

Uso de los juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes multigrados de la sede Atanasio Girardot de

la Institución Educativa John F. Kennedy

Luz Marina Palacios Quinto

CÓDIGO: 39212007

C.C. No.35695687

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de

Licenciada en Literatura y Lengua Castellana

Tutora

Laura Rojas Ospina

Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana
Facultad ciencias de la educación
Universidad de La Salle

Octubre del 2025

Notas de autor

Este trabajo fue realizado con el apoyo de la profesora Daysi Velásquez Aponte durante la práctica I -V del programa de Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana de la Facultad de Ciencias de la Educación. Contó, además, con la asesoría final de la profesora Laura Rojas Ospina durante la práctica VI. Cualquier inquietud al respecto de este documento de investigación debe ser remitida al programa Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana de la Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia y a los correos de la autora.

E-mail: lupalacios87@unisalle.edu.co, luz.marina1978@hotmail.com

Resumen

El aprendizaje en contextos rurales enfrenta diversos desafíos, como la poca inversión en infraestructuras, falta de material pedagógico y la necesidad de metodologías acordes con las particularidades del entorno. Sin embargo, estas limitaciones no deben asumirse como un sinónimo de prácticas educativas tradicionales, pues las comunidades rurales conservan saberes y formas de enseñanzas culturalmente valiosas que pueden fortalecer el ámbito escolar. En este contexto, el presente estudio analiza el uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de lenguaje de los estudiantes de primaria de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy (Vegachí, Antioquia). Para ello, se identificaron los juegos tradicionales más practicados en el entorno escolar, se analizaron sus efectos en la participación y el comportamiento estudiantil y se diseñó una estrategia pedagógica que articula estas expresiones culturales con los contenidos curriculares.

El paradigma es positivista, con un enfoque mixto (cuantitativos y cualitativos) y diseño preexperimental, utilizando el método hipotético-deductivo para el análisis de los datos obtenidos. Los resultados evidencian un aumento en la participación de los estudiantes, mayor interacción social y mejoras en la comprensión lectora y expresión oral. Por ende, se concluye que los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para motivar el aprendizaje en niños de contextos rurales. El estudio permite abrir nuevas líneas de investigación enfocadas en el campo educativo desde la pedagogía enfocadas en estrategias como los juegos y rondas tradicionales.

Palabras clave: Juegos, Rondas tradicionales, Estrategia pedagógica, Aprendizaje significativo, Multigrado.

Abstract

Learning in rural contexts faces several challenges, such as limited investment in infrastructure, a lack of teaching materials, and the need for methodologies suited to the specific characteristics of the environment. However, these limitations should not be assumed to be synonymous with traditional educational practices, as rural communities preserve culturally valuable knowledge and teaching methods that can strengthen the school environment. In this context, this study analyzes the use of traditional games and rhymes as a pedagogical strategy to strengthen meaningful learning in the language area for primary school students at the Atanasio Girardot campus of the John F. Kennedy Educational Institution (Vegachí, Antioquia). To this end, the most commonly played traditional games in the school environment were identified, their effects on student participation and behavior were analyzed, and a pedagogical strategy was designed that integrates these cultural expressions with the curriculum.

The paradigm is positivist, with a mixed-methods approach (quantitative and qualitative) and a pre-experimental design, using the hypothetico-deductive method for data analysis. The results show increased student participation, greater social interaction, and improvements in reading comprehension and oral expression. Therefore, it is concluded that traditional games are an effective tool for motivating learning in children from rural contexts. This study opens new lines of research in the field of education, focusing on pedagogy and strategies such as traditional games and rhymes.

Keywords: Games, Traditional rhymes, Pedagogical strategy, Meaningful learning, Multigrade.

Lista de contenido

Resumen	1
Abstract	3
Introducción	7
Planteamiento del problema.....	9
Justificación	12
Objetivos.....	13
General.....	13
Específico.....	14
Hipótesis.....	14
Marco Referencial.....	15
Antecedentes	15
Internacional.....	15
Nacional.....	17
Regional y local.....	19
Marco Teórico.....	21
El aprendizaje significativo.....	21
Las estrategias pedagógicas y sus características.....	22
Juegos y rondas tradicionales.....	23
Juegos y rondas tradicionales en alumnos de multigrado.....	24
Descripción de los Juegos y rondas tradicionales que se usaran como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo.....	25
Marco legal.....	27
Diseño metodológico.....	28
Paradigma.....	28

Enfoque.....	29
Diseño.....	29
Método.....	30
Población y muestra.....	30
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
Fases de la investigación.....	35
Cronograma de actividades.....	37
Mecanismo y análisis de los resultados	38
Hallazgos / resultados.....	39
Resultados de la encuesta a los estudiantes.....	39
Resultados de las actividades pedagógicas.....	45
Resultados de la efectividad de las actividades pedagógicas.....	48
Análisis.....	50
Conclusiones.....	52
Referencias bibliográficas.....	56
Anexos.....	62

Índice de tablas

Tabla 1. Descripción de los Juegos y rondas tradicionales que se usaran como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo.....	25
Tabla 2. Cronograma de actividades.....	37
Tabla 3. Matriz de categorización y triangulación de datos de la revisión documental	43
Tabla 4. Matriz de categorización y triangulación de datos de la entrevista a los padres de familia.....	46

Índice de figuras

Figura 1. Municipio de Vegachí	31
Figura 2. Croquis de la vereda Mata Baja	32

Figura 3. Sede Atanasio Girardot.....	32
Figura 4. Interés de los estudiantes por aprender.....	38
Figura 5. Razones influyentes en la motivación.....	40
Figura 6. Actividades preferidas y que motivan.....	40
Figura 7. Beneficios de los juegos o rondas tradicionales.....	42

Introducción

En el contexto educativo actual, se vuelve cada vez más importante el uso de estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes, especialmente en entornos rurales y multigrado. El aprendizaje en estos contextos enfrenta diversos desafíos, uno de ellos son la poca inversión en infraestructuras, falta de material pedagógico y la necesidad de metodologías que respondan a las particularidades del entorno, haciendo que afecten la motivación de los estudiantes. En la sede Atanasio Girardot, del municipio de Vegachí, Antioquia, se ha identificado una falta de interés por parte de los estudiantes hacia su proceso de aprendizaje, lo que repercute negativamente en su rendimiento académico y comportamiento en el aula. Este desinterés se refleja en la distracción constante y en dificultades en las relaciones interpersonales, lo que hace necesario explorar estrategias pedagógicas que fomenten el compromiso y la participación activa en el aprendizaje.

En este contexto, el presente estudio propone el uso de juegos y rondas tradicionales como una estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de lenguaje. Estas actividades, profundamente arraigadas en la cultura local, ofrecen una alternativa efectiva para captar la atención de los estudiantes y fortalecer valores fundamentales como la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo. La pregunta de investigación que orienta este estudio es: ¿Cuál es el impacto del uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los estudiantes de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy?

El objetivo principal del proyecto es analizar el impacto de la implementación de juegos y rondas tradicionales en el área de lenguaje sobre la motivación y el desempeño académico de los estudiantes. De manera específica, se busca identificar los juegos tradicionales más

practicados en el contexto escolar, evaluar su influencia en el comportamiento de los estudiantes y diseñar una estrategia pedagógica que integre estas actividades al currículo escolar.

Este estudio es relevante porque plantea una solución innovadora y contextualizada para mejorar el aprendizaje en zonas rurales. Además, su enfoque puede ser replicado en otras instituciones educativas con características similares, contribuyendo no solo a la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también a la preservación de las tradiciones culturales. A lo largo del proyecto, se analizarán los fundamentos teóricos que respaldan el uso del juego en la educación, los métodos de investigación empleados y los resultados esperados en la mejora del ambiente escolar y la motivación de los estudiantes.

Finalmente, este estudio está estructurado en cinco partes, la primera es una introducción general de toda la investigación, la segunda es la fundamentación teórica de cada una de las categorías, donde se citan a estudios a nivel internacional, nacional y local. El tercero es la metodología de la investigación, donde se detalla el paradigma, enfoque, diseño, método, instrumentos de recolección y análisis de datos. Asimismo, las fases de la investigación. El cuarto son los resultados encontrados, los cuales, están especificados por el cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos y por último las conclusiones acordes a cada propósito.

Contexto del proyecto investigativo

Planteamiento del Problema

A nivel internacional, la educación ha enfrentado desafíos en la promoción del aprendizaje significativo, especialmente en zonas rurales, donde hay poca inversión por parte del Estado y las metodologías didácticas tradicionales perviven tales como el dictado, la memorización, explicación del docente sin participación de los estudiantes, entre otras. Guapi (2021) señala que la ausencia de estrategias lúdicas en la enseñanza puede llevar a una falta de motivación por parte de los aprendices, disminuyendo, en consecuencia, su capacidad para construir conocimiento de manera independiente y conectarlo con el contexto que los rodea. Además, observa que la falta de flexibilidad de los marcos educativos existentes ha dificultado la incorporación de enfoques más sensibles y holísticos que estimulen el desarrollo cognitivo de los niños.

En este sentido, Cabrera y Balanta (2024) notan que la falta de métodos de enseñanza innovadores contribuye a la percepción del aprendizaje como una actividad poco atractiva e irrelevante, desconectada de la vida de los estudiantes. Esto resulta en un interés insuficiente y en desafíos para la retención a largo plazo de la información. Caicedo et al. (2024) sostienen que, en muchos entornos educativos, especialmente en aquellos que atienden a comunidades con recursos limitados, no existen estrategias diseñadas para relacionar el nuevo aprendizaje con experiencias previas, lo que fomenta una desconexión entre el conocimiento y su aplicación práctica.

Igualmente, Triana (2024) enfatiza que, en contextos dominados por paradigmas de enseñanza tradicionales, los niños enfrentan desafíos para integrar el conocimiento con su

contexto sociocultural, lo que obstaculiza el desarrollo de un aprendizaje significativo. De manera similar, Ardila et al. (2025) indican que, en las áreas rurales, la ausencia de marcos de enseñanza relevantes agrava las inequidades educativas e influye negativamente en la retención de estudiantes, ya que los aprendices no logran encontrar relevancia en el material presentado en el aula.

En Colombia, el sistema educativo enfrenta considerables desafíos al intentar promover un aprendizaje significativo en las poblaciones rurales. Como señalan Nupán y Ospinal (2024), la enseñanza en estas áreas se ve obstaculizada por la falta de materiales educativos, así como por la ausencia total de formación docente en métodos activos, lo que limita gravemente la capacidad de los estudiantes para construir y utilizar el conocimiento de manera independiente. Agualongo y Pastor (2025) advierten además que la desconexión entre la enseñanza y el contexto sociocultural de los aprendices rurales ha llevado a dificultades en la apropiación del conocimiento, contribuyendo al bajo rendimiento.

Además, Murcia y Vargas (2024) argumentan que ninguna metodología de enseñanza tradicional en el país ha sido diseñada para permitir que los aprendices exploren profundamente y se involucren activamente con el conocimiento, lo que ha estancado el desarrollo de competencias intelectuales críticas. Siguiendo esta línea, Quevedo (2024) señala que, en muchas escuelas rurales, los aprendices tienen dificultades para relacionar los conceptos adquiridos con aplicaciones prácticas de la vida, lo que obstaculiza el desarrollo de un aprendizaje significativo.

El aislamiento geográfico, la escasez de recursos y la infraestructura deficiente impactan de forma casi singular en el sistema educativo de las instituciones rurales en la región de Antioquia. Gutiérrez Serna y Medina recuerdan que hay que ofrecer soluciones didácticas específicas para la enseñanza en aulas multigrado, donde el mayor reto es la pervivencia de un

grupo escolar diverso. Esto hace que sea muy difícil idear e implementar actividades adaptadas a las necesidades únicas de cada niño. Además, Lesmes et al. (2025) enfatizan que la ausencia de métodos apropiados para enseñar en estos contextos fomenta un ambiente mal estructurado en el que los aprendices enfrentan considerables dificultades para adquirir y retener conocimiento.

La situación de investigación anteriormente esbozada se hace evidente en el entorno educativo en el que se enmarca esta investigación. En el municipio de Vegachí, la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy atiende a los niños de familias campesinas que viven en las duras condiciones de la región. Cuentan con escasos recursos educativos y la instrucción sigue un modelo de enseñanza multigrado. La ausencia de estrategias pedagógicas apropiadas para fortalecer el aprendizaje significativo ha resultado en dificultades para comprender y aplicar el conocimiento adquirido.

