



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2025,
Volumen 9, Número 4.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2

FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE LA I.E VILLACAMPO MEDIANTE JUEGOS TRADICIONALES

STRENGTHENING SOCIAL SKILLS IN CHILDREN AT VILLACAMPO PRESCHOOL THROUGH TRADITIONAL GAMES

Ibeth María Rodríguez Blanco
Universidad Autónoma del Caribe

Yerina Patricia Zambrano Zambrano
Universidad Autónoma del Caribe

Darvis Rodríguez
Universidad Autónoma del Caribe

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.19243

Fortalecimiento de Habilidades Sociales en los Niños de la I.E Villacampo Mediante Juegos Tradicionales

Ibeth María Rodríguez Blanco¹Belkiscama@hotmail.com<https://orcid.org/0000-0001-7619-7450>Universidad Autónoma del Caribe
Colombia**Yerina Patricia Zambrano Zambrano**Yerinazambrano@hotmail.com<https://orcid.org/0000-0002-9491-0069>Universidad Autónoma del Caribe
Colombia**Darvis Rodríguez**Darvis.rodriguez@uac.edu.co<https://orcid.org/0000-0001-8644-6828>Universidad Autónoma del Caribe
Colombia

RESUMEN

El presente artículo investigativo analiza cómo el uso excesivo y descontrolado de la tecnología ha desplazado progresivamente la práctica de juegos tradicionales en los estudiantes de la Institución Educativa Villacampo, generando disminución del desarrollo motor y social, además desconexiones con sus raíces culturales y relaciones interpersonales. Se identifican factores como la permisividad de los padres frente al uso de dispositivos tecnológicos y la pérdida del interés de los niños en compartir espacios lúdicos presenciales. El objetivo principal de esta investigación es comprender el impacto del uso excesivo de la tecnología en la pérdida de las prácticas lúdicas tradicionales entre los estudiantes. Específicamente, se pretende primeramente identificar las causas del desinterés por los juegos tradicionales, luego analizar las consecuencias de esta pérdida en el desarrollo integral de los niños y por último, establecer de qué manera los juegos tradicionales pueden ser una estrategia pedagógica eficiente que permita fortalecer el desarrollo social, motor y cognitivo en los estudiantes del grado de transición de nuestra institución, para luego proponer estrategias pedagógicas para promover el rescate y fortalecimiento de dichas prácticas en contextos escolares. A través de la revisión de literatura, aplicación de encuestas a estudiantes y padres de familia y la observación directa, se evidencia que esta problemática afecta tanto el rendimiento escolar como la salud emocional y física de los estudiantes, por lo que podemos concluir que, con la propuesta del rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas y formativas podemos contribuir al desarrollo integral de la niñez.

Palabras clave: juegos tradicionales, tecnología, habilidades motoras, salud emocional, estrategias pedagógicas

¹ Autor principal.

Correspondencia: Belkiscama@hotmail.com

Strengthening Social Skills in Children at Villacampo Preschool Through Traditional Games

ABSTRACT

This investigative article analyzes how the excessive and uncontrolled use of technology has progressively displaced the practice of traditional games in students of the Villacampo Educational Institution, generating a decrease in motor and social development, disconnection from their cultural roots and interpersonal relationships. Factors identified include the permissiveness of parents towards the use of technological devices and the loss of interest by children in sharing face-to-face play spaces. The main objective of this research is to understand the impact of excessive use of technology on the loss of traditional play practices among students. Specifically, the aim is first to identify the causes of disinterest in traditional games, then to analyse the consequences of this loss on children's integral development and finally, establish how traditional games can be an efficient pedagogical strategy to strengthen the social, motor and cognitive development of students in our institution's transition degree, then propose pedagogical strategies to promote the rescue and strengthening of these practices in school contexts. Through literature review, application of surveys to students and parents and direct observation, it is evident that this problem affects both school performance and the emotional and physical health of By proposing the rescue and strengthening of traditional games as pedagogical and training strategies, we can contribute to the integral development of children.

Keywords: traditional games, technology, motor skills, emotional health, pedagogical strategies

Artículo recibido 20 julio 2025

Aceptado para publicación: 20 agosto 2025



INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, el avance acelerado de la tecnología ha transformado profundamente los hábitos y rutinas de niños y niñas en edad escolar. Aunque estos avances han representado múltiples beneficios en términos de acceso a la información y herramientas digitales, diversos estudios han advertido sobre sus efectos negativos cuando su uso se vuelve excesivo y desregulado (UNESCO, 2021; Martínez & Pérez, 2019). Investigaciones señalan que el uso prolongado de dispositivos tecnológicos puede afectar el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en lo que respecta a sus habilidades sociales, motoras y cognitivas (González & Rodríguez, 2020; Organización Mundial de la Salud [OMS], 2018).

En la Institución Educativa Villacampo se ha observado una disminución progresiva en la práctica de juegos tradicionales, los cuales están siendo reemplazados por el uso constante de tecnologías de entretenimiento. Esta situación ha derivado en comportamientos como el aislamiento, la disminución de la interacción social significativa y el desapego a prácticas culturales locales, tal como lo han documentado otros autores en contextos similares (Restrepo & Londoño, 2022; Jiménez, 2020). Frente a esta problemática, surge la necesidad de explorar estrategias pedagógicas que promuevan una educación más equilibrada entre lo tecnológico y lo lúdico-cultural. En este sentido, los juegos tradicionales emergen como una alternativa válida para fortalecer el desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que estimulan la motricidad, fomentan la cooperación, preservan la identidad cultural y favorecen la interacción social (Tobón, 2017; Rodríguez & Beltrán, 2018).

