en la elección de un modo de educación o enseñanza propio de la naturaleza del estudiante. Este autor consideraba que el juego es “el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior... el juego es en fin el origen de los mayores bienes” (1886, p. 36), y que por tanto, al ser innato en el ser humano, les otorgaba medios para desarrollarse de acuerdo a su naturaleza, es decir, que esta actividad les permitía aprender y crecer en un entorno lleno de curiosidad, goce, libertad y satisfacción lo que potencializaría sus capacidades innatas.

Por otra parte, también consideraba que la creatividad en los niños se daba por naturaleza y que, por tanto, el juego se constituía como un elemento clave en la estimulación de esta capacidad y, asimismo, en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. De hecho, consideraba el juego estructurado como una actividad significativa puesto que, al momento de que el niño escoge un juego lo hace por elección propia donde, inclusive, es capaz de idear y crear su propia forma de jugarlo porque es algo que disfruta hacer. En consecuencia, comentaba que las relaciones sociales y los vínculos afectivos con su familia, la naturaleza y Dios serían el resultado de las estrategias empleadas para el que el niño disfrutara, se desarrollara y aprendiera durante de su infancia (Fröbel, 1886). Esta teoría deja claro, la importancia que tiene el juego como actividad educativa en el proceso de aprendizaje, lo cual reafirma que la implementación de estos bien adaptados estos acordes a las necesidades que presentan los niños, en cuanto a aprender de manera distinta se considere y que, además, deje aprendizajes integrales y significativos.

Los juegos tradicionales

Para Trautmann (1995, como se citó en Sanchez “los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres” (2017, p. 6). Este autor considera que, este tipo de juegos son llamativos para los niños, como, además, incentiva habilidades que influyen en que su proceso de aprendizaje se dirija a lo integral. Asimismo, considera que los juegos tradicionales son un medio para mantener una cultura viva, por lo que, es necesario que se incorporen dentro del proceso educativo.

En este sentido, es primordial darle la debida importancia que tienen los juegos tradicionales dentro de un aula o ambiente pedagógico pues estos, son adaptables según las características y necesidades que presente el alumnado, además que traen consigo la exploración de habilidades y desarrollo de competencias en los niños. Y actualmente, presenta mayor relevancia dado que, en la era tecnológica en la que se encuentra la sociedad, es casi nula la participación que tienen los individuos por el juego real, sobre todo, en las áreas urbanas donde existe mayor cobertura de espacios virtuales de entretenimiento.

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación se sitúa bajo el paradigma interpretativo, que le permite al investigador comprender la realidad educativa de los sujetos implicados al poder sumergirse en la investigación para interpretar, describir y darle múltiples significados a su realidad existente. Hernández (2023), mencionó que este paradigma se “centra en las nociones de comprensión, significado y acción. Sus propósitos esenciales están dirigidos a la comprensión de la conducta humana a través del descubrimiento de los significados sociales” (pág. 10569), lo que refiere a que abre las puertas a los investigadores para que puedan observar, conocer y comprender desde la interacción con los sujetos sus comportamientos, sus fortalezas, sus destrezas y sus debilidades, permitiéndoles involucrarse y fortalecer su proceso a nivel educativo y personal. Asimismo, la investigación es de tipo cualitativa, puesto que se empleó la observación directa como primer método para recopilar la información y realizar un análisis de la problemática. Asimismo, en este tipo de investigación, los investigadores “estudian la realidad social en su contexto inmediato, y como tal aspiran a alcanzar el sentido y la interpretación de la realidad estudiada a partir de los significados propios que muestran los actores de una interacción social determinada” (Córdoba, 2017, pág. 11).