La falta de materiales, junto con la inadecuada formación docente en metodologías activas, ha llevado a una desconexión entre la vida escolar de los niños y su vida diaria. La escasez de recursos tecnológicos junto con la falta de metodologías de enseñanza innovadoras ha resultado en que los estudiantes se sientan desmotivados. El aprendizaje se ha vuelto estático y alejado de las realidades socioculturales de los estudiantes. En esta situación, se vuelve necesario repensar las estrategias de enseñanza que se han empleado en el aula para que, a pesar de las limitaciones que impone el entorno educativo en Vegachí, los estudiantes puedan construir un aprendizaje significativo.

Dada la situación descrita, surge la siguiente pregunta: ¿Cuál es el impacto del uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los estudiantes de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy?

Justificación

En el contexto educativo actual, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras es esencial para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes. Buitrago (2024) menciona que este tipo de aprendizaje se da cuando hay una relación entre los contenidos escolares y la realidad que vive el alumno, lo que facilita la construcción activa del conocimiento. De esta forma, la utilización de juegos y rondas tradicionales se convierten en una metodología que permite la activa participación de los niños en el proceso educativo, ayudando a la asimilación de conceptos de forma lúdica y apropiada.

En este sentido, la integración de historias orales tradicionales junto con juegos infantiles influye enormemente en la pedagogía moderna. Como afirman García y Quispe (2024), las estrategias didácticas centradas en el juego son útiles para generar motivación e interacción entre pares para apoyar el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Además, el uso de juegos tradicionales en el contexto escolar también ayuda a fomentar la colaboración, la resolución de conflictos y el pensamiento crítico, habilidades necesarias para una educación integral.

En cuanto a los aspectos metodológicos, los juegos y canciones tradicionales tienen la capacidad de animar los ciclos de enseñanza y aprendizaje. Estos enfoques mejoran el conocimiento apropiado dentro del proceso de exploración y experimentación, lo que, como señala López et al. (2024), fomenta que los estudiantes sean proactivos hacia el aprendizaje. Por lo tanto, la integración de juegos populares en el marco de enseñanza suaviza la estructura rígida de la enseñanza y el nivel de participación, así como el compromiso, lo que enriquece en gran medida la experiencia educativa.

Desde una perspectiva social, la utilización de juegos y rondas populares contribuye al avance formal del aprendizaje y, al mismo tiempo, ayuda a preservar la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los estudiantes. Estas prácticas lúdicas, según Buitrago (2024), permiten la transmisión de conocimientos y valores de una determinada comunidad, ayudando a cultivar la inclusión y el respeto hacia la diversidad en el contexto escolar. En adición, dichos juegos tradicionales promueven la colaboración y el desarrollo de ciertas competencias socioemocionales que son fundamentales para la vida en sociedad.

Para el caso de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy, el uso de juegos y rondas tradicionales como herramienta pedagógica es un intento por mejorar el aprendizaje en un contexto que carece severamente de materiales instructivos y presenta enseñanza multigrado. Investigaciones previas han demostrado que la escasa innovación en la enseñanza ha resultado en bajos niveles de motivación entre los estudiantes, así como en desafíos para establecer conexiones significativas entre los contenidos escolares y su vida cotidiana (Caicedo et al., 2024).

Así, este estudio tiene como objetivo resolver estos problemas integrando juegos y rondas tradicionales en la enseñanza. Su uso ayudará no solo a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sino también a mejorar las interacciones sociales y el proceso de reconocimiento y valorización de la cultura local dentro de la educación. Por lo tanto, se establecen los siguientes objetivos investigativos:

Objetivos

General

Determinar el impacto del uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes multigrados de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy.

Específicos

1. Identificar las motivaciones de los estudiantes multigrado frente al uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo.
2. Diseñar una estrategia pedagógica fundamentada en juegos y rondas tradicionales orientada al fortalecimiento del aprendizaje significativo en estudiantes multigrados.
3. Implementar la estrategia pedagógica basada en juegos y rondas tradicionales con los estudiantes multigrados de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy.
4. Evaluar el impacto de la estrategia pedagógica basada en juegos y rondas tradicionales en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes multigrados.

Hipótesis

Hipótesis alternativa (H₁): El uso de los juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica fortalece significativamente el aprendizaje significativo de los estudiantes multigrados de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy.

Hipótesis nula (H₀): El uso de los juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica no fortalece significativamente el aprendizaje significativo de los estudiantes multigrados de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy.

Marco Referencial

Este capítulo presenta los fundamentos teóricos que sustentan la investigación sobre el uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo. Se abordan antecedentes a nivel internacional, nacional y local, proporcionando un panorama sobre su aplicación en distintos contextos educativos. Asimismo, se define un marco conceptual con los términos clave del estudio y un marco teórico que analiza la influencia de estas estrategias lúdicas en el aprendizaje, respaldado por enfoques y teorías educativas.

Antecedentes

Internacional

Llanos (2024) analizó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo sociocultural en estudiantes de cinco años del pueblo indígena Quempiri en Perú. En la metodología utilizada, se optó por un estudio cuantitativo de alcance descriptivo. Los hallazgos indicaron que la interacción experiencial promovida a través de intercambios generó un entendimiento más profundo sobre la importancia cultural de los juegos tradicionales, además de fortalecer la identidad cultural y ciertas habilidades sociales. Se concluyó que la interacción social es fundamental para la conservación del juego, hallazgo que complementa esta investigación en torno al favorecimiento de integración sociocultural.

Ccancapa (2024) utilizó un estudio cuantitativo con diseño preexperimental enfocado en la socialización en niños de 5 años en Ayabaca, Piura (Perú), para evidenciar la importancia de los juegos tradicionales. Los hallazgos mostraron que el 100% de los niños alcanzó el nivel “logrado” en socialización. Concluyó que “la implementación de juegos tradicionales puede

generar un impacto significativo y positivo en las habilidades sociales durante la primera infancia”. Este estudio contribuye en la atención prioritaria al desarrollo social y la integración del juego como una estrategia pedagógica.

Dentro de este marco, Peralta y Mori (2024) exploraron las consecuencias negativas de los juegos tradicionales en el desarrollo holístico de niños de cinco años de Tarapoto, San Martín, Perú, debido a su estilo de vida sedentario derivado del uso excesivo de videojuegos. Se limitó a un estudio cuantitativo con un diseño preexperimental. Los hallazgos sugirieron que los juegos tradicionales mejoran la concentración, reducen el estrés, fomentan la identidad cultural y son fundamentales durante los años de desarrollo formativo. Este estudio apoya la investigación actual al resaltar la importancia de los juegos tradicionales y su papel en el aprendizaje significativo.

Pisco et al. (2024) propusieron una estrategia centrada en el fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas en niños de cuatro años de Montecristi, Provincia de Manabí, Ecuador, por medio de juegos tradicionales. Aplicaron un estudio no experimental descriptivo, de métodos mixtos, con una muestra de veintiocho niños, sus guardianes y maestros. Los resultados indicaron un nivel inadecuado de desarrollo de habilidades motoras y una marcada ausencia de estrategias de enseñanza orientadas a fomentar este desarrollo. Se propuso un conjunto de actividades lúdicas, las cuales fueron evaluadas positivamente por expertos. Se concluyó que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de habilidades motoras en los niños. Esto asiste a la investigación actual en reforzar el papel del juego en el desarrollo holístico y la educación infantil.

Finalmente, Pacheco (2022) analizó la relación de los rondelos tradicionales con el desarrollo de habilidades sociales en niños en edad preescolar de la ciudad de Huacho, Perú.

Utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño correlacional descriptivo. Los resultados mostraron que los participantes en rondes tradicionales fomentan la interacción social, promoviendo habilidades de comunicación y cooperación. Concluyó que estas actividades son una estrategia efectiva para promover el aprendizaje social y mejorar la convivencia durante la primera infancia. Este estudio es relevante porque enfatiza el papel de los rondes tradicionales en el desarrollo de competencias sociales entre los niños pequeños.

Nacional

Murcia y Vargas (2024) evaluaron los efectos de una estrategia pedagógica de juegos tradicionales orientados al eco en la formación de valores ambientales en estudiantes multigrado de la sede La Florida en Valparaíso, Caquetá, Colombia. Empleando un enfoque de métodos mixtos, evaluaron los valores ambientales, así como los resultados de la intervención y notaron un cambio significativo hacia prácticas más sostenibles junto con un aumento en la cooperación y el respeto por la naturaleza. Los autores concluyeron que los juegos tradicionales sirven como herramientas efectivas para promover el aprendizaje significativo en contextos rurales, fortaleciendo así esta investigación al mejorar la relación de los estudiantes con su entorno.

Buitrago (2024) analizó el impacto de los juegos como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje dentro de un aula de matemáticas multigrado en el Colegio Campestre Jaime Garzón I.E.D. sede El Raizal en Bogotá, Colombia. Su estudio empleó una metodología cualitativa de investigación acción pedagógica y evaluó los niveles de compromiso y motivación de los estudiantes antes y después de la intervención. Los hallazgos indicaron que la participación estudiantil mejoró como resultado de emplear juegos colaborativos como el juego de la rana y el juego de dados de sumas. El uso estratégico de los juegos en la enseñanza hace

que el aprendizaje sea más dinámico y profundamente interesante, fomentando el desarrollo de la creatividad y las habilidades de resolución de problemas. Este estudio contribuye a la literatura al demostrar la importancia de los juegos tradicionales y su valor dentro de los contextos de enseñanza multigrado.

De manera similar, López et al. (2024) realizaron un estudio sobre la perspectiva sociocultural del trabajo de un maestro en Manizales, Colombia, en relación con la escuela rural. Este estudio empleó un enfoque cualitativo descriptivo como su metodología. También descubrió el hecho de que el sistema educativo tradicional no se alinea con las dinámicas socioculturales de estas regiones, lo que plantea desafíos a los procesos de enseñanza y aprendizaje. La investigación abogó por la adopción de estrategias flexibles y sensibles al contexto para realmente habilitar el aprendizaje en áreas rurales. Se enfatiza la necesidad de adoptar estrategias de enseñanza multigrado inclusivas contextualizadas para mejorar la educación en estas áreas.

Además, Contreras (2024) creó un manual sobre juegos tradicionales para fomentar el tiempo libre constructivo entre los estudiantes de quinto grado en Colombia. Utilizó un paradigma positivista con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. Los hallazgos mostraron que la mayoría de los estudiantes no participaban en juegos tradicionales en su escuela, demostrando la falta de iniciativas dirigidas a fomentar la participación en tales actividades. Se encontró que el manual sí fomenta dichas actividades, confirmando así su validez como instrumento. Este estudio destaca el profundo impacto que la integración de juegos tradicionales tiene en el desarrollo integral de los niños y sus interacciones en el entorno escolar.

Siguiendo esta línea de pensamiento, Salcedo et al. (2022) estudiaron el papel de los juegos tradicionales como estrategia para la enseñanza y el aprendizaje en estudiantes de primaria del municipio de Benito Abad, Sucre (Colombia). Metodológicamente, se fundamentó

en un enfoque cuantitativo, diseño no experimental y transversal. Entre los hallazgos más relevantes, reportaron que pocos docentes empleaban estrategias lúdicas y había un espacio recreativo limitado. Concluyeron que los juegos tradicionales pueden ayudar en la adquisición de conocimientos y sugirieron su promoción en el uso en el aula, lo que apoya este estudio al resaltar la necesidad de fortalecer los métodos lúdicos en el aprendizaje.

Regional y local

Chala (2024) realizó un estudio con el propósito de mejorar el clima escolar a través de juegos y rondas tradicionales después de notar comportamientos agresivos en estudiantes de sexto y séptimo grado en la Institución Educativa Antonio Ricaurte en el municipio de Quibdó (Colombia). Se utilizó el método de investigación-acción bajo un enfoque cualitativo y se crearon estrategias pedagógicas. De acuerdo con los hallazgos, el 80% de los estudiantes tenía conceptos erróneos respecto a las normas de convivencia, destacando la ausencia de marcos lúdicos apropiados. Se observó que los juegos tradicionales y las rondas desempeñaron un papel fundamental en la promoción de una convivencia saludable. Este estudio enfatiza el papel del juego en el desarrollo de habilidades y el activismo sociales.

En alineación con esto, Marín y Muñoz (2024) realizaron un estudio con el objetivo de investigar las experiencias de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales a través del juego y los juegos con estudiantes de octavo grado de la I.E. Kennedy en Medellín. Aplicaron una perspectiva sociocrítica al examinar las dimensiones sociales y educativas que configuran el conocimiento científico y las relaciones entre docentes y alumnos. Los hallazgos indicaron que el uso de juegos no solo ayuda a los estudiantes a comprender conceptos importantes, sino que también mejora las relaciones entre docentes y estudiantes. Se concluyó

que el juego y los juegos enriquecen el proceso educativo. Este estudio refuerza el valor de los enfoques pedagógicos innovadores, ampliando la investigación contemporánea sobre la enseñanza de las ciencias.