Se ha evidenciado que los estudiantes del grado de transición de nuestra Institución han disminuido la práctica de juegos tradicionales, debido al uso excesivo y descontrolado de aparatos tecnológicos, afectando su desarrollo social (escolar y familiar), motor y cognitivo. Los niños prefieren jugar en dispositivos móviles antes que compartir con sus compañeros en actividades lúdicas tradicionales, esta situación se ve agravada por los padres de familia que, ante la falta de tiempo o estrategias de crianza, optan por permitir un acceso constante a la tecnología como forma de entretenimiento y control conductual. Para los autores Avellaneda (2000) y Aveiga (2024), el uso desregulado de la tecnología se ha convertido en un hábito perjudicial, que provoca la extinción de prácticas culturales significativas como los juegos tradicionales.



Nuestra pregunta para resolver con nuestra investigación es: ¿De qué manera los juegos tradicionales pueden ser una estrategia pedagógica eficiente basada en la observación directa que permita fortalecer el desarrollo social, motor y cognitivo en los estudiantes del grado de transición de la Institución Educativa Villacampo?

Los resultados de esta investigación permitirán evidenciar cambios significativos en el comportamiento y desarrollo integral de los estudiantes, la disminución del uso de tecnologías y el incremento en la práctica de juegos tradicionales propiciarán mejoras en su capacidad para compartir, ser empáticos y tolerantes, así como en su interés por la cultura y en la disminución de comportamientos agresivos. Con esta propuesta se espera que, los niños desarrollen una actitud más íntegra, menos irritada y con mayor disposición a la interacción social, también, que los docentes se vean motivados a incluirlos como estrategia pedagógica dentro de sus planes de enseñanza, haciendo que los procesos académicos sean más atractivos, dinámicos y formativos.

Actualmente, la tecnología representa grandes beneficios para la humanidad como lo son facilitar el desarrollo de tareas, mejorar el aprendizaje, permitir el fácil acceso a la información, mejorar la comunicación, entre otras. Sin embargo, trae consigo desventajas como la dependencia o adicción, el desaprovechamiento del tiempo, la procrastinación, la desinformación, el aislamiento social, etc. Ahora bien, todo lo mencionado ha sido de manera general, pero si nos enfocamos en la primera infancia esto es aún más preocupante y puede llegar a ser contradictorio, según la UNICEF (Estefanell, 2023) “entre los 0 y los 6 años la tecnología no aporta nada al desarrollo de niños y niñas”, por lo que podemos afirmar que es preferible que los niños en este rango de edad no tengan acceso a la tecnología, pues aunque puede ayudar como entretenimiento son más las desventajas que tiene.

Algunos de los aspectos negativos de la tecnología en la primera infancia son que pierden el contacto cotidiano con los demás niños, se vuelven poco empáticos, no saben cómo reaccionar cuando el contenido que observan les puede generar frustración, incomodidad o miedo, pierden el interés por otras actividades, no tienen dominio sobre el tiempo que quieren usar dichos medios digitales, se comportan de manera agresiva, su desempeño académico disminuye, pierden hábitos de lectura, se irritan fácilmente, entre otros. Entonces, al identificar esto como una de las causas del bajo



rendimiento de los estudiantes, la deficiencia en las motricidades y la dificultad para socializar, nos vimos en la necesidad de plantear una solución eficaz.

Teniendo en cuenta lo anterior, nuestro principal objetivo es aplicar el uso de juegos tradicionales como estrategia para fortalecer el desarrollo social, motor y cognitivo de los estudiantes del grado de transición de la Institución Educativa Villacampo. Para lograr esto debemos cumplir objetivos específicos iniciando con identificar las desventajas del uso excesivo de las tecnologías y los beneficios de los juegos tradicionales en los niños a través de encuestas; también, analizar las debilidades evidenciadas en los niños por el uso excesivo de las tecnologías por medio de la observación directa; y por último, evaluar el impacto del uso de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el desarrollo social, motor y cognitivo de los estudiantes de transición.

Cabe resaltar que, en las escuelas y en los barrios, este tipo de juegos se practicaban frecuentemente en anteriores generaciones y actualmente, en muy pocas ocasiones podemos ver a los niños compartiendo entre sí y practicando este tipo de actividades en su entorno. Ahora bien, para estar seguros de que efectivamente pueden mejorar estos aspectos en los niños, es necesario tener evidencias científicas de estudios experimentales plasmados en revisiones bibliográficas de artículos publicados en revistas de alta confiabilidad.

Entonces, es importante mencionar que cuando hablamos de los juegos tradicionales nos referimos a aquellas actividades recreativas que practican los niños para divertirse, dichos juegos la mayoría de veces son transmitidas de generación en generación y muy pocas son aprendidas en las redes sociales, algunas cambian un poco o incluso hay nuevas dependiendo de la cultura y/o época. El factor principal de estos juegos a diferencia de los videojuegos es que suelen ser fáciles de entender y de practicar, para llevarlos a cabo no se necesitan elementos complejos que pueden ser juguetes, caseros (cuerdas, balón, pañuelos, canicas, trompos, cometas, dominó, parques, papel y lápiz, etc) o tomados del entorno (palos, piedras, checas, arena, etc); y algunos solo conllevan la actividad física, razonamiento o la creatividad.