De la misma forma, la investigación se sitúa bajo un diseño metodológico de investigación Acción Participativa (IAP) donde se permite que el investigador cumpla un doble rol, se sumerja en el proceso investigativo y pueda conocer, analizar y comprender la realidad del objeto estudiado (Colmenares, 2012). Para este proyecto, la muestra fue escogida bajo el criterio de intencionalidad, tomando en cuenta los objetivos planteados y las sesiones de acompañamiento en el aula. Asimismo, considerando lo que menciona (Bisquerra et al., 2002) cuando se refiere a la muestra como la selección de un grupo de personas o contextos de donde se pueden extraer o recolectar datos. Por ello, esta investigación, está conformada por 27 estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Simón Bolívar, en la que diez estudiantes son niñas y los doce restantes corresponden a un grupo de niños entre edades de 6 y 7 años.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Analizar las estrategias de enseñanza empleadas por los docentes en el proceso de aprendizaje del grado primero.

Tras las observaciones realizadas en la Institución Educativa Simón Bolívar en el grado primero, se constata que las metodologías aplicadas para el aprendizaje de los estudiantes son netamente tradicionales y repetitivas, lo que conlleva a que el acto de aprender se genere por medios monótonos y poco motivadores para el estudiante debido a la falta de nuevas propuestas para llevar a cabo sus aprendizajes.

Dentro de las observaciones realizadas se evidencia que *"la maestra saluda a los estudiantes, le da la bienvenida y estos se ubican en sus puestos. Comienza la clase con una canción"* (RO3 L2 -3). Además, *"pasa al tablero realiza un dibujo de lo explicado y pide que transcriban un texto referente a la temática"* (RO3 L42 -43). Las anteriores acciones son muestra de que la maestra tiene iniciativa en la aplicación de algunas estrategias, la deficiencia radica en que dichas acciones son repetitivas lo que lleva a que el estudiante, en cierto sentido, presente disminución de la curiosidad y se encuentre adaptado a estrategias aplicadas para su aprendizaje. Estrategias que radican en *"tomar un cuaderno modelo y explicar la actividad"* (RO3 L30 -31).

Estas acciones hacen mucha alusión al método tradicional que lleva años existiendo en los procesos educativos; modelo que no está mal implementarlo porque en ocasiones resulta necesario. Sin embargo, su empleo frecuente, como fue observado, es lo que genera que el estudiante en muchos casos sienta apatía hacia lo que va a aprender, no tanto por el contenido, sino la forma en cómo se lleva a cabo dicho contenido. De hecho, en el semblante y actitud de los estudiantes finalizando la jornada escolar se percibe la negativa de seguir realizando actividades, que, por lo general, deben ser realizadas meramente en el cuaderno.

Implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de aprendizaje del grado segundo.

Emplear estrategias de enseñanza motivadoras, dinámicas, recreativas, didácticas y sobre todo que inciten y motiven al estudiante al aprendizaje, juegan un papel fundamental y da lugar a que en el proceso formativo se favorezca la adquisición de conocimientos duraderos y aplicables en varios contextos de la cotidianidad. Frente a la implementación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica se pudo evidenciar que la actitud y la participación de los estudiantes aumentó de manera significativa, dado que, al estar inmersos en un ambiente llamativo, con dinámicas diferentes, materiales concretos y donde la diversión estuvo incluida dentro del acto de aprender, la implementación de los juegos desató en los estudiantes mucha curiosidad.

Se evidenció que *"los estudiantes estaban prestos y atentos ante los juegos y materiales que se encontraban en el piso"* (RO4 L3 -5), y todos *"los estudiantes preguntaban ¿profe qué es eso? ¿profe, qué vamos a hacer? ¿vamos a jugar?"* (RO4 L6 -7).

El asombro que estos presentaban ante los juegos tradicionales aplicados demuestra que la rutina repetitiva en la que estaban envueltos los limitaba a conocer y vivenciar otras formas más dinámicas y divertidas de aprender. Asimismo, se evidenció que el diseño del material al mostrarse colorido y llamativo, despertó la curiosidad en los estudiantes por conocer y participar activamente en la realización de los juegos, y por supuesto, la motivación y deseo por implicarse en éstos.