Además, a través del uso de juegos tradicionales, Vidal (2023) intentó mejorar la ortografía y el vocabulario de los estudiantes de cuarto grado en el Colegio Lorenzo de Alcantuz ubicado en la zona de San Cristóbal sur de Bogotá. Usando un enfoque cualitativo con una metodología de investigación-acción, se determinó que había un problema con la ortografía, con una tasa relativa alta de un 34% de incidencia de errores, que fue causado principalmente por baja diversidad léxica. Los hallazgos mostraron que el uso de juegos de ortografía, ahorcado y crucigramas no solo ayudó a mejorar las habilidades de escritura en inglés, sino que también enriqueció el vocabulario. Se concluyó que las estrategias de juego ayudan en gran medida a aprender un segundo idioma, reforzando así la necesidad de enfocarse en los juegos tradicionales dentro de la pedagogía de lenguas.

Artunduaga y Villanueva (2023) estudió en la ciudad de Neiva el efecto de los juegos tradicionales en la socialización durante la primera infancia. Implementaron un estudio cualitativo fenomenológico en el cual analizaron las teorías de Vygotsky y Piaget, particularmente sobre el papel del juego en la colaboración y en la gestión de conflictos. Ellos mencionaron que la recreación de estos juegos ha venido en decadencia debido a los avances tecnológicos y la escasez de áreas de esparcimiento. No obstante, en Neiva se hace un esfuerzo por utilizar los juegos tradicionales para la preservación de la identidad cultural y la promoción de la sociabilidad infantil. También se logró evidenciar que los juegos tradicionales contribuyen a la socialización y al respeto a las normas, así como a la convivencia entre los niños, reforzando la necesidad de aprender a convivir desde la infancia.

Marco Teórico

La presente propuesta se escorza en un marco epistémico educativo, ya que no se puede separar la reflexión conceptual de la praxis educativa. En palabras de Hincapié (2024), la educación es antropológica, por tanto, su reflexión es compleja y necesita de un campo semántico amplio que articule sus realidades. De ahí que Aprendizaje significativo sea el axial en el que se articulan las rondas, los juegos y los instrumentos de fruición escolar. Desde allí, el estudiantado deja de ser un cuerpo estático y receptor a ser un ente dinámico que, por medio del juego, reinterpreta el mundo y dota de sentido las experiencias.

Por lo tanto, las siguientes páginas presentan un entramado conceptual que sustenta las categorías principales de la investigación. Esto para denotar claramente la forma en las que se entienden las definiciones que posteriormente se tejen como relaciones epistémicas.

Aprendizaje significativo

Según Halanoca Pumas (2024), el aprendizaje significativo, propuesto por David Ausubel, se refiere a un proceso en el cual los nuevos conocimientos se integran de manera sustantiva con la estructura cognitiva existente del individuo. También, el psicólogo Lev Vygotsky destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje significativo. Establece que, el aprendizaje se produce a través de la zona de desarrollo próximo, donde un individuo aprende con la ayuda de una guía más experimentada. Asimismo, Jean Piaget, conocido por su teoría del desarrollo cognitivo, concibe el aprendizaje significativo como un proceso en el cual los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la asimilación y la acomodación.

Este tipo de aprendizaje no es pasivo; requiere trabajo por parte del estudiante. Hacer asociaciones con el conocimiento previo mejora la retención de información, estimula el pensamiento crítico y creativo, la resolución de problemas, la motivación y demuestra la relevancia y aplicabilidad en el mundo real del aprendizaje. Por lo tanto, los juegos y las metodologías activas mejoran el aprendizaje en el aula.

El aprendizaje significativo se relaciona con esta investigación, ya que constituye el fundamento teórico que explica cómo los juegos y rondas tradicionales pueden convertirse en estrategias pedagógicas efectivas. En este proyecto, las actividades lúdicas tradicionales favorecen ese proceso, al partir de la cultura y del entorno del estudiante, promoviendo aprendizajes duraderos, participativos y contextualizados que fortalecen el desarrollo integral en el aula multigrado de la sede Atanasio Girardot.

Las estrategias pedagógicas y sus características

"Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Las estrategias didácticas son el resultado de la concepción de aprendizaje en el aula o ambiente diseñado con esta finalidad y de la concepción que se tiene sobre el conocimiento" (Gamboa Mora, García Sandoval, & Beltrán Acosta, 2013, p. 103).

Según Díaz y Hernández (2010), estas estrategias se centran en estructurar mejor la enseñanza, ya que proporcionan una lección adecuada al nivel y ritmo de cada estudiante. Relacionado con esto, Marín y Muñoz (2024) enfatizan que enfoques innovadores como las rondas y el juego mejoran la comprensión de los conceptos y fortalecen el vínculo entre el profesor y el estudiante. Las estrategias deben ser flexibles y adaptables (Díaz y Hernández,

2010), orientadas a una enseñanza que sea intencional, multinivel, dinámica, diversa, autodirigida y que fomente la metacognición.

Jugar es un enfoque estratégico, especialmente en los niveles de educación infantil y primaria. Triana Vasallo (2024) informa que mejora la motivación y el bienestar emocional entre los estudiantes. Ardila et al. (2025) enfatizan que los juegos tradicionales contribuyen positivamente a la inclusividad cultural y educativa. Según Nupán y Ospinal (2024), algunas metodologías lúdicas fomentan habilidades sociales y cognitivas, lo que afecta positivamente el rendimiento académico y la integración social. Hay un patrón claro de estrategias pedagógicas bien diseñadas que mejoran el aprendizaje participativo y accesible.

Las estrategias pedagógicas entonces, se relacionan directamente con este proyecto porque los juegos y rondas tradicionales se constituyen en el medio a través del cual se promueve el aprendizaje significativo en los estudiantes. Estas estrategias permiten transformar la enseñanza en una experiencia activa, lúdica y culturalmente relevante, en la que los niños aprenden a partir de su entorno y de los saberes que ya poseen. De esta manera, la estrategia pedagógica fortalece la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos escolares, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes del aula multigrado de la sede Atanasio Girardot.

Juegos y rondas tradicionales

El juego sirve como un medio por el cual los niños pueden interactuar con su entorno, refinar habilidades motoras mientras fomentan la creatividad y participar socialmente. Más recientemente, Artunduaga y Villanueva (2023) trabajaron en los aspectos culturales del juego y

la identidad. Pacheco (2022) señala que el uso de estas actividades enriquece la competencia social en la escuela primaria y los valores de amistad y cooperación.

Igualmente, señala Huizinga (1938), que el juego es algo en lo que todos los humanos participan, fomentando la creatividad, la colaboración y la internalización de normas sociales, lo que hace posible utilizar el juego como una herramienta pedagógica para el desarrollo cognitivo y emocional holístico. Los juegos tradicionales como las 'rondas' refuerzan valores importantes como la solidaridad y el respeto, ampliando su impacto en entornos educativos.

Desde este punto de vista, Caicedo et al. (2024) enfatizan la mejora de la coordinación motora, la creatividad, las habilidades para resolver problemas e incluso el trabajo en equipo a través de estos juegos. Además, Ardila et al. (2025) sugiere que estos juegos apoyan la inclusividad porque no requieren materiales costosos ni conocimientos avanzados, lo que los hace accesibles y fomenta un sentido de pertenencia e identidad cultural entre los niños.

Juegos y rondas tradicionales en alumnos de multigrado

La enseñanza en aulas multigrado, comúnmente encontrada en áreas rurales donde la densidad de población es baja, denota que un maestro gestiona diferentes niveles de grado dentro de la misma clase. Combina la enseñanza diferenciada con el aprendizaje autodirigido (Murcia y Vargas, 2024). La interacción entre diferentes edades fomenta la colaboración y el tutelaje entre pares. Como señalaron López et al. (2024) en su investigación, en estos contextos, la enseñanza exige enfoques innovadores para garantizar el progreso de cada aprendiz, siendo la planificación del diseño instruccional eficiente uno de los desafíos más importantes (Buitrago, 2024).

En medio de todos los desafíos, surgen oportunidades notables de este modelo. Con edades variadas, la comunicación, la empatía, la cooperación y otras habilidades se fortalecen a medida que los niños mayores enseñan a los más jóvenes (García y Quispe, 2023). Los juegos

tradicionales fomentan el aprendizaje activo en aulas multigrado; facilitan la construcción de conocimiento autónoma y lúdica (Triana, 2024). Tales juegos son inclusivos ya que se pueden adaptar a varios niveles de dificultad y mejoran la motivación, las habilidades motoras, cognitivas y sociales (Agualongo y Pastor, 2025).

Los juegos y rondas tradicionales son importantes en esta investigación, porque en el aula se convierten en una estrategia pedagógica que combina el aprendizaje, la cultura y la motivación. A través de ellos, los estudiantes no solo aprenden contenidos escolares, sino que fortalecen valores como la cooperación, el respeto y la identidad cultural. Estas prácticas permiten, además, que los niños relacionen sus experiencias cotidianas con los nuevos saberes, promoviendo un aprendizaje significativo, fomentar la participación activa, la creatividad y la convivencia, aspectos esenciales para una formación integral y contextualizada en los entornos rurales.

Descripción de los juegos y rondas tradicionales que se usaron como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo.

A continuación, se explican los juegos y rondas tradicionales que se utilizaron en el presente estudio, los cuales son evidentes en la Tabla 1.

Tabla 1. *Descripción de los Juegos y rondas tradicionales que se usaron como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo.*

JUEGOS TRADICIONALES	
1. La golosa (rayuela)	
Es un juego tradicional donde los alumnos dibujan cuadros numerados en el suelo, lanzan una piedra o un objeto diferente (tejo) en una casilla y deben recorrer las demás saltando con un solo pie, sin pisar donde cayó el tejo.	
Características	Juego físico, de coordinación, atención y conteo.
Objetivo en el aprendizaje	Favorecer el reconocimiento numérico, el equilibrio y el respeto por turnos.

Ayuda a fortalecer	La concentración, la motricidad gruesa, la memoria y la noción espacial.
Actividad a realizar	<p>“<i>Golosa del saber</i>”</p> <p>Cada casilla tendrá un número y una pregunta oculta relacionada con temas que los estudiantes de multigrado han visto (una suma, resta, una adivinanza, un sinónimo, antónimo, un valor, etc.). Cuando el alumno lanza el tejo, debe resolver el reto de la casilla antes de poder avanzar.</p> <p>Nota: Los estudiantes mayores ayudan a los pequeños a leer o pensar la respuesta. Así se favorece la colaboración entre edades.</p>

2. El trompo

Es un juego donde se lanza un trompo enrollado con cuerda, intentando que gire por más tiempo o en un lugar determinado.

Características	Juego individual de precisión y paciencia.
Objetivo en el aprendizaje	Desarrollar la motricidad fina, la perseverancia y el control corporal.
Ayuda a fortalecer	La constancia, la concentración y el respeto por los logros de los otros.
Actividad a realizar	<p>“<i>Trompo de retos</i>”</p> <p>Cada estudiante lanza el trompo y, si logra hacerlo girar, elige un reto educativo de una caja: habrá acertijos, operaciones matemáticas y preguntas sobre la naturaleza.</p> <p>Nota: Los retos tendrán tres niveles: básico, medio y avanzado, y los alumnos escogerán según su grado.</p>

3. La cuerda

Juego que consiste en saltar una cuerda que dos personas hacen girar. Puede ser individual o en grupo

Características	Juego físico, musical y rítmico.
Objetivo en el aprendizaje	Fortalecer el ritmo, la coordinación, el conteo y la expresión oral (cuando se canta al saltar).
Ayuda a fortalecer	La agilidad, la memoria auditiva y el trabajo en equipo.
Actividad a realizar	<p>“<i>Saltando y cantando aprendemos</i>”</p> <p>Los estudiantes saltan mientras dicen tablas de multiplicar, palabras en orden alfabético o frases con valores como "solidaridad", "honestidad".</p> <p>Nota: Los alumnos pequeños pueden saltarán con ayuda de los mayores, mientras aprenden el ritmo y repiten lo que escuchan.</p>

RONDAS TRADICIONALES

4. Arroz con leche

Canción de ronda donde los niños giran en círculo mientras cantan, y uno en el centro debe elegir o intercambiar con otro según la letra.