Algunos ejemplos de este tipo de juegos son: el escondite, la gallinita ciega, el congelado, la lleva, bailar trompos, volar cometa, la peregrina, bolitas de uñita, el fusilado, veo veo, manejar bicicleta y/o hacer competencias, patinar, brincar cuerda, el rey manda, el teléfono roto, damas, ajedrez, fútbol,



voleibol, ponle la cola al burro, la yuca, el televisor, entre otros. Para profundizar un poco más sobre estos juegos, explicaremos algunos como: “el escondite” que consiste en que, uno de los niños cuente el rango de números acordado y los demás se esconden, al finalizar el conteo este mismo debe salir a buscarlos y a medida que los vaya encontrando corre hasta el lugar donde hizo el conteo y toca gritando el nombre, mientras que los que estaban escondidos se esfuerzan para no ser encontrados y tocar por sí mismos antes que el hizo el conteo. Otros como el fútbol y el voleibol necesitan de un balón y ejercer la dinámica del juego siguiendo determinadas reglas.

De esta manera, los juegos tradicionales incluyen implícitamente la práctica de valores como el respeto, empatía y la tolerancia, además les inculca cumplir con las reglas, trabajar en equipo, impulsa su creatividad, crean vínculos fundamentales, los enseña a resolver problemas por medio del diálogo, se fortalecen culturalmente, afianzan motricidades y aspectos cognitivos, mejor concentración, algunos ayudan a mejorar la disciplina y a su vez se ejercitan.

Entonces, debemos asegurarnos previamente que esta estrategia tendrá resultados favorables luego de su implementación y esto lo logramos realizando revisiones bibliográficas de artículos científicos en donde se registran resultados de los estudios realizados. En primer lugar, afirman que “los juegos tradicionales constituyen un paso esencial en el desarrollo sociocognitivo de los niños al describir el tiempo de juego como el indicador de la superación gradual y paso a paso del pensamiento egocéntrico, con el fin de adquirir nuevas estrategias de ajuste social” (Francesca et al., 2019); en este estudio se evaluaron directamente a niños de una guardería implementando la práctica de juegos y determinaron parámetros para establecer si verdaderamente tenía aportes significativos en el desarrollo sociocognitivo y tal como lo mencionan así fue.

En consonancia con lo anterior, el estudio titulado "La existencia de los juegos tradicionales como medio de aprendizaje en la escuela primaria" (Kancanadana et al., 2021) corrobora el potencial de estas actividades como herramienta pedagógica. Los autores sostienen que los juegos tradicionales, a través de la comprensión de reglas y estrategias, pueden mejorar las habilidades de resolución de problemas debido a que los niños se enfrentan a retos y situaciones que exigen análisis, toma de decisiones y planificación, las cuales son habilidades esenciales para el éxito en diversos ámbitos de la vida. También, fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y estratégicas, esto se debe a que la



dinámica de los juegos tradicionales estimula el pensamiento crítico, la creatividad, la memoria y la capacidad de adaptación, pilares fundamentales del aprendizaje.

Así mismo, es importante resaltar que además de los anteriores beneficios, surge uno más y es que mejoran el bienestar psicológico de los niños, esto lo podemos confirmar con los autores del estudio "efecto de la actividad física basada en los juegos tradicionales en el bienestar psicológico de los niños de primaria" (Christovel et al., 2023), los cuales concluyen que la incorporación de juegos tradicionales en las actividades físicas de los estudiantes de primaria tiene un impacto positivo en su bienestar psicológico; esta afirmación se basa en los resultados de su investigación, que evidencian mejoras significativas en este aspecto. De esta manera, los autores consideran que su estudio aporta información valiosa que respalda la implementación de juegos tradicionales en las escuelas primarias como una estrategia para promover el bienestar psicológico de los niños.

Otras de las investigaciones analizadas, destacan la multifacética influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños y jóvenes, abordando tanto aspectos físicos como sociales y emocionales. Podemos relacionar algunos de ellos como lo son: el denominado "Hay un orgullo cultural a través de nuestros juegos: Mejora de las experiencias de los jóvenes a través de la participación en juegos tradicionales" se centra en fomentar el orgullo cultural, la interacción con los ancianos, la conexión con la tierra, el desarrollo de características personales y la formación de habilidades motrices; es aquí en donde podemos entender que los juegos tradicionales no solo actúan como herramientas físicas, sino que también son vehículos importantes para la transmisión cultural y el fortalecimiento de la identidad comunitaria.

Entonces, es fundamental rescatar y promover estos juegos en los entornos educativos y comunitarios. Fomentar su práctica no solo revitaliza el patrimonio cultural, sino que también ofrece una alternativa efectiva y accesible para el desarrollo integral de los niños en la era digital; la colaboración entre escuelas, familias y entidades gubernamentales es esencial para implementar esta estrategia de manera efectiva y asegurar que los niños puedan beneficiarse.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se caracteriza como aplicada, ya que parte de conocimientos teóricos existentes para ser puestos en práctica en un contexto educativo específico. De acuerdo con



Hernández, Fernández y Baptista (2014), la investigación aplicada tiene como finalidad la solución de problemas concretos en contextos reales, lo que coincide con el objetivo principal de esta investigación: utilizar evidencia científica para validar la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo social, motor y cognitivo de los estudiantes.

En cuanto al diseño metodológico, se adopta un enfoque mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos. Según Creswell (2014), el diseño mixto permite obtener una comprensión más completa del fenómeno de estudio al integrar datos numéricos con percepciones y significados. La perspectiva cualitativa facilita el análisis de las percepciones, actitudes y experiencias de estudiantes, docentes y padres de familia respecto al uso de la tecnología y el valor de los juegos tradicionales, a través de encuestas abiertas y observación participante. Por otro lado, el enfoque cuantitativo permitirá medir objetivamente el impacto de la intervención a través de instrumentos estandarizados, como pruebas de desarrollo psicomotor y social, lo cual es esencial para evaluar resultados de manera fiable (Sampieri, Collado & Lucio, 2014).