Lo anterior permite constatar que cuando el estudiante experimenta nuevas formas de aprender en apoyo de la lúdica, la recreación, o la didáctica, se aseguran nuevos ambientes agradables y un espacio oportuno para construir aprendizajes, por lo que, el juego como alternativa pedagógica permite promover experiencias significativas para el aprendizaje y un medio para despertar la motivación e interés en los estudiantes. Asimismo, se exalta que la aplicación de los juegos tradicionales le permitió considerar a los juegos tradicionales como *"estrategias metodológicas que fortalecen el aprendizaje porque la lúdica y la recreación le permite al estudiante aprender de una manera significativa"* (RE1 L3-5). Anexando que *"los estudiantes deben continuar con ese tipo de estrategias y metodologías porque recreamos así el pasado en el presente y el pasado tiene muchos conocimientos que fortalece los aprendizajes actuales"*. Lo que da a entender que, aunque los juegos tradicionales provienen de una tradición cultural, pueden ser tomados como herramientas pedagógicas en el proceso formativo puesto que, articulan el pasado con el presente y dan paso a que se generen estrategias nuevas e innovadoras que le permitan a los docentes mostrarles a los estudiantes que aquellas actividades realizadas durante sus tiempos libres, fuera de la escuela, también pueden ser utilizadas para fortalecer su proceso de aprendizaje y, de esta forma, el estudiante se sienta motivado e interesado por las actividades a desarrollar.

Esto también sugiere una reforma o adaptación en las metodologías aplicadas por los maestros donde la lúdica, lo didáctico y el juego hagan parte de las herramientas de aprendizaje que están disponibles a la espera de su aplicación, lo que conlleva a dejar a un lado esa historia tradicional que por años ha estado arraigada en las aulas de clase. Según Comenius (1986), esto dará lugar a que se empleen metodologías sencillas y activas que le permitirán al estudiante aprender por medio de sus sentidos y experiencias, por lo que, darle paso a las nuevas metodologías y estrategias, haciendo hincapié en el juego, permitirá que el aprendizaje se efectúe de manera innovadora, motivante y de manera transversal en la vida del estudiante.

Evaluar el impacto de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje del grado primero

Para responder al último objetivo de la investigación se realizó una entrevista a la maestra en la que se constató la eficacia que tiene implementar los juegos tradicionales en el proceso educativo. De hecho, la maestra menciona que *“el estudiante poco salía del aula y a través de esta metodología, el estudiante pudo utilizar diferentes espacios para fortalecer el conocimiento”* (RE2 L55 -57). Esta apreciación permite demostrar la incidencia de los juegos tradicionales pues, les da la oportunidad, tanto a los maestros, como a los estudiantes de experimentar nuevos escenarios enriquecedores donde la práctica pedagógica y los aprendizajes se desarrollan de forma más efectiva y significativa para ambos actores involucrados en dicho proceso y, asimismo, se contrarresta la influencia que tienen los juegos tradicionales en la forma de aprender de los estudiantes con la metodología que tradicionalmente que se venía aplicando dentro del aula de clases. Además se pudo notar que la aplicación de los juegos tradicionales *“les permitió a los estudiantes integrarse de una manera recreativa fortaleciendo valores como fueron la responsabilidad, el sentido de pertenencia, el trabajo en equipo, respeto y tolerancia porque se observó la forma como ustedes permitían que los estudiantes participaran haciéndoles las respectivas orientaciones de lo que es respecto al turno, el trabajo colaborativo, la fortaleza que tiene trabajar en con un trabajo colaborativo y en equipo”* (RE2 L14 -20). Lo anterior va en común acuerdo con la teoría sociocultural que presenta Vigotsky (1979), al mencionar que, dentro de la adquisición de conocimientos, las relaciones interpersonales o las interacciones sociales son fundamentales para alcanzar de manera más efectiva los objetivos propuestos pues, se estarían desarrollando y estimulando aún más las habilidades que el individuo había adquirido previamente por contar con la ayuda del “otro”. Esto además repercute en la vida social de los estudiantes pues, a medida que se entablan mejores procesos interactivos, los estudiantes en su vida adulta contarán con la capacidad de trabajar en equipo y ser individuos ejemplares.