Características	Lúdica, social, implica selección y cambio de roles.
------------------------	------------------------------------------------------

Objetivo en el aprendizaje	Estimular la expresión afectiva, la socialización y la toma de decisiones.
Ayuda a fortalecer	Confianza en sí mismo, integración grupal, respeto y comunicación.
Actividad a realizar	<p>“Arroz con letras”</p> <p>Después de cantar la ronda, se coloca un alumno en el centro del círculo, el cual, elige a otro y le dice una cualidad positiva ("me gusta porque es amable", "me ayuda con las tareas", etc.). Luego intercambian lugar.</p> <p>Nota: Todos participan. Los alumnos mayores ayudan a escribir en un mural las cualidades que se dijeron para construir el "Muro del buen trato".</p>

5. A la rueda rueda

Los niños se toman de las manos formando un círculo, giran al ritmo de la canción “A la rueda rueda de pan y canela...” y a veces se intercambian lugares o realizan acciones al finalizar la ronda.	
Características	Rítmica, cooperativa y repetitiva. Se puede cantar con variantes locales.
Objetivo en el aprendizaje	Fomentar la coordinación, el ritmo, la memoria oral y el trabajo colectivo.
Ayuda a fortalecer	Expresión corporal, escucha activa, participación grupal, respeto por el otro.
Actividad a realizar	<p>“Ronda de los saberes”</p> <p>Mientras giran en la rueda, los estudiantes van nombrando frutas, animales, letras o valores. Cuando se detienen, quien queda en el centro debe decir una adivinanza o responder una pregunta corta que hará la docente.</p> <p>Nota: Los alumnos mayores ayudan a dirigir la ronda y apoyar a los más pequeños con las respuestas.</p>

Nota. Descripción de los juegos y rondas tradicionales que se implementaron en el estudio. Elaboración propia. 2025.

Marco Legal

Cabe mencionar que en el presente documento se tiene en cuenta la legislación educativa colombiana, así como, aquellas que garantizan el bienestar de la infancia y adolescencia. La constitución del 1991 consagra derechos fundamentales como el goce efectivo de la personalidad (Art. 16) la libertad de enseñanza (Art. 27) y la prevalencia de los derechos de los niños (Art. 44, 45 y 67). Así mismo, la Ley 115 de 1994 prescribe el sistema educativo con un énfasis en la

formación integral en sus Arts. 1, 5, 10, 25, 91 y 92. El Código de la Infancia y Adolescencia (Ley 1098 del 2006) ampara el desarrollo integral de los menores garantizándoles el derecho a participar en el juego y la convivencia social (Arts. 1, 30, 41, 43). La Ley 1620 de 2013 agrega fortaleciendo la formación ciudadana a partir del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y su Decreto 1965 que promueve el respeto y la resolución de conflictos de manera pacífica y con enfoque constructivo. Todo esto apoya la estrategia pedagógica que se basa en juegos y rondas, argumentando que favorece el desarrollo cognitivo, motor y la sociabilidad de los niños y niñas.

Diseño Metodológico

En el presente capítulo se describe la ruta metodológica que se llevó a cabo en el estudio, partiendo desde la descripción del paradigma positivista, el enfoque mixto, el diseño preexperimental, el método hipotético-deductivo, la población, muestra, y los diferentes instrumentos de recolección de datos. Además, se describe las cuatro fases en la que se ejecutó la investigación y el cronograma de actividades.

Paradigma

Este estudio se basa en el paradigma positivista que, según Hernández et al. (2016), se concentra en el estudio de fenómenos observables y medibles con el objetivo de establecer relaciones causales basadas en evidencia empírica. Este enfoque es favorable para la naturaleza del estudio ya que busca medir objetivamente el impacto de los juegos y rondas tradicionales como estrategias pedagógicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes en aulas multigrado. En un diseño pre-experimental, se controla la variable independiente (los juegos y rondas tradicionales) para medir su impacto en la variable dependiente (aprendizaje significativo), todo dentro de un marco hipotético-deductivo que prioriza la recolección de datos

cuantificables. Mientras que este paradigma enfatiza la precisión y el control, también existe el intento de comprender el contexto educativo y la dinámica vital de los estudiantes hacia una comprensión profunda y transformadora de su realidad escolar.

Enfoque

El uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica en el aula multigrado de la sede Atanasio Girardot de la institución Educativa John F. Kennedy, se propone fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes. Para medir sistemáticamente su impacto se utilizó un enfoque mixto, desde la pedagogía, que facilitó comprobar intervenciones y sus efectos. Este método facilitó realizar comparaciones estadísticas concernientes al conocimiento en pretest y pos-test, así como en las mediciones posteriores, contribuyendo evidencias acerca de la efectividad del enfoque.

El enfoque mixto como lo expone, Medina et al. (2023), “combina tanto métodos cuantitativos que se centran en la medición de variables y la recopilación de datos numéricos como cualitativos que se centran en la comprensión en profundidad de las experiencias y perspectivas de los participantes” (p.10). En la misma línea, Sampieri (2018), dice que este enfoque representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

Diseño

El presente estudio se enmarca en el diseño preexperimental, ya que intenta determinar el impacto que una estrategia pedagógica en juegos y rondas tradicionales tiene sobre el curso de aprendizaje significativo en los estudiantes del grado multigrado en la sede Atanasio Girardot,

sin grupo de control. Este diseño, como apuntan Hernández y colaboradores (2016), resulta útil cuando se quiere evaluar el impacto de una educación intervenida, aun cuando no se cuente con algún tipo de control comparativo.

En este caso, se implementó la evaluación diagnóstica inicial, el intervencionismo con los juegos y rondas tradicionales, y se aplicó posteriormente la evaluación final que permite evidenciar los cambios en el aprendizaje. Esto es mejor en contextos escolares rurales donde el investigador no puede controlar todas las variables, pero sí mide los resultados de la estrategia implementada. De este modo, el diseño preexperimental permite demostrar la efectividad pedagógica que poseen los métodos lúdicos en escenarios multigrado.

Método

La investigación se desarrolló bajo el método hipotético-deductivo, el cual se consideró adecuado para mejorar en el enfoque mixto y en el diseño preexperimental. Este método se inició con la formulación de una hipótesis que posteriormente se comprueba a través de la observación y el análisis de datos empíricos. En este caso, se propuso que la adopción de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica impactará favorablemente el aprendizaje significativo de los alumnos de los grados multigrado. Esta hipótesis pudo sustentarse de manera lógica y sistemática luego de la realización de una prueba diagnóstica antes de la intervención y otra posterior a la misma. Como lo mencionan Hernández et al. (2016), con este método se pueden definir causaciones entre ciertas variables y se puede demostrar con evidencias el impacto de la propuesta educativa en situaciones reales.

Población y muestra

Vegachí es un municipio colombiano en la subregión Nordeste de Antioquia, a 146 km de Medellín. Su extensión es de 512 km², con una zona urbana y una amplia área rural. Limita

con Remedios al norte y oriente, Yalí al sur, y Amalfi al occidente. Es el municipio número 123 de los 125 en Antioquia. Su nombre proviene de “Vegas de la China” y se encuentra en la Cordillera Central, atravesado por los ríos Volcán y La Cruz. Su economía ha estado históricamente ligada a la explotación aurífera y, actualmente, a la producción de caña de azúcar, lo que le ha dado el apodo de "Pueblo con sabor a miel".

Figura 1.
Municipio de Vegachí



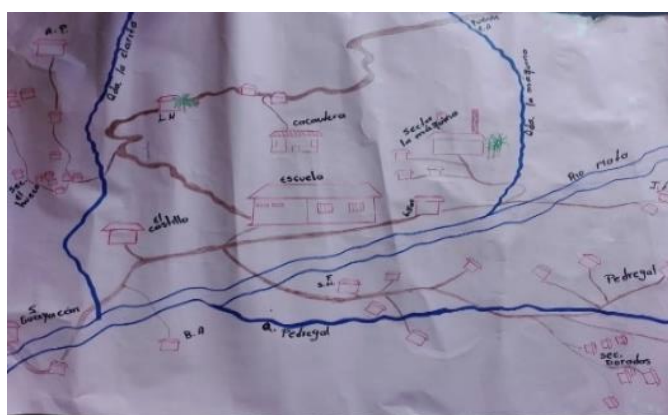
Nota. Vegachí: Veredas y corregimientos. Adaptado de Congo, 2009.

Vegachí fue fundado el 1 de junio de 1950 y se constituyó como municipio en 1984, bajo la fundación de Antonio José Aguilar Jaramillo. Está compuesto por 27 veredas y un corregimiento, El Tigre, a 14 km de la zona urbana. La cabecera municipal tiene 11 barrios, como El Trapiche, La Paz, Mónaco y El Departamento. Su clima es cálido, con una temperatura promedio de 23°C y una humedad relativa anual del 87%.

La economía de Vegachí se basa en la agricultura y ganadería, destacando cultivos como piña, cacao, plátano, yuca, caña de azúcar y café, además de la producción de miel y ganadería bovina. Las festividades incluyen la Virgen del Carmen el 16 de julio y las Fiestas de la Dulzura, en honor a la producción de panela y miel. En educación, cuenta con la Institución Educativa EFE Gómez y John F. Kennedy, atendiendo a estudiantes urbanos y rurales, con 115 docentes.

La vereda Mata Baja, con 245 habitantes, se dedica a la agricultura, pero algunos pobladores participan en actividades ilícitas, debido a la presencia de grupos armados en la zona.

Figura 2.
Croquis de la vereda Mata Baja



Nota. La imagen muestra el croquis de la vereda Mata Baja. Adaptado de Congo, 2009.

En esta vereda se encuentra ubicada la sede Atanasio Girardot (Figura 3) pertenece a la Institución Educativa John F. Kennedy y está a dos horas del casco urbano. Su modalidad es Escuela Nueva para primaria y Post-primaria para secundaria. Cuenta con dos docentes, uno para cada nivel, y atiende a 45 estudiantes de estratos socioeconómicos bajos. La mayoría de los padres trabajan en el sector agrícola durante largas jornadas, lo que limita su acompañamiento en el proceso educativo de sus hijos.

Figura 3.
Sede Atanasio Girardot



Nota. La imagen muestra las instalaciones de la sede Atanasio Girardot. Elaboración propia. 2025

Al respecto, Hernández et al. (2016) asume que la población en una investigación corresponde al grupo de individuos con características comunes que son objeto de estudio. En este caso, está conformada por 43 estudiantes de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy, en la vereda Mata Baja, Vegachí (Antioquia). De ellos, 22 pertenecen a educación primaria en un aula multigrado, con edades entre 5 y 12 años (10 niñas y 12 niños), y 21 a secundaria, con edades entre 12 y 17 años. La muestra, definida como un subconjunto representativo de la población (Tamayo y Tamayo, 2007), se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para evaluar el impacto de los juegos y rondas tradicionales en el aprendizaje, se incluye los 22 estudiantes de primaria de grados multigrados.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos son fundamentales en esta investigación, ya que permiten obtener información válida, confiable y contextualizada sobre la realidad educativa de los estudiantes multigrados. Según Hernández et al. (2016), estos recursos son clave en el enfoque mixto porque posibilitan medir variables de manera objetiva, analizar los resultados con rigor y comprobar si las estrategias pedagógicas generan los efectos esperados. En este estudio se utilizó una prueba (Pre-Test y Post-Test), observaciones sistemáticas y registros

estructurados, con el fin de valorar el impacto del uso de juegos y rondas tradicionales en el aprendizaje significativo.

Para llevar a cabo la recolección de datos, se solicitó la autorización formal de los directivos de la Institución Educativa John F. Kennedy – Sede Atanasio Girardot (Ver enlace de anexos). Posteriormente, el proyecto se socializó con los estudiantes y sus familias, y se gestionó el consentimiento informado de los padres de los estudiantes (Ver enlace de anexos), garantizando así la participación voluntaria, el respeto por los derechos de los niños y el cumplimiento de los principios éticos que rigen toda investigación educativa.

Como primer paso metodológico, se aplicó un Pre-Test (Ver enlace de anexos) a los 22 estudiantes pertenecientes a grados combinados, propios del modelo multigrado. Este instrumento permitió identificar las motivaciones de los estudiantes hacia el estudio medir el nivel inicial de conocimiento y comprensión sobre el uso de los juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica, así como explorar su relación con el aprendizaje significativo, en concordancia con el primer objetivo específico.