Por otro lado, la población está conformada por estudiantes de la Institución Educativa Villacampo, ubicada en el municipio de Malambo, específicamente niños y niñas entre los 5 y 6 años de edad. La muestra seleccionada es de 20 estudiantes del grado de transición y el padre de familia o acudiente de cada uno, elegida de forma intencionada o por conveniencia, dado que se trata del grupo directamente implicado en la problemática observada. De acuerdo con McMillan y Schumacher (2005), la muestra intencionada es adecuada cuando se requiere estudiar en profundidad un grupo específico que presenta características relevantes para el fenómeno de investigación.

La investigación se desarrollará en varias fases: primero, se realizará un análisis documental sobre las consecuencias del uso excesivo de tecnología en la infancia; posteriormente, se aplicarán encuestas abiertas a padres (se enviarán con cada uno de los estudiantes para que en casa lo desarrollen) y estudiantes (espacio de algunos minutos antes de iniciar las actividades académicas), y los docentes llevarán a cabo observación directa a los estudiantes en el aula para registrar comportamientos relacionados con socialización, motricidad y uso de juegos tradicionales; la recolección y el análisis de datos se hará por medio de herramientas como Google Forms (encuestas) y Excel (análisis de datos



por medio de tablas de frecuencias y gráficos). Según Taylor y Bogdan (1987), la observación directa permite captar dinámicas interpersonales y conductuales en su contexto natural.

Luego, se implementará una estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales mediante talleres lúdicos diseñados con objetivos específicos según el enfoque del aprendizaje significativo de Ausubel (1983), que plantea que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan con experiencias previas. Finalmente, se evaluará el impacto mediante pruebas estandarizadas pre y post intervención, aplicando análisis estadísticos descriptivos para determinar variaciones significativas.

RESULTADOS

Identificar las desventajas del uso excesivo de las tecnologías por medio de literatura científica y encuestas.

En primer lugar, los hallazgos obtenidos durante la revisión de literatura y la observación directa en el aula evidencian una fuerte relación entre el uso excesivo de tecnologías en la primera infancia y el deterioro en el desarrollo integral de los niños. En particular, se identificó que “los niños que utilizan pantallas de forma excesiva durante la primera infancia, se ven afectados en su desarrollo integral y les genera problemas en la atención, socialización y regulación emocional; y se confirmó que el tiempo frente a una pantalla influye en la conducta infantil, lo que incide en la impulsividad y baja tolerancia a la frustración de los menores” (Arellano Mera, 2025).

Cáceres-Cabrera et al. (2020) confirman que la falta de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza genera desmotivación en los estudiantes, lo que limita su interés por el aprendizaje significativo. En contraste, estos mismos autores demostraron que la implementación de juegos tradicionales, específicamente en el contexto de la cultura sundanesa, contribuyó significativamente al fortalecimiento de la autoestima de los estudiantes de primaria, evidenciando el valor emocional y formativo de estas prácticas.



Analizar las debilidades evidenciadas en los niños por el uso excesivo de las tecnologías.

Seguidamente, mediante encuestas abiertas aplicadas a 20 padres de familia estudiantes de transición

(Anexo 1), obtuvimos estos resultados:

Gráfico 1

Diagrama de barras que representa la frecuencia con la que los padres de familia practicaban los juegos tradicionales.



Gráfico 2

Diagrama circular que representa la frecuencia con la que los padres de familia transmiten.



Gráfico 3

Diagrama circular del acuerdo o desacuerdo en que las nuevas tecnologías traen como consecuencia que se pierdan costumbres como la de practicar juegos tradicionales.