La maestra también percibió que la estrategia aplicada *“nos permite identificar los progresos en el aprendizaje de los estudiantes”* (RE2 L4 -5) y que, además, *“permite recrear conocimientos fortaleciendo aprendizajes”* (RE2 L25 – 26). Pues observó cómo los juegos tradicionales desarrollados integraron varios procesos mentales y de interacción en los estudiantes. *“Inclusive hasta los estudiantes más tímidos estaban dispuestos a participar porque les recreaban el conocimiento con el ejercicio físico y mientras se implemente la lúdica el estudiante va a estar dispuesto siempre a participar y adquirir mejor el conocimiento”* (RE2 L61 -64). Lo que muestra de la repercusión positiva que tienen los juegos tradicionales no solo en aspectos cognitivos o corporales, sino también en la estimulación de otras dimensiones del desarrollo de los estudiantes como es lo socioemocional. La maestra expone que los distintos juegos tradicionales desarrollados fortalecieron en los estudiantes la práctica de valores y la participación activa y espontánea incluso de aquellos niños que dentro del aula de clase se aislaban o no participaban de las actividades pues, en este caso, eran juegos que realizaban de manera espontánea en su diario vivir.

A su vez, la expresión *“los adoptaría todos como estrategia metodológica para aplicarlos en las diferentes áreas”* (RE2 L-68 -69), da a notar el valor pedagógico y la aceptación positiva que le atribuye la experiencia de articular los juegos tradicionales al proceso formativo. La postura de la maestra refleja que concibe estos juegos como herramientas educativas que permiten integrar de forma transversal distintas áreas del conocimiento, como también pone de manifiesto que su implementación constituye una estrategia que tiene la capacidad de enriquecer la práctica pedagógica de manera integral, es por ello que, manifiesta el querer compartir con sus colegas la experiencia que vivencio ante la implementación de las distintas actividades entorno a los juegos tradicionales: *“se compartiría porque es una oportunidad de que los otros estudiantes también tengan acceso a la lúdica y a los juegos tradicionales recopilando el acervo cultural de rescatar las tradicionales de nuestros ancestros y fortalecerlas con las nuevas metodologías”* (RE2 L73 -76). Lo cual indica que los juegos tradicionales funcionan como una estrategia didáctica pertinente, que además de tener un valor cultural significativo, impulsa el desarrollo del aprendizaje integral, favorece las interacciones socioemocionales, puede ser empleados de forma transversal en diversas áreas, despierta la curiosidad en los estudiantes y motiva su participación activa. De la misma manera, se constituye como una estrategia pedagógica que propone desde la lúdica y la recreación nuevas formas de aprender.

CONCLUSIÓN

Las observaciones realizadas frente a las estrategias empleadas por la docente en el grado primero determinan que dichas estrategias están altamente centradas en un enfoque tradicional que desfavorece, en gran medida, el desarrollo integral del estudiante. El uso repetitivo de estrategias monótonas deja en evidencia que en el proceso de aprendizaje predomina lo rutinario dejando de lado la creatividad, la autonomía, la motricidad y la curiosidad los cuales estuvieron ausentes durante el proceso. En ese sentido, el uso de los juegos tradicionales posibilita al estudiante aprender desde la experiencia, estimulando las áreas del desarrollo incluyendo la recreación; lo que puede generar motivación e interés por aprender.

Se pudo determinar que cuando se combina el aprendizaje con la lúdica y lo didáctico, la acción de aprender trasciende a una metodología innovadora que cautiva la atención, la motivación la interacción, la autonomía y participación del niño en la construcción de sus propios conocimientos. En ese sentido, los juegos tradicionales ajustados de forma intencionada pedagógicamente se convierten en una nueva propuesta didáctica que abre paso a nuevos escenarios y distinta forma de aprendizaje. Además, se observó en los estudiantes la estimulación del desarrollo de habilidades motoras y socioemocionales que son muy importantes en su proceso formativo.

Por consiguiente, el impacto generado frente al aprendizaje resultó eficaz, significativo y tomado como una propuesta tentativa por parte de la docente para fortalecer sus metodologías actuales a favor del proceso formativo de los estudiantes y la proyección de nuevos escenarios y formas de aprendizaje. El uso de esta estrategia produjo cambios notables en la actitud de los estudiantes, en el desarrollo de habilidades de forma integrada y la manera en cómo relacionaban la recreación con el aprendizaje, demostrando validez de que, a través del juego, la disposición y la motivación por aprender va a estar altamente dependiente con la forma dinámica de llegar al aprendizaje.

REFERENCIAS

- Aparicio, R. D. B. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Bisquerra, R., Inma Dorio Alcaraz, Jesús Gómez Alonso, Antonio Latorre Beltrán, Francesc Martínez Olmo, Inés Massot Lafon, Joan Mateo Andrés, Marta Sabariego Puig, Antoni Sans Martin, Mercedes Torrado Fonseca, & Ruth Vilà Baños. (2002). Metodología de la investigación educativa : posibilidades de integración. In *Revista Comunicación* (2nd ed., Vol. 12, Issue 001). La Muralla. https://books.google.com.co/books?id=VSb4_cVukkcC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1), 102–115. https://www.academia.edu/89869263/Investigaci%C3%B3n_acci%C3%B3n_participativa_una_metodolog%C3%ADa_integradora_del_conocimiento_y_la_acci%C3%B3n
- Coma, O., Maite Garaigordobil Landazábal, Michi Garzón Pérez, Teresa Hernández Morlans, Ma Jesús Marrón Gaité, Joan Ortí Ferreres, Gabriel Pubill Soler, Angeles Ruiz de Velasco Galvez, M. Pilar Soler Gordils, Tere Vida Mombiola, Domènec Bañeres Codina, Alan J. Bishop, & Claustre Cardona Pera. (2008). *El juego como estrategia didáctica* (1st ed.). Editorial Graó. https://books.google.com.co/books?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Comenius, J. A. (1986). *Didáctica magna - Juan Amós Comenio - Google Libros* (1st ed.). Akal. <https://books.google.com.pe/books?id=MRuPohZXV9gC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Constitución Política de Colombia [const.]. Artículo 67 (capítulo 2). (1991). *Constitución Política 1 de 1991 Asamblea Nacional Constituyente - Gestor Normativo - Función Pública*. Temis. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125>
- Córdoba, H. E. (2017). *Investigación cualitativa* (1st ed.). Fondo editorial Areandino. <https://digitk.areandina.edu.co/server/api/core/bitstreams/67a2a708-f74f-4f7d-97b4-602e33426956/content>
- Duarte, J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. *Revista Iberoamericana De Educación*, 33(1), 1–18. <https://rieoei.org/rie/article/view/2961>
- Fadel, Charles., Bialik, Maya., & Trilling, Bernie. (2015). *Four-dimensional education : the competencies learners need to succeed*. Center for Curriculum Redesign. <https://curriculumredesign.org/wp-content/uploads/Educacion-en-cuatro-dimensiones-Spanish.pdf>
- Fröbel, F. (1886). *Froebel La Educacion Del Hombre*. D. Appleton. https://www.google.com.co/books/edition/La_educaci%C3%B3n_del_hombre/_JdBAQAAMAAJ?hl=es-419&gbpv=1

- Hernández, A. E. (2023). Las Implicaciones del Enfoque Hermenéutico Interpretativo en Investigación Educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 10561–10576. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V7I4.8069
- Ley General de Educación [LGE]. (1994). *Ley General de Educación*. Diario Oficial. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Saldarriaga, P. J., Guadalupe del Bravo-Cedeño, M. R., & Marlene Looor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de Las Ciencias*, 2(3 Especial), 127–137. <https://doi.org/10.23857/dc.v2i3 Especial.298>
- Sanchez, A. (2017). *JUEGOS TRADICIONALES DESDE BRUEGHEL HASTA AHORA* [Grado en Educación Primaria no Bilingüe, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/46204>
- Trigueros, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en desarrollo curricular de la educación física* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24632/Carmen%20Trigueros%20Cervantes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vigotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (3rd ed.). Biblioteca del bolsillo. <https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Wasserman, M. . (2021). *LA EDUCACION EN COLOMBIA (PAIS 360)* (1st ed., Vol. 1). Debate. https://books.google.com.co/books?id=e5MdEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false