De acuerdo con Guerra (2003), este tipo de evaluación diagnóstica aplicada antes de una intervención permite establecer una línea base que sirvió como punto de comparación con los resultados obtenidos en el Post-Test. La prueba se diseñó con preguntas sencillas, contextualizadas y adaptadas a las edades de los estudiantes.

Tras la aplicación del diagnóstico inicial, se implementó la estrategia pedagógica basada en actividades estructuradas en torno a juegos y rondas tradicionales. Una vez finalizada la intervención pedagógica, se aplicó nuevamente el Post-Test (ver enlace de anexos), con la misma estructura y preguntas del diagnóstico inicial. Este paso permitió comparar los resultados antes y

después de la estrategia y valorar si se presentaron mejoras en la comprensión, la motivación y la capacidad de los estudiantes para aplicar el conocimiento de manera significativa.

La validez de estos instrumentos se avaló utilizando tres enfoques diferentes. Primero, aplicando la revisión de contenido, asegurándose que todos los ítems del instrumento estén correctamente alineados con las variables del estudio, y además sean multigrado y pertinentes al contexto rural. Segundo, la validez de criterio, al comprobar los resultados con otros estudios de referencia o fuentes teóricas pertinentes. Y en tercer lugar la validez de constructo, cuidando que cada pregunta realmente evalúe los conceptos correspondientes, por ejemplo, la apropiación, la participación, o el gusto por aprender.

En adición, los instrumentos formulados fueron sometidos a un proceso de revisión con el fin de evaluar su relevancia, la claridad, el diagnóstico de nivel escolar, y la congruencia con los objetivos del estudio. Respecto a la confiabilidad, esta se resguardó mediante una prueba piloto a realizarse en una muestra representativa a partir de la composición de la muestra, que permitió ajustar la instrucción, lenguaje, y la duración de la prueba. Así como mencionan Muñoz et al. (2019), confiable se entiende que el instrumento siempre ofrecerá resultados consistentes y estables en el tiempo.

También se realizó una entrevista semiestructurada, la cual permite obtener información detallada mediante preguntas previamente establecidas, con flexibilidad para profundizar en aspectos clave (Hernández et al., 2016). En el presente estudio se aplicó una entrevista a 3 padres de familia (Ver enlace de anexos) para conocer su percepción sobre la importancia de los juegos en la educación y los cambios observados en los estudiantes.

Fases de la investigación

La investigación se llevó a cabo en cuatro etapas y siguió la propuesta metodológica de Hernández et al. (2016) que permite una conexión directa entre los objetivos establecidos y los instrumentos utilizados. Cada etapa fue elaborada para asegurar el rigor en el proceso, mientras proporciona una comprensión integral del fenómeno educativo dentro del contexto multigrado.

En la primera etapa, se identificó las motivaciones de los estudiantes multigrado sobre las motivaciones por aprender. La identificación de los conocimientos previos se llevó a cabo utilizando un Pre-Test diseñado específicamente. Esta fase estuvo dirigida a alcanzar el primer objetivo específico y estableció una línea base clara a partir de la cual se pudo medir el progreso.

La etapa dos consistió en diseñar la estrategia pedagógica basada en prácticas como juegos tradicionales y rondas con el enfoque de mejorar el aprendizaje significativo. En esta fase se llevó a cabo el desarrollo de las actividades contextualizadas. En la fase tres, se procedió con la implementación de la estrategia pedagógica con los veintidós estudiantes multigrado del centro Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy. Esta fase contempló la ejecución de las actividades elaboradas, intervención docente, y observación sistemática del comportamiento de los alumnos, así como su participación activa y motivación con el aprendizaje jugando.

Como último, en la cuarta fase, se procedió con la evaluación del impacto de la estrategia que fue puesta en práctica. Se realizó un Post-Test (Ver enlace de anexos) igual al instrumento diagnóstico para evaluar los resultados obtenidos antes de la intervención y luego, posterior a esta, lo cual, a su vez, permitió evaluar el impacto pedagógico. Esta fase cumplió con el cuarto objetivo específico, y permitió evaluar si, de hecho, la propuesta pedagógica logró fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes a través del juego, la participación y la relevancia cultural.

Cronograma de actividades

Tabla 2. Cronograma de actividades

Fase	Acción específica	Actividad principal	Instrumentos / Recursos	Semestre de ejecución
Fase 1	Diagnóstico del nivel de conocimiento sobre juegos y rondas tradicionales y su relación con el aprendizaje significativo.	Aplicación del Pre-Test a los 22 estudiantes de grados combinados.	Pre-Test	VI
Fase 2	Diseño de la estrategia pedagógica.	Planeación del cronograma de actividades lúdicas, elaboración de materiales didácticos y adecuación de espacios.	Juegos, orden de las actividades, organización de los materiales y espacios.	VI
Fase 3	Implementación de la estrategia pedagógica basada en juegos y rondas tradicionales.	Desarrollo de las siguientes actividades: 1. Golosa del saber 2. Trompo de retos 3. Saltando y cantando aprendemos 5. Arroz con letras 6. Ronda de los saberes	Observación directa Registros de participación Fotografías.	VI
Fase 4	Evaluación del impacto de la estrategia aplicada.	Aplicación del Post-Test (idéntico al Pre-Test) para medir cambios en el aprendizaje significativo. Comparación y análisis de resultados.	Post-Test	VI

Nota. Cronograma de actividades para la ejecución del estudio. Elaboración propia. 2025.

Mecanismos e instrumentos de análisis de la información.

Para analizar la información recogida en el proyecto sobre el uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes multigrado de la sede Atanasio Girardot, implementé diversos mecanismos y herramientas que me permitieron comprender la experiencia desde diferentes perspectivas y alcanzar resultados sólidos y confiables.

Opté por combinar métodos cualitativos y cuantitativos, ya que esta integración enriqueció significativamente la interpretación de los datos. Desde lo cuantitativo, apliqué pruebas pre-test y pos-test con el propósito de medir de manera objetiva el progreso académico de los estudiantes antes y después de implementar la estrategia lúdica. Estos resultados fueron fundamentales para evidenciar el impacto real de los juegos y rondas en la comprensión de los contenidos.

En lo cualitativo recurrí a entrevistas con padres de familia, pruebas a los estudiantes, así como al diario de campo. Las entrevistas me brindaron una mirada sociocultural que permitió comprender cómo las familias percibían la estrategia; las pruebas revelaron la motivación, las percepciones y las experiencias de los niños; y el diario de campo fue clave para registrar de manera sistemática actitudes, participación, comportamientos de aprendizaje y dinámicas grupales observadas durante la implementación.

Para organizar la información y darle coherencia, elaboré una matriz de análisis basada en las categorías definidas desde el inicio: aprendizaje significativo, estrategia pedagógica y juegos y rondas tradicionales. Esta matriz me permitió clasificar los datos de forma ordenada y visualizar cómo se relacionaban los objetivos del proyecto, los instrumentos aplicados y los

hallazgos obtenidos. Gracias a ella pude identificar patrones, puntos de convergencia y diferencias entre la información cuantitativa y cualitativa.

Posteriormente, realicé el análisis mediante la triangulación, una estrategia que me permitió contrastar los resultados provenientes de los distintos instrumentos. Tanto la triangulación como la matriz fortalecieron la validez del estudio, ya que mostraron coherencia entre las percepciones de los estudiantes, las observaciones consignadas en el diario de campo y los avances académicos registrados en las pruebas.

En general, estos mecanismos e instrumentos me permitieron comprender de manera integral el impacto de las actividades lúdicas. Gracias a esto, pude identificar claramente cómo los juegos y rondas se consolidaron como estrategias pedagógicas eficaces, promoviendo aprendizajes significativos en los estudiantes del aula multigrado.

Hallazgos/Resultados

Los resultados presentados provienen de las pruebas aplicadas a estudiantes, entrevistas a padres de familia y observaciones registradas en los diarios de campo. Estos hallazgos permiten abordar los objetivos planteados, especialmente la identificación de los factores que influyen en la motivación estudiantil y la efectividad de los juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica en el contexto escolar.

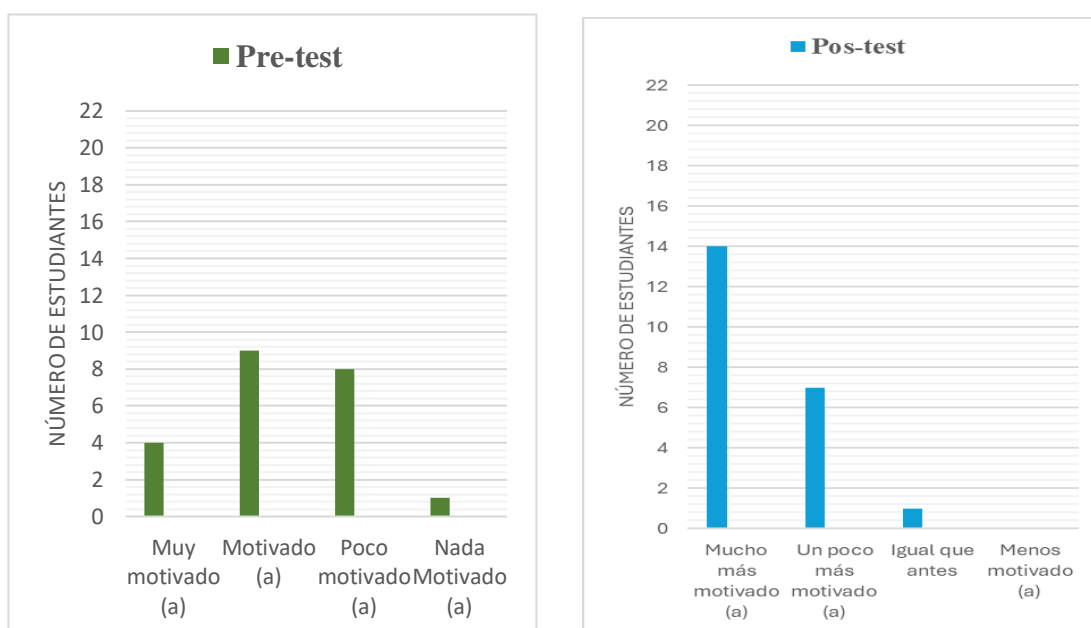
Resultados de las pruebas a los estudiantes

En esta sección se presentan los resultados obtenidos a partir de los test aplicados en dos momentos diferentes: antes (pre-test) y después (pos-test). Para facilitar la interpretación de los hallazgos, se han diseñado gráficos de barras que representan las respuestas de los participantes

en relación con el interés por aprender en la escuela, estado emocional en clase, los factores o actividades que influyen en su motivación, las razones de desmotivación y los beneficios de los juegos tradicionales en su proceso de aprendizaje. Estas representaciones visuales permiten identificar patrones y tendencias claves que sirvieron como base para la implementación de estrategias pedagógicas.

Figura 4

1. Qué tan motivado(a) te sientes normalmente para asistir a tus clases y aprender nuevos temas?



Nota: En las figuras se muestran las respuestas de los estudiantes sobre las motivaciones por aprender en la escuela antes y después de aplicada la estrategia pedagógica.

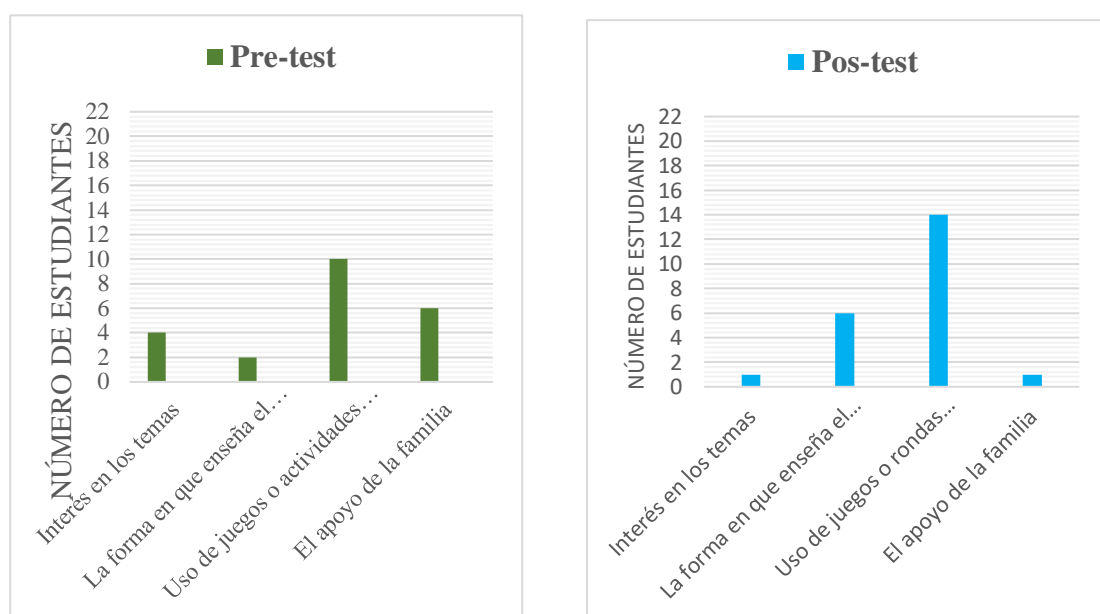
Elaboración propia. 2025

Los resultados de la prueba pre-test, muestran que cuatro (4) estudiantes se sentían muy motivados para aprender, mientras que nueve (9) manifestaron estar motivados, ocho (8) poco motivados y sólo uno respondió que nada motivado. Esto refleja que el nivel de motivación inicial de los estudiantes es medio, porque se evidencia el interés por aprender en algunos, pero no es igual para todos.

Después de aplicada la estrategia pedagógica, se pudo observar un cambio muy importante, ya que catorce (14) estudiantes manifestaron sentirse mucho más motivados por aprender, siete (7) un poco más motivados y solo uno manifestó estar igual que antes, aquí no se refleja ningún caso de desmotivación, al contrario, hubo un aumento en la motivación, lo que evidencia que la combinación de elementos lúdicos con contenidos curriculares no solo mantiene la atención de los niños, sino que también les permite aprender desde un lugar de curiosidad y disfrute.

Figura 5

2. ¿Cuál de las siguientes razones influye más en tu motivación para aprender?



Nota: En las figuras se muestran las respuestas de los estudiantes sobre las razones influyentes en la motivación antes y después de aplicada la estrategia pedagógica.

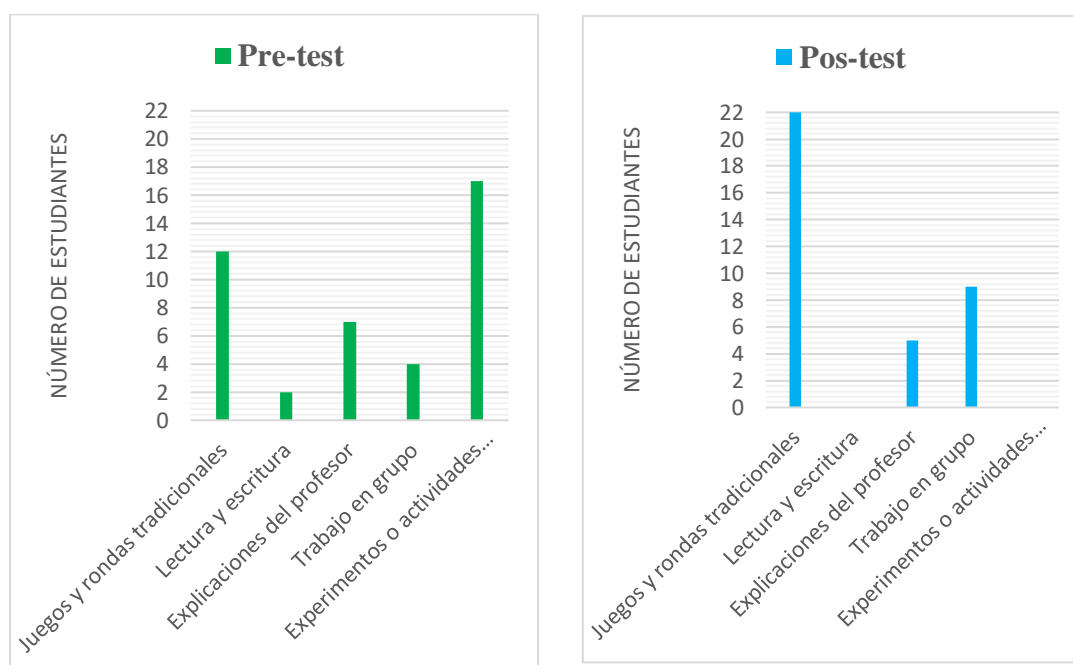
Elaboración propia. 2025

Como se observa en la figura 5, diez (10) estudiantes manifestaron que las razones influyentes en su motivación antes de aplicar la estrategia pedagógica era el uso de juegos o actividades dinámicas, seis (6) que el apoyo de la familia, cuatro (4) el interés por los temas y por último dos (2) dijeron que la forma de enseñanza del profesor. Este resultado supone, que los niños ya estaban familiarizados con las actividades lúdicas.

Después de aplicada la estrategia, sobre las razones de motivación, el factor que sobresalió fue el uso de juegos o actividades dinámicas catorce (14), la forma de enseñar del docente seis (6), el apoyo de la familia uno (1) y el interés en los temas uno (1). Lo que evidencia, que los estudiantes a través de las actividades aplicadas sobre los juegos y rondas tradicionales empezaron a sentirse con mayor motivación para querer aprender y mejorar sus conocimientos.

Figura 6

5. ¿Qué tipo de actividades prefieres para aprender de manera más fácil y significativa? Puedes marcar varias opciones.



Nota: En las figuras se muestran las respuestas de los estudiantes por las actividades preferidas para aprender en la escuela antes y después de aplicada la estrategia pedagógica.

Elaboración propia. 2025

Teniendo en cuenta las respuestas de la Figura 5, antes de aplicada la prueba los estudiantes manifestaron las actividades que preferían para aprender de manera fácil y significativa, al respecto doce (12) dijeron que preferían juegos y rondas tradicionales, dos (2)

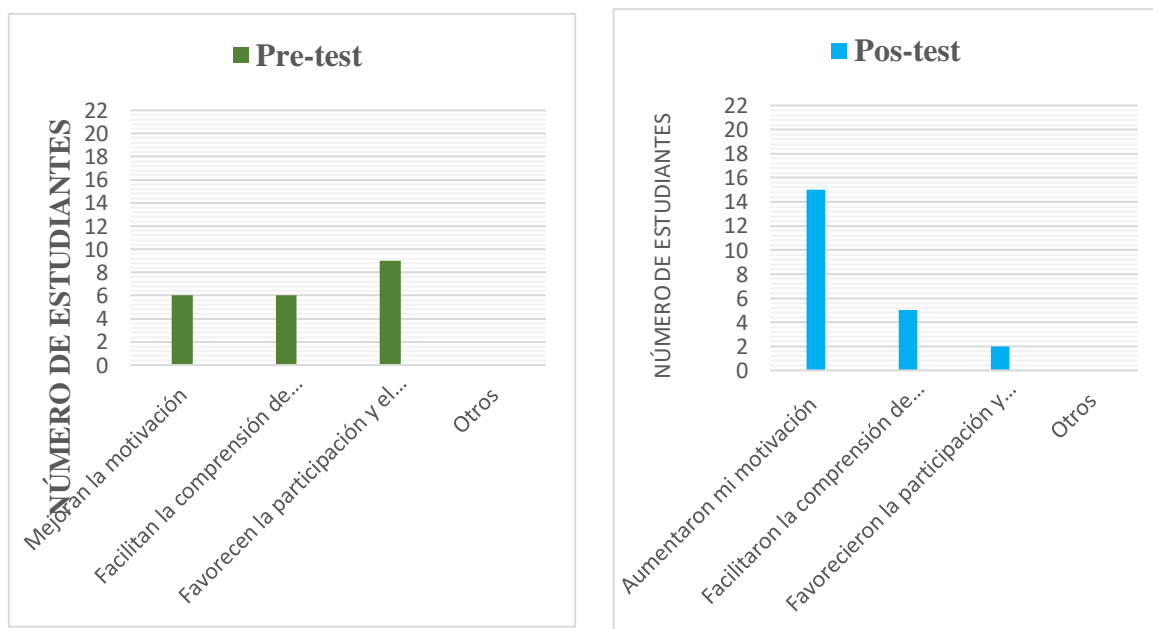
que la lectura y escritura, siete (7) que las explicaciones del profesor, cuatro (4) trabajo en grupo, y por último con mayor preferencia experimentos o actividades prácticas (17).

Sin embargo, después de aplicar la estrategia pedagógica, los resultados de la encuesta pos-test evidenciaron un cambio contundente en la preferencia de las actividades y que motivan; los veintidós (22) estudiantes coinciden en los juegos y rondas tradicionales, apartando otras actividades como lectura y escritura y experimentos o actividades prácticas, pero sin dejar de lado actividades como las explicaciones del profesor (5) y el trabajo en grupo (9).

Estos resultados manifiestan que incorporar los juegos y rondas tradicionales como una estrategia pedagógica en la enseñanza se convierte en una herramienta muy valiosa que responde a los gustos de los estudiantes, porque les ayuda a mejorar tanto su comprensión como la retención de lo aprendido.

Figura 7

6. ¿Qué aspecto consideras más beneficioso de los juegos o rondas tradicionales en clase?



Nota: En las figuras se muestran las respuestas de los estudiantes sobre los beneficios de los juegos y rondas tradicionales antes y después de aplicada la estrategia pedagógica.

Elaboración propia. 2025

De acuerdo a los resultados, los estudiantes antes de aplicar la estrategia consideraron que la incorporación de juegos y rondas tradicionales en el aula les permite mejorar la motivación (6), facilitar la comprensión de los temas (6), favorecen la participación y el trabajo en equipo (9); mientras que los resultados después de aplicada la estrategia evidencian un incremento significativo en la motivación (15), en la comprensión de los temas (5) y en la participación y el trabajo en equipo (2). Lo que evidencia que después que se desarrollaron las actividades los estudiantes no solo se sintieron más motivados, sino que reconocen con mejor claridad que les ayuda a comprender los contenidos académicos y afianzar valores como el respeto, la empatía y el trabajo en equipo. En este sentido, su inclusión en el aula no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece el desarrollo integral del estudiante.

Tabla 3

Matriz de categorización y triangulación de datos de la revisión documental

Categoría	Subcategoría	Fuente	Hallazgos
Aprendizaje significativo	Actividades motivadoras	Ausubel (1968)	Juegos tradicionales como organizadores previos ayudan a aprender de manera divertida, facilita la comprensión
Motivación estudiantil	Factores de desmotivación	López et al. (2024), pruebas a estudiantes	La forma en que enseña el profesor, interés en los temas.
Impacto del juego en el aprendizaje	Desarrollo social	Ccancapa (2024), Salcedo et al. (2022)	Fomentan el trabajo en equipo, el respeto y la integración.
Impacto del juego en el aprendizaje	Desarrollo cognitivo y motriz	Piaget (1962) Pisco et al. (2024)	Mejoran la concentración, la creatividad y la motricidad gruesa.
Convivencia escolar	Resolución de conflictos	Chala (2024), Contreras (2024)	Juegos tradicionales ayudan a reducir la agresividad y mejorar la convivencia.
Juegos y rondas tradicionales	Preferencias de los estudiantes	Encuestas a estudiantes	Aumentan la motivación y facilitan la comprensión de los temas

Nota: En la tabla se observa la matriz de categorización y triangulación de datos de la revisión documental. Elaboración propia. 2025

Resultado de las actividades pedagógicas

Se diseñó cinco estrategias pedagógicas (ver enlace de anexos), donde por medio de un diario de campo (ver enlace de anexos) se obtuvieron los siguientes planteamientos:

Los diarios de campos, organizados en temas recurrentes, momentos clave, tensiones, emociones o cambios explícitos, se codifican en unidades de significado: campos semánticos representativos que son codificados y señalados según concomitancias con la propuesta.

Posteriormente, fueron triangulados (ver enlace de anexos) con los otros datos. Así, se consolida un relato analítico que indica que las actividades con juegos y rondas tradicionales integradas con lo académico favorece el aprendizaje significativo, porque los estudiantes no solo memorizan los contenidos, sino que logran relacionarlos con los conocimientos que ya tienen.

A saber, en el D1 se observa cómo los estudiantes de grados superiores se enfrentaron con alegría a los retos más complejos, en cambio los más pequeños realizaron actividades adaptadas a sus capacidades, permitiendo que todos participaran según el nivel de desarrollo cognitivo. El D2 destaca como los estudiantes lograron relacionar el juego con los valores, evidenciando que las emociones fortalecen la comprensión y los aprendizajes. El D3 proporciona que la dinámica de recitar las tablas de multiplicar mientras saltaba y que muchos se equivocaban, se convirtieron en oportunidades para mejorar el aprendizaje, porque los compañeros los corregían de manera animada y se pudo apreciar el trabajo colaborativo y fortalecimiento de sus conocimientos de manera diferente. La actividad del trompo de retos generó una alta motivación en los niños desde el inicio. El hecho de integrar un juego tradicional con los aprendizajes despertó alegría, expectativa y participación activa, confirmando que los juegos, cuando son orientados con un

propósito pedagógico, fortalecen la disposición de los estudiantes para aprender. En el D5 los estudiantes lograron recordar conocimientos previos y relacionarlos con lo nuevo, lo que se probó cuando nombraban frutas, animales o valores y compartían lo que sabían con entusiasmo, convirtiéndose entonces los juegos y rondas tradicionales en un puente para generar motivación, y que los niños participaran con alegría y sin la presión por equivocarse.

Todos los diarios de campos evidencian que la integración del juego, la interacción social y las estrategias pedagógicas variadas son de gran ayuda para incentivar y fomentar la participación y la construcción de aprendizajes duraderos y significativos, donde lo lúdico se vuelve importante para que los estudiantes comprendan y a la vez disfruten el proceso de aprender.

En cuanto a la estrategia pedagógica desarrollada con los estudiantes sobre juegos y rondas tradicionales, los diarios indican que favorecieron la motivación, la colaboración, fortalecieron las relaciones, y por supuesto el aprendizaje. Estas actividades no solo fueron de diversión, sino con sentido pedagógico que sirvieron de gran ayuda para que los niños recordaran y reforzaran los conocimientos. fue gratificante ver que los niños de grados superiores lograron retos de operaciones más complejas, mientras que a los más pequeños hubo que adaptarlas a sus capacidades, lo que considero esencial en cualquier práctica educativa. Igualmente, la interacción entre ellos y el trabajo cooperativo potenciaron la construcción colectiva del conocimiento. Estos registros en los diarios confirman entonces, que el uso de la estrategia pedagógica basada en juegos y rondas tradicionales no solo incrementaron la motivación, sino que también ayudaron a fortalecer la comprensión de los contenidos y promover aprendizajes más duraderos.

Por su parte, los juegos y rondas tradicionales, cuando son adaptados con propósito pedagógico, se convierten en estrategias muy valiosas y efectivas para promover la motivación, la participación de los estudiantes y fortalecer el aprendizaje para que sean significativo.

En el D1, el juego de la rayuela con operaciones matemáticas nos permite darnos cuenta de que no se requieren recursos sofisticados para captar el interés de los estudiantes; más bien, la clave está en la creatividad del docente y en cómo vincula el juego al contenido escolar, y ajustarlas a las necesidades de los estudiantes. La adaptación de la ronda arroz con leche a arroz con letras muestra el potencial del juego como recurso emocional y cultural, que no solo se emplea como entretenimiento, sino que construye aprendizajes significativos, consolidando además valores como la solidaridad y el compañerismo. El D3 refuerza la idea de que lo sencillo no debe subestimarse. Ver las risas, la emoción por ganar y las pequeñas competencias sanas, contribuyeron a crear un ambiente donde los estudiantes no solo estaban aprendiendo, sino disfrutando también del proceso, generando aprendizajes duraderos y despertando un deseo de continuidad. El D4, con el uso del trompo de retos, demuestra que los juegos tradicionales, además de generar alegría, despiertan expectativas y fortalecen la confianza y la participación; confirmando que cuando este tipo de actividades, son orientados con un propósito pedagógico, fortalecen la disposición de los estudiantes para aprender. Y aunque al principio se presentaron momentos de desorden, debido a que algunos estudiantes no tenían trompos, otros no sabían lanzarlos y muchos mostraban ansiedad por participar, estas dificultades se transformaron en oportunidades de aprendizaje, ya que se fomentó la solidaridad al compartir los trompos; la paciencia al aprender a esperar los turnos; y la colaboración, cuando los que dominaban la técnica enseñaron a sus compañeros. Y, por último, el D5 enfatiza la dimensión cultural y social de estas estrategias. La ronda de saberes no solo enseñó contenidos académicos, sino que

también fomentó la convivencia y el aprendizaje colectivo, mejorando la comprensión de conceptos y fortaleciendo los vínculos entre docente y estudiantes.

Resultados de la efectividad de las actividades pedagógicas

Se aplicó una entrevista a 3 padres de familia donde se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 4

Matriz de categorización y triangulación de datos de la entrevista a los padres de familia

Categoría	Subcategoría	Fuente	Hallazgos Clave
Aprendizaje significativo	Motivación hacia el aprendizaje escolar	P1, P2, P3	Los padres reportan una motivación variable, aunque la mayoría nota interés en las tareas y actividades escolares, especialmente en materias favoritas (arte).
	Motivación en el aula	P1, P2, P3	El interés y la motivación dependen de las materias y la forma de presentación de las actividades. Algunos padres mencionan desinterés o tristeza cuando no entienden.
Métodos de enseñanza	Evaluación de métodos de enseñanza	P1, P2, P3	Los padres en general están satisfechos con los métodos de enseñanza, mencionando aspectos positivos como trabajo en grupo, uso de tecnología, y participación activa.
	Sugerencias para mejorar la enseñanza	P1, P2, P3	Sugerencias para mejorar incluyen capacitaciones a docentes, dinámicas más divertidas y el uso de juegos en clase.
Uso de juegos tradicionales	Percepción sobre juegos tradicionales	P1, P2, P3	Los padres ven los juegos tradicionales como una excelente herramienta para enseñar de manera divertida, fomentar el aprendizaje y rescatar la cultura.
	Beneficios del uso de juegos tradicionales	P1, P2, P3	A pesar de que no se dio una respuesta concreta en todos los casos, se señala que los juegos ayudan a los niños a aprender de

			manera divertida y socializar.
Apoyo familiar en el aprendizaje	Apoyo en casa para el uso de juegos tradicionales	P1, P2, P3	Los padres están dispuestos a apoyar la integración de juegos tradicionales en el aprendizaje practicándolos en casa y jugando con sus hijos y amigos.

Nota: En la tabla se observa la matriz de categorización y triangulación de datos la entrevista a los padres de familia. Elaboración propia. 2025

Como se observa en la Tabla 4, la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje escolar es variable, aunque los padres coinciden en que, en general, existe un interés, especialmente en actividades que les gustan, como el arte. Sin embargo, la motivación en el aula depende de varios factores, tales como el tipo de materia y la manera en que se presentan las actividades, lo que puede generar altibajos en el entusiasmo de los estudiantes.

En cuanto a los métodos de enseñanza, la evaluación es positiva, destacando el trabajo en grupo y el uso de herramientas tecnológicas, que favorecen la participación activa de los estudiantes. Las sugerencias de los padres apuntan a una mayor dinamización de las clases, sugiriendo la integración de más juegos y actividades lúdicas, que consideran útiles para mantener el interés de los niños.

Respecto al uso de juegos tradicionales, los padres perciben estos juegos de manera efectiva. Consideran que permiten a los niños aprender de forma más divertida, además de ayudar a preservar las tradiciones culturales. Algunos padres también resaltan los beneficios que los juegos tradicionales aportan a la socialización de los niños, facilitando la interacción y el trabajo en equipo. Por último, los padres están comprometidos con el aprendizaje de sus hijos y muestran una disposición activa para apoyar la integración de juegos tradicionales, tanto en el hogar como en la escuela. Se destacan actividades como jugar juntos en casa y practicar los juegos que se enseñan en clase, lo que refuerza la conexión entre el entorno escolar y familiar.

Análisis

Los resultados obtenidos evidencian un impacto positivo del uso de juegos y rondas tradicionales en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes multigrado de la sede Atanasio Girardot.

En relación con el primer objetivo, se identificó un alto nivel de motivación intrínseca y social. Los estudiantes participaron con entusiasmo, mostraron disfrute y valoraron sus saberes culturales. El juego, entendido desde Huizinga (1938) como una actividad creadora de cultura, actuó como mediador del aprendizaje, generando un ambiente emocionalmente positivo y cooperativo, condición necesaria para el aprendizaje significativo según Ausubel (1968). Las pruebas y los diarios de campo permitieron reconocer que la motivación de los estudiantes aumentó de forma evidente durante la aplicación de las actividades lúdicas. Antes de la intervención, los estudiantes presentaban bajos niveles de atención y desinterés en las clases; sin embargo, con la incorporación de los juegos y rondas tradicionales manifestaron entusiasmo, curiosidad y deseo de participar.

Respecto al segundo objetivo, el diseño de la estrategia pedagógica se sustentó en principios del aprendizaje significativo, el juego como mediación cultural y la contextualización multigrado. La participación de los estudiantes en el desarrollo de juegos fortaleció la pertinencia cultural y el sentido de pertenencia, mostrando que los juegos tradicionales pueden articular la teoría y la práctica educativa. Este proceso permitió que el diseño pedagógico trascendiera el ámbito de la recreación, convirtiéndose en un instrumento de mediación cognitiva y cultural, en línea con las teorías constructivistas del aprendizaje.

En cuanto al tercer objetivo, durante la implementación, los diarios de campo y las observaciones de aula evidenciaron transformaciones sustanciales en la dinámica escolar. Los

estudiantes participaron activamente, se colaboraron entre sí. Actividades como la golosa del saber, el trompo de retos, arroz con letras, entre otros, permitieron a los niños comprender conceptos abstractos mediante el movimiento corporal, el ritmo y la interacción social. No obstante, también se identificaron desafíos debido a las diferencias de edad y nivel cognitivo, por lo que se tuvo que hacer ajustes en el nivel de dificultad de las actividades, lo que confirma la necesidad de aplicar una estrategia pedagógica flexible, acorde con la zona de desarrollo próximo propuesta por Vygotsky. De esta manera, este resultado demuestra que el juego favorece el aprendizaje cooperativo y la autorregulación, elementos esenciales del aprendizaje significativo.

Finalmente, frente al cuarto objetivo, la evaluación del impacto evidenció una mejora en la comprensión y aplicación del conocimiento. Los estudiantes no solo recordaban los contenidos, sino que podían explicarlos con sus propias palabras y relacionarlos con su vida cotidiana, evidenciando aprendizajes contextualizados y duraderos. La triangulación de los datos cualitativos y cuantitativos confirmó la coherencia de los hallazgos. Las percepciones de los estudiantes coincidieron con las observaciones docentes y con las opiniones de los padres, quienes manifestaron notar cambios positivos en la actitud y el rendimiento de sus hijos. El aprendizaje dejó de ser una práctica repetitiva para convertirse en una experiencia culturalmente relevante, cooperativa y emocionalmente gratificante.

Los resultados confirman que los juegos y rondas tradicionales son una estrategia pedagógica eficaz para promover aprendizajes significativos en contextos rurales multigrado. Las actividades lúdicas fortalecieron la motivación, la interacción social y la comprensión conceptual, transformando el aula en un espacio más participativo, inclusivo y culturalmente relevante. Igualmente, demuestran que el uso de los juegos y rondas tradicionales no solo mejoró

los resultados académicos, sino que transformó la experiencia educativa. En contextos rurales multigrado, donde la diversidad de edades y niveles de aprendizaje representa un reto, esta estrategia actuó como un recurso inclusivo, capaz de integrar lo afectivo, lo cognitivo y lo social. Al permitir que los niños aprendieran haciendo, jugando y compartiendo, la escuela se acercó a su entorno cultural y resignificó el acto de aprender. Lo que se confirma que el aprendizaje significativo no se logra únicamente a través de la exposición de contenidos, sino mediante la creación de condiciones de motivación, interacción y sentido.

En síntesis, el proyecto alcanzó plenamente el objetivo general, al demostrar que el uso de juegos y rondas tradicionales constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes multigrado. Cada objetivo específico se cumplió de manera articulada: se identificó un alto nivel de motivación intrínseca, se diseñó una estrategia contextualizada y participativa, se implementó con éxito en el aula y se comprobó su impacto en la comprensión, retención y aplicación de los conocimientos.

Conclusiones

La integración de juegos y rondas tradicionales en la enseñanza ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de la sede Atanasio Girardot de la Institución Educativa John F. Kennedy. El estudio evidencia que el uso de juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica constituye un recurso eficaz para fortalecer el aprendizaje significativo en contextos rurales y multigrado. Lo anterior conversa con lo plantea Ausubel (1968) al definir el aprendizaje significativo como la asimilación de información nueva en función de saberes previos. Las actividades desarrolladas permitieron que los estudiantes vincularan el contenido académico con experiencias lúdicas y

culturales, generando una comprensión más profunda y un mayor nivel de motivación hacia el aprendizaje.

Los resultados, además, confirman que el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se integran a la estructura cognitiva del estudiante de manera comprensible y lógica. Las actividades basadas en juegos y rondas tradicionales funcionan como organizadores previos que facilitan la asimilación de contenidos de una manera más atractiva y comprensible. Por ende, se afirma que la motivación escolar no depende únicamente de los contenidos, sino de las metodologías que los docentes emplean para promover la participación activa y el disfrute del proceso educativo. Esto concuerda con lo expuesto por Piaget (1962) y Ccancapa (2024), quienes reconocen el valor del juego en el desarrollo cognitivo, motriz y social. En este sentido, la estrategia implementada fomentó la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo, fortaleciendo el tejido social del aula, aspecto que también subrayan Chala (2024) y Contreras (2024) al resaltar el potencial del juego en la resolución de conflictos y la mejora de la convivencia escolar.

De igual modo, la investigación corroboró lo planteado por Hincapié (2024), quien sostiene que la educación debe concebirse como un proceso antropológico en el que el estudiante se constituye como sujeto dinámico y constructor de sentido. En la práctica pedagógica, esta concepción se manifestó en la disposición de los niños para aprender con alegría, curiosidad y sentido de pertenencia cultural. A través de la integración de rondas y juegos tradicionales, se recuperaron prácticas comunitarias que fortalecieron tanto la identidad como el compromiso con la cultura local, lo que coincide con las observaciones de Artunduaga y Villanueva (2023) sobre la preservación cultural mediante el juego. Así se entiende que, las actividades frucionales integradas con lo académico permitieron que los estudiantes pudieran conectar los aprendizajes

escolares con lo lúdico, logrando incrementar su motivación hacia los aprendizajes y que estos fueran más duraderos y muy significativos. Además, no solo mantienen la atención de los niños, sino que también les permite aprender desde un lugar de curiosidad y disfrute, dos factores que a menudo quedan de lado en un enfoque más rígido. A parte de eso, es un recordatorio de que las mejores experiencias de aprendizaje suelen surgir cuando los alumnos se sienten parte activa del proceso, algo que muchas veces queda relegado en prácticas más tradicionales. Este tipo de actividades, sumado al compromiso con la mejora continua, es lo que hace que la enseñanza sea una labor tan importante y especial.

Sin embargo, no todo fue perfecto. Durante la ejecución de la estrategia pedagógica surgieron varias dificultades, en la actividad del juego del trompo algunos estudiantes manifestaron no contar con los objetos requeridos, y tampoco sabían utilizarlo, lo que generó en un inicio sentimientos de tristeza y frustración porque pensaron que no podrían participar, pero al escuchar que los compañeros se los prestarían y enseñarían se animaron a integrarse. Otra dificultad fue que los estudiantes pequeños se distraían fácilmente y rompían el ritmo de las actividades. En algunos momentos me costó mucho mantener la atención de todo el grupo, especialmente porque se trataba de un aula multigrado, y las diferencias de edad hacían que no todos avanzaran al mismo ritmo. También en la ejecución de otra actividad no salió como esperaba, porque, cuando formulaba una adivinanza o pregunta, algunos niños no sabían la respuesta y se quedaban en silencio, lo que les generó cierta incomodidad. Igualmente, en otra actividad se mostraron tímidos al expresar la cualidad de su compañero, pero a medida que avanzaba la actividad fueron ganando confianza y se generó un ambiente de alegría, respeto y reconocimiento mutuo, con sonrisas, miradas de agradecimiento y gestos de satisfacción al recibir palabras positivas.

Estas dificultades presentadas en el desarrollo de las actividades pedagógicas se transformaron en oportunidades de aprendizaje, ya que se fomentó la solidaridad, la paciencia, y la colaboración. Y me enseñaron que las estrategias que implementamos en ocasiones no siempre salen como las planeamos, pero que el error y la equivocación forman parte del proceso de enseñanza, y es allí donde radica la fuerza de esta estrategia pedagógica no en que salga impecable y perfecta, sino en que abre la posibilidad de aprender de manera viva, culturalmente significativa y motivadora; ya que estas actividades no solo fortalecen el aprendizaje de contenidos específicos, como las matemáticas o lenguaje, sino que también construyen un ambiente de confianza, donde los niños pueden explorar, equivocarse y mejorar sin sentirse juzgados, esto no solo es importante para su rendimiento académico, sino para su desarrollo integral como personas.

Finalmente, este estudio reafirma que la creatividad docente y la contextualización del currículo son elementos esenciales para una educación de calidad en zonas rurales. La evidencia obtenida sugiere que el uso planificado e intencional de estrategias lúdicas no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve un aprendizaje más humano, inclusivo y participativo. Así, los juegos y rondas tradicionales se consolidan como un medio eficaz para cumplir los objetivos planteados, al propiciar aprendizajes duraderos, fortalecer la convivencia y revalorizar el sentido cultural del acto educativo.

Referencias bibliográficas

- Agualongo, E. C., & Pastor, D. M. L. (2025). Impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de nociones espaciales en niños de cuatro años. *Rimarina. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 81-91.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. 6ta. Edición. Editorial Espíteme. Caracas- República Bolivariana de Venezuela.
- Ardila, D. C., Balmaceda, L. V. R., & Bernal, J. A. D. (2025). El juego tradicional como estrategia pedagógica inclusiva para la preservación cultural en los estudiantes de transición en la Institución Educativa San Roque–Sahagún, Córdoba, Colombia. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(1), 309-315.
- Artunduaga, L. E. & Villanueva, Y. J. (2023). *Incidencia de los Juegos Tradicionales y sus Beneficios en el Desarrollo de las Habilidades Sociales de los Niños y las Niñas en la Primera Infancia Focalizada en la Zona Urbana del Municipio de Neiva*. [Monografía]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/63631>
- Buitrago, M. (2024). *El análisis del juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas en el ciclo 1 en un aula multigrado del colegio campestre Jaime Garzón IED sede el Raizal. Tesis de grado*. Universidad Pedagógica Nacional. Rep. PEDAGOGICA.
- Caicedo, R. A. A., Moreira, C. R. F., Viscarra, D. C. B., & Caillamara, F. G. M. (2024). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación motriz: revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 88-106.
- Cabrera, A., & Balanta, S. (2024). *Fomento del aprendizaje significativo en la lectura y escritura: implementación de estrategias lúdicas, juegos y dramatizados en estudiantes*

de quinto grado de la institución educativa técnica industrial Pedro Antonio Molina, sede Atanasio Girardot, 2024. Tesis de grado. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Rep- UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/64935/1/acabreramo.pdf>

Ccancapa, M. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 – Potoni- Azángaro – Puno, 2022. Tesis de grado. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.* <https://repositorio.uancv.edu.pe/items/769159f7-ae72-4808-a3ea-65ed8d631bd9>

Congreso de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia.*

http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html

Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 - Ley General de Educación.*

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006 - Código de Infancia y Adolescencia.*

http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html

Congreso de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013 - Ley de Convivencia Escolar. D. O. 48733.*

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>

Congreso de Colombia. (2013). *Decreto 1965 de 2013- Por el cual se reglamenta la Ley 1620 de 2013, que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. D. O. 48910.*

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=54537>

Contreras, J.C. (2024). Fundamento teórico y metodológico de la cartilla de juegos tradicionales que contribuyen con el buen uso del tiempo libre de los estudiantes en Colombia.

EDUCA, 1 (2).

Congo, V. (2009, noviembre 23). *Vegachí*.

<https://www.blogger.com/profile/00747787037827082585https://vegachisesiente.blogspot.com/2009/11/vegachi.html>

Chala, C. J. (2022). *Juegos y rondas tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en la Institución Educativa Antonio Ricaurte del municipio de Quibdó*. Tesis de maestría. Universidad de Medellín, Medellín.

<http://hdl.handle.net/11407/7658>.

Díaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill.

Gamboa Mora, M. C., García Sandoval, Y., & Beltrán Acosta, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD*, 12(1), 101.

<https://doi.org/10.22490/25391887.1162>

García, A. E., & Quispe, W. (2023). *Práctica de juegos tradicionales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de las instituciones educativas "Ricardo Menéndez Menéndez" de Huancayo y "San José" de Jauja*. Tesis de grado. Universidad Nacional del Centro del Perú. Rep- UNCP

<https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/10564>

- Guapi, F.I. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16 (3).
- Gutiérrez, S., & Medina, C. L. (2024). *Desarrollo de la expresión y oralidad a través de juegos de palabras en la educación inicial en Santa Rita, Ituango, Antioquia. Tesis de grado*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Rep- UNAD.
- Halanoca Puma, D. (2024). Aprendizaje Significativo en la educación superior. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(34), 1714–1726.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.828>
- Hernández S., Fernández C., Baptista L. (2016). *Metodología de la investigación* (6ª edi). México D.F. McGraw-Hill interamericana.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: Un estudio sobre la función del juego en la cultura*. Alianza Editorial.
- Lesmes, S. T., Palomeque, E., & Lemos, E. (2025). *El juego tradicional como herramienta pedagógica para mejorar el nivel de lectura en los estudiantes del grado quinto. Tesis de Maestría. Fundación Universitaria los Libertadores*. Rep. LIBERTADORES.
- López Á. A., Duque, P. A., Loaiza, Y. E., Jiménez, J. M., Cifuentes, C. D., Rincón, V., & Gil, R. A. (2024). *La práctica pedagógica mediada por el juego en el aula multigrado*. Universidad Católica de Manizales. <https://www.ucm.edu.co/la-practica-pedagogica-mediada-por-el-juego-en-el-aula-multigrado/>
- Llanos, D. M. (2024). *Importancia y beneficios de los juegos tradicionales y ancestrales en niños de 5 años I.E.B. N° 687 – Junín, 2022*. Tesis de grado. Universidad José Carlos Mariátegui. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/2820>

- Marín, L.M., y Muñoz, J. A. (2024). *Experiencias de enseñanza-aprendizaje desde el juego y la lúdica de la I.E Kennedy de Medellín*. Tesis de Maestría. Universidad de Manizales.
<https://ridum.umanizales.edu.co/handle/20.500.12746/7141>
- Medina Romero, M. Á., Hurtado Tiza, D. R., Muñoz Murillo, J. P., Ochoa Cervantez, D. O., & Izundegui Ordóñez, G. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.
<https://doi.org/10.35622/inudi.b.105>
- Murcia, F. Y., & Vargas, D. A. (2024). Estrategia didáctica pedagógica de juegos tradicionales para la formación en valores ambientales en estudiantes de multigrado sede La Florida. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(5), 13948-13971.
- Nupán, M. L., & Ospinal, S. Y. (2024). *El juego organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del Municipio de Pasto*. Tesis doctoral. Universidad CESMAG.
- Salcedo, W. M., Goez, S., Guiarín, S., y Aponte. A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Rastros Rostros*, 24 (2).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9584451>
- Pacheco, L. M. (2022). *Las rondas tradicionales como estrategia para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños del inicial N°676 San Martín de Porras – Amay*. Tesis de Maestría. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/9019>
- Peralta, M., & Mori, C. (2024). *Juegos Tradicionales en Niños de 5 Años*. Tesis de grado. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.
<http://hdl.handle.net/20.500.14268/178>

Pisco, M. A., De la Peña, G., & Zambrano, J. M. (2024). Juegos tradicionales como estrategias de estimulación para favorecer la motricidad gruesa en los niños de la Educación Inicial II. *Maestro y Sociedad*, 21(1), 258–275.

<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6364>

Quevedo, M. D. P. (2024). *Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la IEI N° 1371-“Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Cajamarca. Rep- UNC.*

<https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/7555>

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.*

Tamayo y Tamayo, M. (2007). *El proceso de la Investigación Científica; incluye glosario y manual de evaluación de proyectos* (4a. Ed.). Guadalajara: Limusa

Triana, E. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia para el aprendizaje significativo, fomentando la gestión emocional de los niños y niñas de la sede educativa rural Tórtolas, del municipio de Yacopi, Cundinamarca. Tesis de Maestría. Fundación Universitaria los Libertadores. Rep. ULIBERTADORES.*

Vidal, K. (2023). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la ortografía y la adquisición de vocabulario en el idioma Inglés, en los estudiantes del grado cuarto Pablo Neruda del Colegio Lorenzo de Alcantuz, de la localidad de San Cristóbal Sur, de Bogotá D.C. Tesis de grado. Universidad Mariana.*

<https://hdl.handle.net/20.500.14112/28497>

Anexos

Enlace de las evidencias: https://drive.google.com/drive/folders/1rmuO6gQNUXoIWZqtVd-0YfQX3eniw3M?usp=drive_link