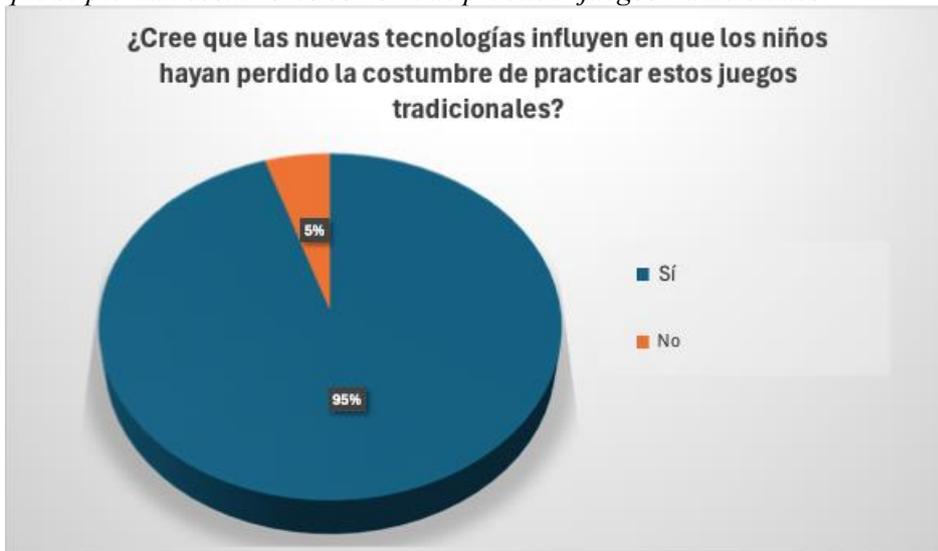


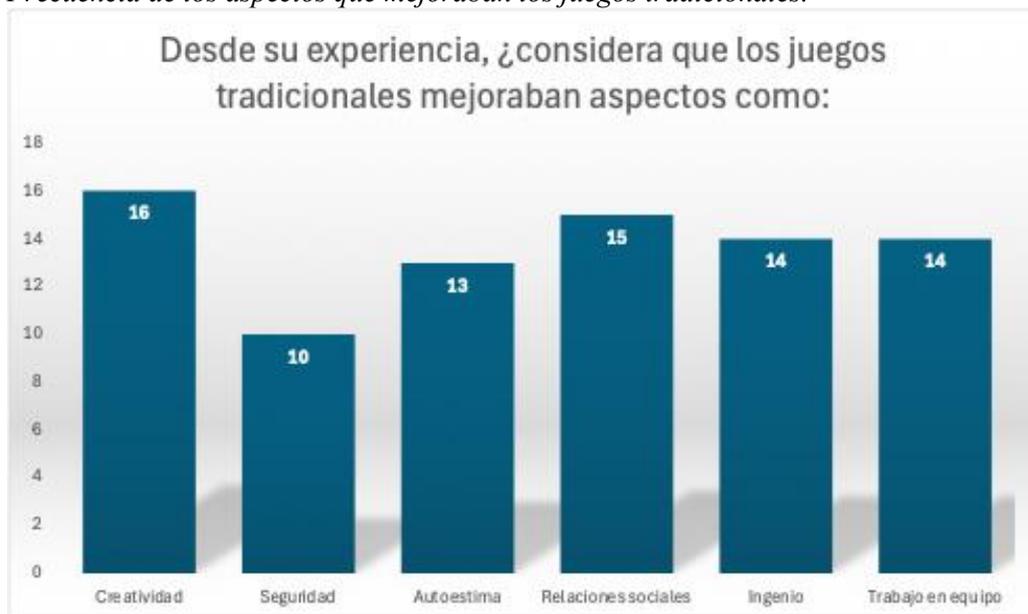
Gráfico 4

Diagrama circular de la incentivación de padres a hijos para poner en práctica juegos tradicionales.



Gráfico 5

Frecuencia de los aspectos que mejoraban los juegos tradicionales.



Por otro lado, en cuanto a los resultados de las encuestas hechas a los estudiantes obtuvimos:

Gráfico 6

Diagrama de barras de las actividades que suelen hacer los estudiantes los fines de semana.

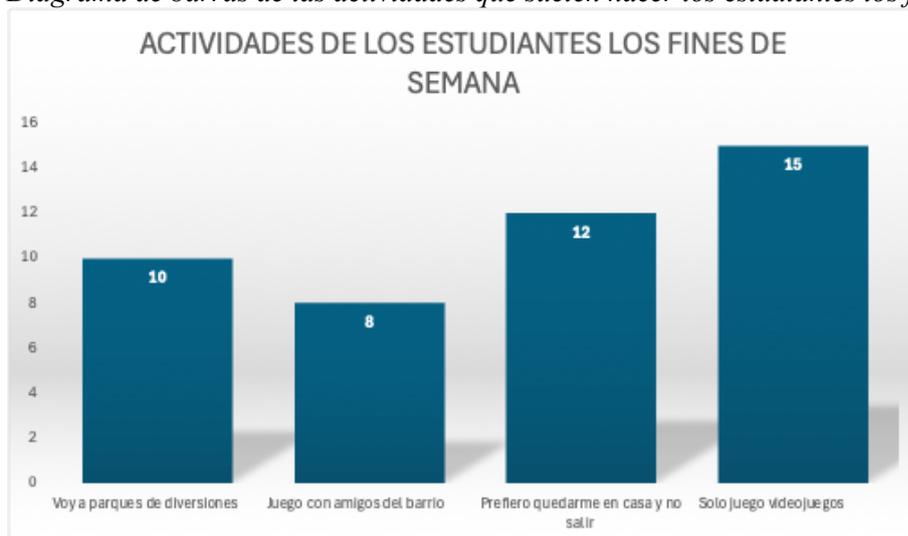


Gráfico 7

Frecuencia de los juegos tradicionales que los estudiantes practican.



Evaluar el impacto del uso de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el desarrollo social, motor y cognitivo de los estudiantes de transición.

Por otro lado, el estudio de Jiménez-Tamayo et al. (2022) identificó una variedad de juegos tradicionales como el trompo, la rayuela, las canicas, las macatetas, la carrera de ensacados, el baile de la silla y el baile del tomate, todos los cuales mostraron tener un efecto positivo en el desarrollo de habilidades sociales. En dicho estudio se resaltó que los estudiantes que participaron en estas actividades lograron mejorar su comunicación asertiva con los compañeros, fomentar la cooperación, y fortalecer los lazos afectivos dentro del aula. Asimismo, se concluyó que el uso pedagógico de los juegos tradicionales dentro del entorno escolar no solo propicia momentos de diversión y descanso, sino que también promueve un entorno favorable para la interacción social y el aprendizaje colaborativo.

Estos resultados respaldan la pertinencia de implementar estrategias basadas en juegos tradicionales como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo social, cognitivo y emocional de los estudiantes de educación inicial.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados descritos previamente, podemos afirmar que evidentemente el uso excesivo de la tecnología principalmente en los niños trae consigo consecuencias perjudiciales para la

salud mental y cognitiva de nuestros alumnos, que demuestran ser más apáticos a situaciones de su entorno y no saben priorizar sus deberes. Tal como lo señalaron autores como Estefanell (2023) y la OMS (2018), dicha exposición prolongada puede afectar la atención, la regulación emocional y la capacidad de interactuar de manera positiva con los demás, aspectos que fueron evidenciados en la fase diagnóstica de esta investigación, donde un alto porcentaje de los estudiantes presentó dificultades en dichas áreas.

Lo anterior, se puede complementar con lo planteado por Cáceres-Cabrera et al. (2020), quienes afirman que la ausencia de estrategias lúdicas en los procesos pedagógicos puede generar desinterés y apatía hacia el aprendizaje. En este contexto, la implementación de juegos tradicionales se mostró como una herramienta altamente efectiva para contrarrestar los efectos negativos del uso excesivo de dispositivos digitales, permitiendo fortalecer el desarrollo social, motor y cognitivo en los estudiantes del grado de transición de la Institución Educativa Villacampo.

De acuerdo a los resultados obtenidos por medio de las encuestas a padres de familia y estudiantes, podemos afirmar que logramos evidenciar que el uso excesivo de las tecnologías ha desplazado significativamente el tiempo dedicado a los juegos tradicionales, lo que repercute directamente en el desarrollo social, cognitivo y motor de los niños. Respecto al primer objetivo específico, los resultados mostraron que aunque muchos padres practicaron frecuentemente juegos tradicionales durante su infancia (*Tabla 1, Gráfico 1*), actualmente solo un porcentaje reducido de ellos ha logrado transmitir estos saberes a sus hijos (*Tabla 2, Gráfico 2*), el 40% indicó haber enseñado algún juego, pero un 35% manifestó que los niños no mostraron interés, lo que da cuenta de un cambio en los intereses de la niñez actual.

Además, el 95% de los padres encuestados considera que las tecnologías (como celulares, videojuegos y televisión) han influido negativamente en la pérdida de estas costumbres lúdicas (*Tabla 3, Gráfico 3*). Este hallazgo se refuerza con los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los estudiantes, donde el 75% declaró que pasa sus fines de semana jugando videojuegos (*Tabla 6, Gráfico 6*), mientras que solo un pequeño porcentaje indicó que juega con amigos del barrio o va a parques de diversiones. Por otro lado, la *Tabla 7* y el *Gráfico 7* muestran que los juegos tradicionales actualmente practicados por los estudiantes son escasos y repetitivos, con predominancia de actividades como



"escondite", "manejar bicicleta" y "fútbol", mientras que juegos como "el rey manda", "siglo" o "ajedrez" no son conocidos ni practicados. Esto confirma una limitada diversidad lúdica y un bajo conocimiento de juegos tradicionales.

En cuanto al segundo objetivo específico, relacionado con los beneficios de estos juegos, se identificó que los padres reconocen que los juegos tradicionales fortalecen habilidades como la creatividad (80%), las relaciones sociales (75%) y el trabajo en equipo (70%) (*Tabla 5, Gráfico 5*). No obstante, a pesar de reconocer estos aportes, solo el 30% incentiva constantemente a sus hijos a dejar la tecnología para practicar estos juegos (*Tabla 4, Gráfico 4*), lo cual refleja una brecha entre el conocimiento de los beneficios y la acción educativa en el hogar.

Durante el desarrollo de la estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales, se observaron transformaciones positivas y significativas en los estudiantes. La participación activa, la empatía, la capacidad para seguir reglas y la coordinación motora aumentaron de manera notable tras la intervención, lo cual respalda los hallazgos de estudios como el de Francesca et al. (2019), quienes afirman que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo sociocognitivo al permitir a los niños salir del pensamiento egocéntrico y adoptar nuevas formas de interacción social.

Finalmente, luego de dicho experimento social se evidenció la mejora significativa en todos los indicadores evaluados y de esta manera, aseguramos que la implementación de juegos tradicionales en el entorno académico tiene grandes ventajas y a su vez representa una alternativa potencial para todos los maestros que en ocasiones quieren innovar sus procesos de enseñanza.

Entonces, podemos concluir que, el uso excesivo e inadecuado de la tecnología en la primera infancia está afectando negativamente el desarrollo integral de los niños, especialmente en áreas como la socialización, la motricidad y la gestión emocional. La incorporación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica permite fortalecer estos aspectos, además de rescatar valores culturales y fomentar un aprendizaje más significativo. Esta investigación demuestra que es posible y necesario equilibrar el avance tecnológico con prácticas educativas ancestrales que respondan a las necesidades reales de la infancia.

Puntualmente, los resultados obtenidos en esta investigación permiten responder con claridad a nuestra pregunta de investigación, pues gracias a la información recolectada a través de observaciones



directas, encuestas y pruebas estandarizadas nos muestra que los juegos tradicionales al ser implementados de forma sistemática, sí generaron mejoras significativas en las dimensiones del desarrollo observadas. Con los resultados de las encuestas revelan una desconexión entre el reconocimiento del valor de los juegos tradicionales y su aplicación práctica en la vida cotidiana de los niños. Aunque un alto porcentaje de padres (80%) reconoce que estos juegos fomentan la creatividad, el trabajo en equipo y las habilidades sociales, solo un 30% promueve activamente su práctica. Además, las prácticas actuales de juego se reducen a una mínima variedad, como el escondite y el fútbol, evidenciando un bajo conocimiento y aplicación de una mayor diversidad de juegos tradicionales.

Por otro lado, podemos afirmar que la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en los estudiantes de grado de transición de la Institución Educativa Villacampo demostró ser altamente efectiva para fortalecer su desarrollo social, motor y cognitivo. La disminución del uso de tecnologías y el fomento de prácticas lúdicas tradicionales promovieron una transformación positiva y significativa en las habilidades de los niños para interactuar, regular sus emociones, expresarse oralmente, coordinar movimientos y seguir normas grupales.

Por lo que, podríamos finalizar concluyendo que por medio de esta investigación pudimos afirmar que al igual de como lo mencionan en la literatura científica, los juegos tradicionales son una alternativa potencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que además de rescatar prácticas culturales valiosas, también constituyen una herramienta educativa potente y pertinente para el contexto escolar actual. Es urgente que docentes, padres y actores educativos reconozcan su valor y los integren de manera sistemática en los procesos formativos de la primera infancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arellano Mera, S. E. (2025). *Uso excesivo de pantallas y el desarrollo integral del niño en la primera infancia*. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/13511/1/UPSE-MEI-2025-0027.pdf>

Asociación Española de Pediatría (2025) (AEP) ha solicitado una reducción significativa del uso de dispositivos digitales en las aulas.

Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.



- Aveiga, M. (s.f.). La tecnología como hábito y su influencia en el comportamiento infantil. [Artículo académico].
- Avellaneda, J. (s.f.). Juegos tradicionales en vía de extinción gracias a la tecnología. [Ensayo reflexivo].
- Azhara, M., & Sutapa, P. (2019b, April 1). *Traditional Games vs. Modern in Increasing Children's Motor Ability in the 21st Century*. Wwww.atlantis-Press.com; Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.72>
- Budiman, I. A., Yudha, B. A. R., & Anshori, Y. Z. (2021). Increasing Self-esteem through Traditional Sundanese Games and Sport from Indonesia in Physical Education. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4A), 25–30. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091305>
- Cáceres-Cabrera, M. P., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 428–449. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.409>
- Christovel, D., Huwae, A., & Arvino, P. (2023). *Effect of physical activity based on traditional games on the psychological well-being of elementary school children*. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 13(1), 36–48. <https://jurnal.unsur.ac.id/maenpo/article/view/3150/pdf>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Estefanell, Lorena. (2023). *Uso de La Tecnología En La Primera Infancia: Qué Saber* | UNICEF. UNICEF. www.unicef.org/uruguay/crianza/primeros-anos/uso-de-la-tecnologia-en-la-primera-infancia-que-saber
- Francesca , G., Tiziana, P., & Claudio, L. (2019). *THE ROLE OF PLAYING IN THE SOCIO-COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN FROM 3 TO 5 YEARS OF AGE: AN OBSERVATIONAL STUDY* (pp. 105–113). <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832325010.pdf>



- Giró Miranda (2013): En el artículo El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica.
- HASSANI, F., & AFAZELI, Z. (2024). Be More Active with Traditional Games: Traditional Review. *Turkiye Klinikleri Journal of Sports Sciences*, 16(1), 119–128.
<https://doi.org/10.5336/sportsci.2023-99764>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Jiménez Baquero (2023): estrategia para afianzar la identidad cultural en un grupo de niños y niñas de la Vereda Puerto Miranda del Municipio de Tame, Arauca.
- Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada de Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), 172–185.
<https://publicacionescd.uileam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>
- Kamid, Syafmen, W., Fajriah, N., Citra, Y. D., Rivani, P. A., & Widodo, R. I. (2022). Investigating the Role of Traditional Games in Developing Students' Process Skills and Interest in Learning mathematics. *Eurasian Journal of Educational Research*, 97(97), 216–234.
<https://ejer.com.tr/manuscript/index.php/journal/article/view/611/72>
- Kamaruddin, I., Tannady, H., & Aina, M. (2023). The Efforts to Improve Children's Motoric Ability By Utilizing The Role of Traditional Games. *Journal on Education*, 5(3), 9736–9740.
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1790/1466>
- Kancanadana, G., Saputri, O., & Tristiana, V. (2021). *The Existence of Traditional Games as a Learning Media in Elementary School*.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2005). Investigación educativa. Una introducción conceptual. Madrid: Pearson Educación.
- Meneses (2024): La reivindicación del juego tradicional como recurso educativo.
- Morillo Torres (2020) El uso de la tecnología en los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba.
- Petri y Rodríguez (2020): En su estudio Una mirada a la importancia del juego y la repercusión del uso de la tecnología en las relaciones y los juegos en la infancia.



Ramírez Rodríguez y Bennásar García (2025) *Impacto del uso excesivo de dispositivos electrónicos en la salud de niños*.

Rodríguez (2023) psicóloga del hospital Alberto Sabogal de EsSalud, señala que el uso excesivo de tecnología en niños puede reducir sus habilidades sociales y capacidades de interrelación.

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (6ª ed.). México: McGraw-Hill.

Saputra, H., Hanif, A. S., Sulaiman, I., Ningrum, D. T. M., & Razali, R. (2021). The Effect of Traditional Games and Drill with Motor Ability on Skills (Running, Jumping, Overhand Throw and Catching) at Elementary School. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(6), 1097–1103. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090603>

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Barcelona

Tosina González y Navea Peinado (2020) *El impacto de las Nuevas Tecnologías en los Juegos Tradicionales*.

Trawick-Smith, Dr. J. (2014). *The Physical Play and Motor Development of Young Children: A Review of Literature and Implications for Practice*. <https://www.easternct.edu/center-for-early-childhood-education/about-us/publications-documents/benefits-of-play-lit-review.pdf>

Vasileva-Stojanovska, T., Vasileva, M., Malinovski, T., & Trajkovik, V. (n.d.). *The Educational Prospects of Traditional Games as Learning Activities of Modern Students*. [https://repository.ukim.mk/bitstream/20.500.12188/26116/1/The Educational Prospects of T](https://repository.ukim.mk/bitstream/20.500.12188/26116/1/The_Educational_Prospects_of_Traditional.pdf)
[raditional.pdf](https://repository.ukim.mk/bitstream/20.500.12188/26116/1/The_Educational_Prospects_of_Traditional.pdf)

View of Description Of The Strategy Of Students In Utilizing Traditional Games As Support Of The Learning Process. (2025a). Umkt.ac.id.

https://journals.umkt.ac.id/index.php/jik/article/view/2271/1314/priority_highWebpage

authorclose



ANEXO 1

ENCUESTA PARA PADRES Y/O ABUELOS

Objetivo general: Recopilar información sobre los juegos tradicionales que se practicaban en el pasado los padres de familia.

Nombre completo:

Edad:

Género:

Masculino

Femenino

Relación con el estudiante:

Conocimiento sobre juegos tradicionales

1. A continuación encontrará una lista de los juegos tradicionales, marque la frecuencia con la que jugaba cada uno de siguientes juegos durante su infancia:

JUEGOS	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
Escondite	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bailar trompos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bolitas de uñita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Volar cometas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peregrina	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La gallinita ciega	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El congelado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Veo, veo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La lleva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manejar bicicleta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patinar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Brincar la cuerda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El fusilado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El rey manda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Parqués	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Damas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ajedrez	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cartas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uno	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fútbol	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La yuca	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Voleibol	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siglo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La tiendita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ponle la cola al burro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Piedra, papel o tijera	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Policía y ladrón	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Otros: _____



1.1 ¿Ha enseñado usted algunos de los anteriores juegos tradicionales a su hijo o nieto?

Si

No

Lo ha intentado, pero no ha mostrado interés

Objetivo específico 2 y 3: Transmitir de generación en generación los juegos tradicionales a través de la práctica y la transmisión oral; potenciar las relaciones socio afectiva entre estudiantes y padres.

2. ¿Cree que las nuevas tecnologías (celulares, televisión, computadores, consolas, tablets...) influyen en que los niños hayan perdido la costumbre de practicar estos juegos tradicionales?

Si

No

3. ¿Usted como padre incentiva a su hijo(s) para que dejen a un lado la tecnología y así practiquen juegos tradicionales con sus amigos?

Siempre

Algunas veces

Nunca

4. Desde su experiencia, ¿considera que dichos juegos mejoraban aspectos como: (selección múltiple)

Creatividad

Seguridad

Autoestima

Relaciones sociales

Ingenio

Trabajo en equipo

¡Gracias por su tiempo, esto lo hacemos con el objetivo de fortalecer el desarrollo social y cultural de nuestros niños!



ANEXO 2

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Objetivo general: Recopilar información sobre los juegos tradicionales que practican los estudiantes de transición.

Nombre completo:

Edad:

Género:

- Masculino
- Femenino

Objetivo específico 1: Identificar los tipos de juegos tradicionales que practican los estudiantes del colegio villa campo y que favorece la integración de niños y niñas.

1. Los fines de semana por lo general: (selección múltiple)

- Voy a parques de diversiones.
- Juego con amigos del barrio.
- Prefiero quedarme en casa y no salir.
- Solo juego videojuegos.

2. A continuación encontrará una lista de los juegos tradicionales que posiblemente juegas con tus amiguitos: (seleccione múltiple)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Escondite | <input type="checkbox"/> Siglo |
| <input type="checkbox"/> Bailar trompos | <input type="checkbox"/> La tiendita |
| <input type="checkbox"/> Bolitas de uñita | <input type="checkbox"/> Ponle la cola al burro |
| <input type="checkbox"/> Volar cometas | <input type="checkbox"/> Piedra, papel o tijera |
| <input type="checkbox"/> Peregrina | <input type="checkbox"/> Policía y ladrón |
| <input type="checkbox"/> La gallinita ciega | |
| <input type="checkbox"/> El congelado | |
| <input type="checkbox"/> Veo, veo | |
| <input type="checkbox"/> La lleva | |
| <input type="checkbox"/> Manejar bicicleta | |
| <input type="checkbox"/> Patinar | |
| <input type="checkbox"/> Brincar la cuerda | |
| <input type="checkbox"/> El fusilado | |
| <input type="checkbox"/> El rey manda | |
| <input type="checkbox"/> Stop | |
| <input type="checkbox"/> Parqués | |
| <input type="checkbox"/> Damas | |
| <input type="checkbox"/> Ajedrez | |
| <input type="checkbox"/> Cartas | |
| <input type="checkbox"/> Uno | |
| <input type="checkbox"/> Fútbol | |
| <input type="checkbox"/> La yuca | |
| <input type="checkbox"/> Voleibol | |



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Los estudiantes del Programa de Maestría en Educación de la Universidad Autónoma del Caribe, estamos haciendo un estudio denominado “*fortalecimiento habilidades , destrezas y desarrollo social en los estudiantes de la I. E. Villa Campo a través de los juegos tradicionales*” específicamente en los estudiantes de *Transición*, cuyo objetivo general es implementar los juegos tradicionales como una estrategia para el fortalecimiento del desarrollo social y cultural de los estudiantes.

Siguiendo con las ideas anteriores, este estudio hace parte de un proyecto que consta de las siguientes fases:

- **Fase de diagnóstico:** Se realizará una encuesta a los estudiantes, padres de familia o abuelos para conocer sus conocimientos, experiencias y preferencias sobre los juegos tradicionales.
- **Fase de implementación:** Se implementarán los juegos tradicionales en las aulas de clase y en espacios comunes de la escuela.
- **Fase de evaluación:** Se evaluará el impacto del proyecto en el desarrollo social y cultural de los estudiantes.

Sus datos personales serán protegidos de acuerdo con la Ley 1581 de 2012, y la información que nos brinde será de manejo confidencial, siendo utilizada para propósitos académicos. En ese sentido, puede ser publicada como producto de investigación, en revistas académicas o a través de piezas audiovisuales, evento ante el cual se le estará haciendo llegar una copia. Si está de acuerdo con lo anterior, agradecemos a usted su voluntaria participación.

Yo, _____ identificado con cédula de ciudadanía
_____ de _____ he leído y entendido la información anterior y
voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo/a
_____ participe en el proyecto de juegos
tradicionales.

Firma del padre o madre de familia:

Fecha:

