

REVISTA CIENTÍFICA CIENCIAEDUC

GENERANDO CONOCIMIENTOS



Venezuela



REVISTA
ELECTRÓNICA
SEMESTRAL

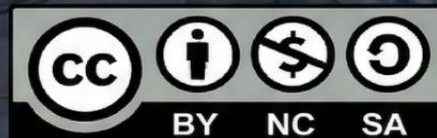


VOLUMEN
9 Número 2



JULIO
2026

Esta Obra está bajo Licencia de
Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial-Compartirigual 4.0
Internacional.



Juegos Tradicionales como Estrategia Pedagógica para el Fomento de los Valores Sociales en los Estudiantes de Educación Primaria

Autoras: Carneili Talia Sosa Lovera
 Universidad Rómulo Gallegos, Guárico, Venezuela.
 Correo: sosacarneili@gmail.com
 Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6469-6986>
 Elizabeth Delvalle Ramírez Díaz
 Universidad Rómulo Gallegos, Guárico, Venezuela.
 Correo: er2237778@gmail.com
 Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-2953-2715>

Línea de Investigación Matriz: Estado, Sociedad y Desarrollo. **Línea Asociada:** Formación Integral para el Desarrollo Educativo. **Eje Temático:** Pedagogía.

Como citar este artículo: Carneili Talia Sosa Lovera y Elizabeth Delvalle Ramírez Díaz "Juegos Tradicionales como Estrategia Pedagógica para el Fomento de los Valores Sociales en los Estudiantes de Educación Primaria" (2026), (1,14)

RESUMEN

Los juegos tradicionales son una parte fundamental del patrimonio cultural, ya que han sido transmitidos de generación en generación, fortaleciendo la identidad y el sentido de comunidad. El objetivo de este estudio fue proponer los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fomento de los valores sociales en los estudiantes de 5to grado sección B de la "E.B José Félix Ribas", de Calabozo estado Guárico. La metodología del estudio se enmarcó en el paradigma positivista, enfoque cuantitativo, modalidad Proyecto Factible. Igualmente, la muestra de esta investigación estuvo integrada por (10) estudiantes y (1) docente de la institución en estudio. Para la recopilación de información, se empleó la técnica de la encuesta, aplicando cuestionarios dirigidos a la muestra seleccionada. Los hallazgos evidencian que el docente encuestado no emplea con regularidad variedad de juegos tradicionales como herramienta continua para inculcar y reforzar la convivencia, el respeto y la cooperación dentro del aula. En atención al conocimiento sobre los valores sociales, se evidencia que, aunque existen intenciones pedagógicas orientadas a la integración, las prácticas actuales no logran transformar estos principios en experiencias dinámicas, participativas y verdaderamente atractivas para los niños. Por lo que se concluye que las estrategias utilizadas actualmente no han tenido el impacto esperado en los estudiantes, quienes manifiestan debilidades en el desarrollo de sus relaciones interpersonales y conductas asociadas a los valores sociales. En tal sentido, se propuso el rescate y aplicación de los juegos tradicionales como un puente pedagógico efectivo, a fin de que el docente se apropie de estas herramientas lúdicas y logre consolidar significativamente los valores sociales en el grupo escolar.

Descriptor: Juegos tradicionales, Estrategia pedagógica, Valores sociales, Educación primaria.

Reseña Biográfica: Carneili Talia Sosa Lovera. Venezolana. Cursando último año de la carrera de Licenciatura en Educación Integral en la Universidad Rómulo Gallegos. Elisabeth Delvalle Ramírez Díaz. Venezolana. Cursando último año de la carrera de Licenciatura en Educación Integral en la Universidad Rómulo Gallegos

Traditional Games as a Pedagogical Strategy for Promoting Social Values in Primary School Students

Authors: Carneili Talia Sosa Lovera
 Rómulo Gallegos University, Guárico, Venezuela.
 Email: sosacarneili@gmail.com
 ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6469-6986>
 Elizabeth Delvalle Ramírez Díaz
 Rómulo Gallegos University, Guárico, Venezuela.
 Email: er2237778@gmail.com
 ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-2953-2715>

Main Research Area: State, Society, and Development. **Associated Area:** Comprehensive Training for Educational Development. **Thematic Axis:** Pedagogy.

How to cite this article: Carneili Talia Sosa Lovera and Elizabeth Delvalle Ramírez Díaz
 "Traditional Games as a Pedagogical Strategy for Promoting Social Values in Primary School Students" (2026), (1,14)

ABSTRACT

Traditional games are a fundamental part of cultural heritage, as they have been passed down from generation to generation, strengthening identity and a sense of community. The objective of this study was to propose traditional games as a pedagogical strategy for fostering social values in 5th-grade students in section B of the "José Félix Ribas" Elementary School in Calabozo, Guárico State. The study methodology was framed within the positivist paradigm, with a quantitative approach and a feasible project modality. The sample for this research consisted of ten (10) students and one (1) teacher from the institution under study. Data was collected using a survey technique, applying questionnaires to the selected sample. The findings indicate that the surveyed teacher does not regularly use a variety of traditional games as a continuous tool to instill and reinforce coexistence, respect, and cooperation within the classroom. Regarding knowledge of social values, it is evident that, although there are pedagogical intentions aimed at integration, current practices fail to transform these principles into dynamic, participatory, and truly engaging experiences for the children. Therefore, it is concluded that the strategies currently used have not had the expected impact on students, who demonstrate weaknesses in the development of their interpersonal relationships and behaviors associated with social values. In this regard, the revival and application of traditional games was proposed as an effective pedagogical bridge, so that teachers can adopt these playful tools and significantly consolidate social values within the student group.

Descriptors: Traditional games, Pedagogical strategy, Social values, Primary education.
Biographical Sketch: Carneili Talia Sosa Lovera. Venezuelan. Currently in her final year of a Bachelor's Degree in Comprehensive Education at Rómulo Gallegos University. Elisabeth Delvalle Ramírez Díaz. Venezuelan. Currently in her final year of a Bachelor's Degree in Comprehensive Education at Rómulo Gallegos University.

Introducción

La UNESCO (2021, 8) afirma que "los juegos tradicionales no son solo formas de entretenimiento, sino expresiones culturales que transmiten valores fundamentales de solidaridad, inclusión y respeto mutuo, esenciales para la cohesión social". Esta declaración abre una reflexión necesaria sobre el papel que dichas prácticas lúdicas pueden desempeñar en la formación integral de los niños dentro del sistema educativo contemporáneo.

En efecto, los juegos tradicionales, aquellos transmitidos de generación en generación de forma oral y vivencial; han funcionado durante décadas como un puente entre la cultura, la pedagogía y la formación de valores. Su naturaleza no requiere tecnologías costosas; por el contrario, se sustenta en la interacción cara a cara, el uso del cuerpo y el acuerdo mutuo entre los participantes, cualidades que los convierten en instrumentos excepcionales para el desarrollo de la convivencia escolar.

En el contexto educativo venezolano, esta premisa ha tenido reconocimiento histórico. Durante décadas, la escuela primaria integró las manifestaciones folclóricas y lúdicas como eje transversal para el desarrollo de la identidad y la ciudadanía. Las rondas, los juegos de persecución, el trompo, las metras y la perinola no eran elementos aislados, sino recursos para cohesionar los grupos y cultivar la fraternidad. Al respecto, Salazar (2015, 64) sostiene que "el juego tradicional en el escenario escolar venezolano ha sido el vehículo histórico por excelencia para transmitir de manera espontánea el sentido de comunidad, la solidaridad criolla y el respeto a la palabra empeñada". De esta afirmación se desprende que el acervo lúdico nacional no solo resguarda la memoria histórica regional, sino que ha servido históricamente como estrategia activa para trabajar la dimensión social del aprendizaje escolar.

Sin embargo, en la actualidad, la educación primaria enfrenta una amenaza derivada de la transformación de los estilos de vida infantiles, en los que el individualismo tecnológico ha ganado terreno sobre la interacción comunitaria. Las instituciones educativas venezolanas muestran un escenario de progresivo abandono de las prácticas lúdicas ancestrales, lo que ha generado un vacío pedagógico con impacto directo en el clima del aula. Lamentablemente,

el panorama actual en las instituciones nacionales refleja un alarmante retroceso de estas prácticas, afectando de forma directa la formación de valores en el estudiantado.

Esta realidad se evidencia de manera concreta en la Escuela Básica "José Félix Ribas", ubicada en Calabozo, estado Guárico, donde es común observar interacciones mediadas por la intolerancia y el egocentrismo. Durante las actividades grupales dentro del aula, los estudiantes muestran resistencia a trabajar con quienes no forman parte de su círculo íntimo, evidenciando fracturas en el valor de la solidaridad. Esta situación no solo afecta el entorno escolar, sino que también limita la formación de ciudadanos capaces de relacionarse de forma armónica con su comunidad.

En consecuencia, se hace indispensable proponer una alternativa pedagógica que devuelva el juego tradicional al centro del escenario educativo, entendiéndolo como el vehículo idóneo y culturalmente pertinente para que los estudiantes de primaria interioricen y practiquen los valores sociales de forma consciente, alegre y significativa. Desde este planteamiento se formuló el objetivo general de la investigación: proponer los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fomento de los valores sociales en los estudiantes de 5.º grado, sección "B", de la E.B. "José Félix Ribas" de Calabozo, estado Guárico. Los objetivos específicos se orientaron a: (a) diagnosticar los conocimientos que poseen los estudiantes sobre los juegos tradicionales, y (b) identificar las estrategias pedagógicas que utiliza la docente para el fortalecimiento de dichos valores..

Metodología

Este trabajo se enmarcó en el paradigma positivista. Según Padrón (1998, 88), el enfoque positivista es: "Aquel en el cual los sucesos del mundo tanto materiales como humanos, por mas disimiles e inconexos que parezcan, obedecen a ciertos patrones cuya regularidad puede ser establecida gracias a la observación de sus repeticiones". En este orden de ideas, este trabajo se ubicó en la modalidad de Proyecto factible", apoyado en una investigación de campo. Balestrini (2002, 9) define el proyecto factible como aquellas investigaciones que proponen la formulación de modelos, sistemas o estructuras que dan soluciones viables a una

realidad o problemática práctica planteada, la cual ha sido sometida previamente a un estudio de necesidades.

En este mismo orden de ideas, la población objeto de estudio de la presente investigación estuvo conformado por (1) docente y (10) estudiantes. De este modo la técnica de recolección de datos incluyeron una encuesta, y el instrumento utilizado fue un cuestionario dicotómico que ofrecía (2) opciones de respuesta (SI y NO) dirigido a la docente del aula y los estudiantes con (8) elementos. Las técnicas de análisis de datos incluyeron la estadística descriptiva.

Por otro lado, la validez alude al grado en que un instrumento mide de forma real la variable que el investigador pretende evaluar. Chávez (2001, 65) la define sintéticamente como "la eficacia con que un instrumento mide lo que se pretende". Para este estudio, la validez de ambos cuestionarios se determinará a través del método de Juicio de Expertos. Este procedimiento tiene como finalidad verificar la coherencia, pertinencia, claridad y correspondencia técnica entre las variables, los indicadores y la redacción de los ítems de los dos cuestionarios.

Para ello, se seleccionaron dos (02) profesores especialistas adscritos al Área de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Centrales Rómulo Gallegos (UNERG), quienes revisaron los borradores iniciales de los instrumentos y aportaron las correcciones necesarias para su posterior validez y aplicación definitiva. Igualmente, la confiabilidad representa la consistencia, estabilidad y reproducibilidad de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento en repetidas ocasiones. Hernández, Fernández y Baptista (2003) recuerdan que el resultado de cualquier aplicación en una muestra siempre está acompañado de un margen de error (p. 348). Dado que los dos cuestionarios diseñados utilizaron una escala dicotómica (SÍ / NO), la confiabilidad se calculó matemáticamente mediante el Coeficiente Kuder-Richardson, específicamente la fórmula de KR₂₀. expresada como:

$$Kr20 = \frac{K}{K - 1} \left[\frac{\sum p \cdot q}{S^2_t} \right]$$

Ítem de los Valores

Escuela de los Estudios de Educación Continua

Carneili Talia Sosa Lovera y Elizabeth Delvalle Ramírez Díaz

En donde: R = Coeficiente de confiabilidad.

N = Número de ítems que contiene el instrumento.

Vt = Varianza total de la prueba.

$\sum pq$ = Sumatoria de la varianza individual de los ítems.

Para determinar de forma práctica este índice, se realizó una prueba piloto a un grupo con características similares a la muestra del estudio, pero que no formó parte de ella. Tras procesar las respuestas en la fórmula matemática, el cuestionario dirigido a los estudiantes arrojó un coeficiente de 0,87, mientras que el instrumento aplicado al docente obtuvo un índice de 0,89. Para la interpretación de estos valores, se utilizó la escala general de confiabilidad propuesta por Ruiz Bolívar (2002), la cual establece como confiabilidad alta este resultado.

Ahora bien, ya una vez que fueron recolectados los datos de los 10 alumnos y el docente, se procedió a organizar la información mediante estadística descriptiva, según Hurtado (2014, 489), señala que esta técnica “consiste en el reconocimiento de codificación, interpretación y análisis de los elementos”. El uso de la Frecuencia Porcentual permitió procesar las respuestas de ambos grupos:

Para esto, se usó la fórmula de la Frecuencia Porcentual:

$$F = \frac{Fob}{N} \times 100$$

Dónde:

F = Frecuencia porcentual.

Fob = Frecuencias observadas.

N = Población.

Resultados

A continuación, se presentan los siguientes resultados correspondientes a cada variable analizada durante la aplicación del instrumento:

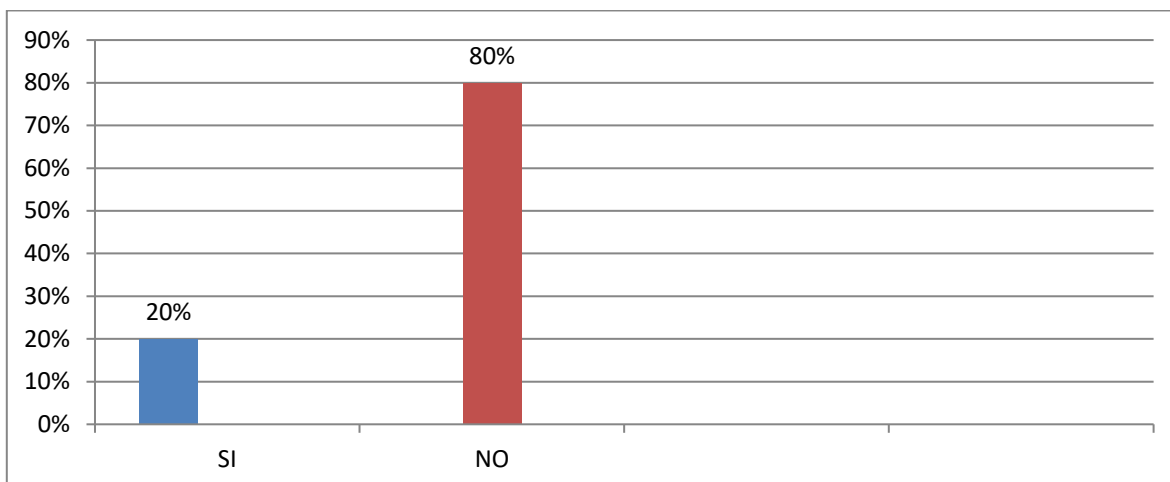


Gráfico 1: Distribución de Frecuencias y Porcentajes. Variable: Conocimiento Sobre Juegos Tradicionales. Dimensión: Cognitiva.

Fuente: Ramírez y Sosa (2026).

En lo que respecta a la variable conocimiento sobre juegos tradicionales, se evidenció una marcada tendencia descriptiva donde el porcentaje mayoritario, correspondiente al 80% de los sujetos de estudio, manifestó un absoluto desconocimiento en torno a la definición, origen e historia de los juegos tradicionales, así como una falta de reconocimiento de sus términos asociados, tales como la palabra “guaral” y su valor como símbolo de identidad nacional.

En contraposición, el sector menor, representado apenas por el 20% de la muestra, afirmó poseer conocimientos y familiaridad con estas prácticas lúdicas y sus elementos socioculturales. Estos indicadores cuantitativos revelan una brecha alarmante en la transmisión generacional de las costumbres locales, reflejando que la mayor parte de la población estudiada se encuentra apartada de los saberes tradicionales que configuran su patrimonio histórico.

A juicio del autor García (2005) estos hallazgos encuentran una explicación fundamentada en los conceptos de globalización e hibridación cultural. El autor sostiene que “las identidades locales se transforman ante el impacto de los consumos culturales masivos”

lo que explica por qué un predominante 80% de la muestra presenta desconocimiento de sus raíces lúdicas, frente a un reducido 20% que aún las conserva.

Bajo este enfoque, el desapego detectado no debe interpretarse como una ausencia total de cultura, sino como un fenómeno de desplazamiento donde la resistencia tradicional lucha contra referentes locales y vocabularios autóctonos que son paulatinamente suplantados por industrias culturales globales, relegando los juegos tradicionales a un plano marginal frente a las lúdicas hiperconectadas de la actualidad.

A partir de los resultados expuestos, los investigadores concluyeron que el alto índice de desconocimiento (80%) frente al minoritario conocimiento (20%) no debe asumirse de forma simplista como una cifra aislada, sino que un indicador crítico del estado actual de la memoria colectiva en el grupo estudiado. En esta marcada disparidad refleja cómo los procesos de modernización y el cambio en los hábitos de entretenimiento han debilitado los canales naturales de transmisión oral.

Por lo tanto, se argumenta que el fenómeno detectado no representa una extinción definitiva de la identidad local, sino un estado de vulnerabilidad cultural latente, donde la falta de resignificación de las prácticas tradicionales favorece el olvido progresivo de los referentes históricos que nos definen como sociedad.

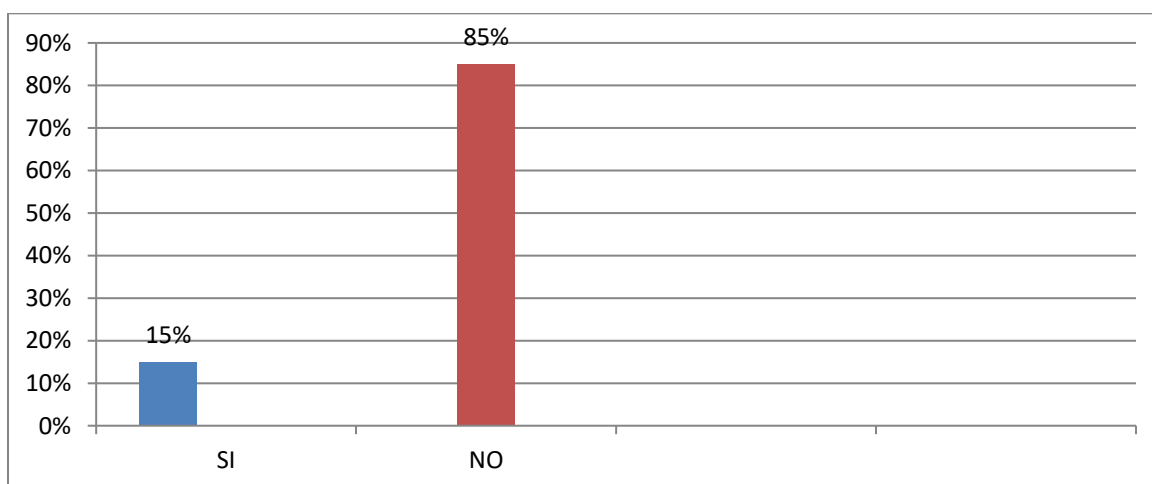


Gráfico 2: Distribución de Frecuencias y Porcentajes. Variable: Conocimiento sobre juegos tradicionales. Dimensión: Procedimental.

Fuente: Ramírez, Sosa (2026).

Análisis: En relación a la variable conocimiento sobre juegos tradicionales la cual está presente en el gráfico 2 indica que el 85% de los estudiantes negó haber fabricado juguetes usando madera o materiales naturales además desconocen las reglas necesarias para participar en una carrera de sacos de igual modo carecen de la destreza necesaria para hacer bailar un trompo en el mismo orden de ideas consideran que en su escuela no se practican los juegos tradicionales con sus compañeros con frecuencia por otra parte el 15% afirmó haber fabricado juguetes usando madera o materiales naturales también desconocen las reglas para participar en una carrera de sacos igualmente afirmaron tener la destreza necesaria para hacer bailar un trompo y consideran que en su escuela se practican los juegos tradicionales con sus compañeros con frecuencia.

Bajo esta óptica de García (2005) “el consumo sirve para pensar” (p.54). La alta cifra de negación 85% indicó que los estudiantes han reconfigurado su memoria colectiva a través de nuevos hábitos de consumo cultural al no practicarse estos juegos con frecuencia en la escuela, estos dejan de ser vehículos de identidad para convertirse en restos culturales. Por otro lado, el 15% positivo actuó como núcleo de resistencia cultural que, sin embargo, se encuentra fragmentado frente a la hegemonía de otras formas de socialización moderna.

Desde la perspectiva de los investigadores, los resultados revelaron una crisis de identidad lúdica que trasciende el desconocimiento técnico de una actividad. El hecho de que una abrumadora mayoría, representada por el 85% de los sujetos de estudio manifestó no haber tenido contacto con la fabricación de juguetes ni con la práctica de los juegos autóctonos, evidenció una ruptura generacional en la transmisión de saberes. Esta cifra contrasta drásticamente con el reducido 15% que aún conserva este vínculo, lo que demuestra una pérdida sistemática de la creatividad manual y de la capacidad de aprovechamiento de los recursos naturales del entorno.

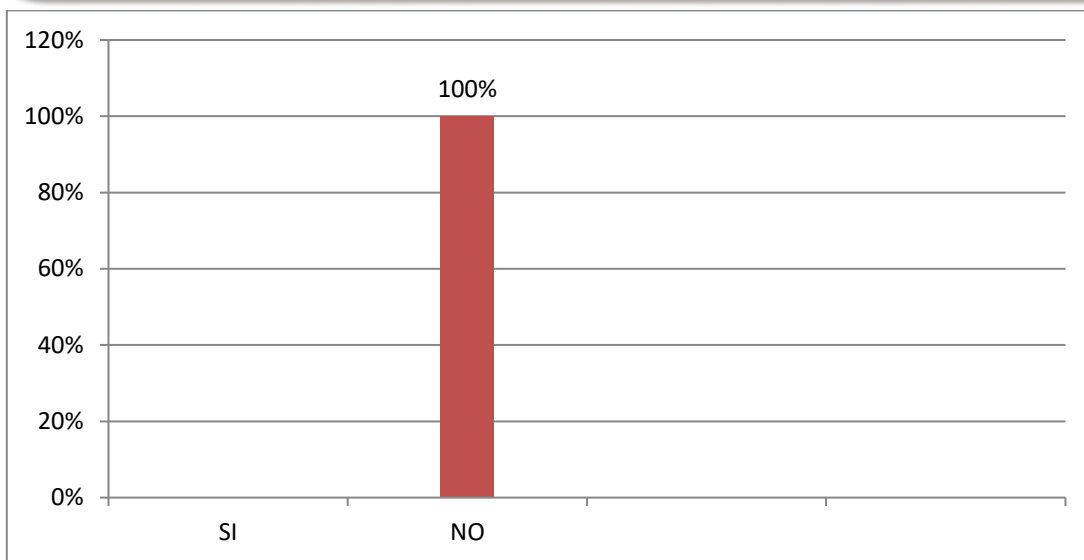


Gráfico 3: Distribución de Frecuencias y Porcentajes. Variable: Estrategias pedagógicas. Dimensión: Didáctica.
Fuente: Ramírez, Sosa (2026).

Análisis: Con respecto a la variable estrategias pedagógicas representada en el gráfico 3, se pudo evidenciar que el 100% no incluye los juegos tradicionales para el fomento de valores sociales en su planificación (P.A) hay que tener en cuenta que no utiliza juguetes tradicionales físicos como recursos de apoyo en sus clases es preciso subrayar que tampoco establece un tiempo fijo semanal para actividades lúdicas autóctonas que fomenten los valores sociales como es evidente no realiza evaluaciones donde los niños demuestren sus saberes folclóricos por otro lado atendiendo a los resultados de la variable, se observa un porcentaje nulo (0%) en las respuestas positivas.

En este sentido, Díaz (2010, 45) enfatiza que “para lograr un aprendizaje significativo la enseñanza debe ser situada”, es decir, debe partir de prácticas auténticas y contextos culturales pertinentes. Cuando el docente omite el bagaje folclórico en sus evaluaciones y recursos, se está desaprovechando el entorno real del estudiante, generando un aprendizaje fragmentado que no fortalece el sentido de pertenencia.

Así mismo, los investigadores sostienen que la ausencia de este 100% y el 0% de ejecución justifica de manera contundente la implementación de la propuesta pedagógica aquí presentada. No se trata simplemente de una falta de interés, sino de una carencia absoluta

de estrategias que permitan recalcar el “saber hacer” popular. Por lo tanto, es imperativo revertir estas cifras para evitar que la identidad cultural del estudiante desaparezca bajo un modelo educativo que ha dejado de lado sus raíces folclóricas.

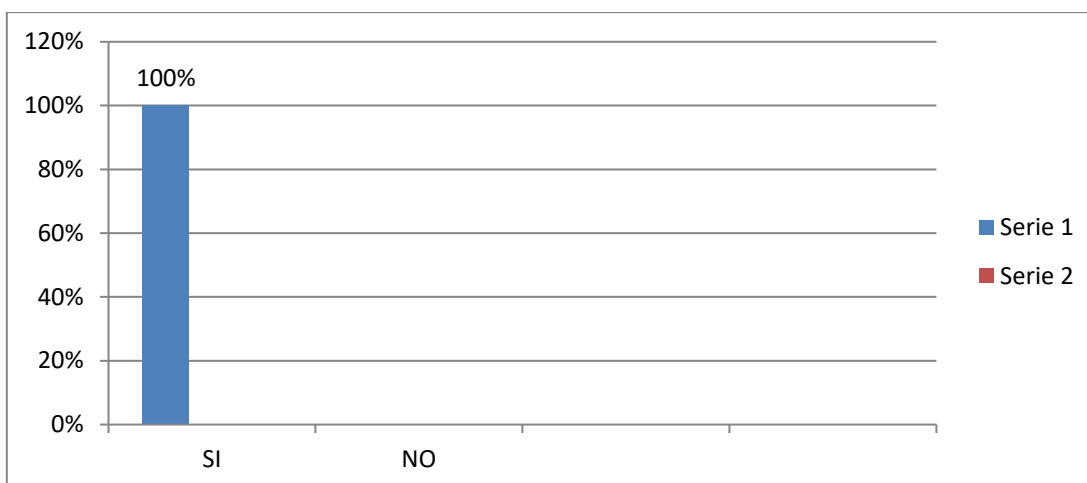


Grafico 4: Distribución de Frecuencias y Porcentajes. Variable: Estrategias pedagógicas. Dimensión: Motivacional.

Fuente: Ramírez y Sosa (2026).

Análisis: Atendiendo a la variable estrategias pedagógicas presente en el gráfico 4 se pudo observar que el 100% declaró notar un mayor interés en los niños cuando el contenido se enseña jugando además sostiene que el clima escolar mejora al realizar juegos grupales tradicionales, de igual forma, se observó una participación más activa de los alumnos durante los juegos, de igual manera se considera que estas estrategias fortalecen el sentido de pertenencia, sin embargo, existe una unanimidad absoluta en las respuestas con un 0% de negación.

Desde la perspectiva de Díaz (2010, 56) sostiene que, “para lograr un aprendizaje significativo, es necesario que la actividad pedagógica sea motivadora y auténtica”. En este sentido, el 100% de efectividad observada en el interés y la participación de los niños confirma que el juego, como estrategia permite “vincular el conocimiento con la vida real”, rompiendo con la enseñanza descontextualizada que el autor critica.

Así mismo, enfatiza que el docente debe ser un mediador que facilite ambientes de aprendizaje colaborativos. El hecho de que el 0% de los consultados negara mejoras en el clima escolar demuestra que, bajo la óptica del autor las estrategias lúdicas tradicionales

cumplen con la función de crear una “Comunidad de aprendizaje” donde el respeto y la pertinencia se construyen a través de la interacción grupal.

Al analizar los hallazgos obtenidos, los investigadores determinaron que la efectividad de las estrategias lúdicas tradicionales no es una percepción aislada, sino una realidad pedagógica absoluta, tal como lo demuestra el 100% de los resultados favorables. En este orden de ideas se estima que el 0% de rechazo o negatividad refleja que el juego tradicional logra romper las barreras de la enseñanza monótona convirtiendo el aula en un espacio de participación genuina.

Discusión

Los hallazgos del Gráfico 1 encuentran fundamentación teórica en los postulados de García Canclini (2005) sobre globalización e hibridación cultural. El autor sostiene que las identidades locales se transforman ante el impacto de los consumos culturales masivos, lo que explica por qué el 80 % de la muestra presenta desconocimiento de sus raíces lúdicas frente a un reducido 20 % que aún las conserva. Bajo este enfoque, el desapego detectado no representa una ausencia total de cultura, sino un fenómeno de desplazamiento progresivo en el que las industrias culturales globales marginan los referentes locales y los vocabularios autóctonos. El desconocimiento evidenciado no debe, por tanto, interpretarse como una extinción definitiva de la identidad local, sino como un estado de vulnerabilidad cultural latente que demanda intervención pedagógica.

En cuanto a la dimensión procedimental, el 85 % de negación registrado en el Gráfico 2 confirma, desde la perspectiva de García Canclini (2005), que los estudiantes han reconfigurado su memoria colectiva a través de nuevos hábitos de consumo cultural. Al no practicarse estos juegos con frecuencia en la escuela, estos dejan de ser vehículos de identidad para convertirse en restos culturales. El reducido 15 % que mantiene el vínculo actúa como núcleo de resistencia cultural aún fragmentado frente a la hegemonía de otras formas de socialización moderna, lo que refuerza la urgencia de una intervención sistemática y deliberada.

Los resultados del Gráfico 3 se articulan directamente con los planteamientos de Díaz-Barriga Arceo (2010), quien enfatiza que, para lograr un aprendizaje significativo, la enseñanza debe ser situada, es decir, debe partir de prácticas auténticas y contextos culturales pertinentes. La omisión del bagaje folclórico en las estrategias didácticas y en los instrumentos de evaluación desaprovecha el entorno real del estudiante, generando un aprendizaje fragmentado que no fortalece el sentido de pertenencia. La ausencia absoluta de estrategias (100 %) justifica de manera contundente la pertinencia y necesidad de la propuesta pedagógica presentada en este estudio.

Finalmente, los datos del Gráfico 4 corroboran también los planteamientos de Díaz-Barriga Arceo (2010), para quien una actividad pedagógica motivadora y auténtica es la condición fundamental para alcanzar el aprendizaje significativo. El 100 % de efectividad en los indicadores de interés y participación confirma que el juego tradicional, en tanto estrategia, logra vincular el conocimiento con la vida real y rompe con la enseñanza descontextualizada. El 0 % de rechazo ante la mejora del clima escolar demuestra que las estrategias lúdicas tradicionales cumplen la función de construir comunidades de aprendizaje donde el respeto, la tolerancia y el sentido de pertenencia se construyen a través de la interacción grupal genuina.

Conclusiones

En virtud de los objetivos planteados y tras el análisis exhaustivo de los hallazgos obtenidos en la E.B "José Feliz Ribas", se presentan las siguientes conclusiones generales:

En primer lugar, respecto al diagnóstico del conocimiento de los estudiantes, se determinó que existe una brecha generacional que amenaza la permanencia de los juegos tradicionales en la memoria colectiva. Si bien los educandos logran identificar visualmente objetos como el trompo, la perinola o el garrufio, su ejecución práctica es escasa. Por consiguiente, se concluye que, sin una intervención pedagógica dirigida, estos elementos de identidad cultural corren el riesgo de ser desplazados por tecnologías digitales que no fomentan de igual manera la interacción social.

En segundo lugar, en cuanto a la práctica docente, se evidenció que las estrategias actuales para el fomento de valores sociales tienden a ser estáticas y centradas en el discurso teórico. Asimismo, se observó que el docente reconoce la importancia de los valores, pero carece de un banco de herramientas dinámicas que le permitan evaluarlos en la acción. En efecto la desconexión entre la teoría de los valores y la práctica cotidiana genera que el aprendizaje sea superficial y no impacte en la conducta real del estudiante.

En tercer lugar, sobre la propuesta de estrategias lúdicas, los resultados son contundentes: El juego tradicional es el vehículo pedagógico por excelencia para la transformación del aula. El estudio arroja un 100% de efectividad en el incremento de la participación y un 0% de rechazo, lo que demuestra que la lúdica no es un distractor, sino un potenciador del aprendizaje. En definitiva, se establece que, al jugar, el niño internaliza el respeto por las reglas, la tolerancia a la frustración y la solidaridad de manera natural y significativa.

Referencias

- Balestrini Acuña, Miriam. Cómo se elabora el proyecto de investigación. Caracas: BL Consultores Asociados, 2002.
- Chávez Alizo, Nilda. Introducción a la investigación educativa. Maracaibo: ARS Gráfica, 2001.
- Díaz-Barriga Arceo, Frida. Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. Ciudad de México: McGraw-Hill Interamericana, 2010.
- García Canclini, Néstor. Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad. Barcelona: Gedisa Editorial, 2005.
- Hernández Sampieri, Roberto, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio. Metodología de la investigación. 3.^a ed. Ciudad de México: McGraw-Hill, 2003.
- Hurtado de Barrera, Jacqueline. El proyecto de investigación: Comprensión holística de la metodología y la investigación. 8.^a ed. Caracas: Ediciones Quirón, 2014.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Juegos y deportes tradicionales: Valoración y práctica en el siglo XXI. París: UNESCO, 2021.
- Padrón Guillén, José. "La estructura de los procesos de investigación." Revista Educación y Ciencias Humanas 9, n.º 17 (1998): 33–47.
- Ruiz Bolívar, Carlos. Instrumentos de investigación educativa: Procedimientos para su diseño y validación. Barquisimeto: CIDEF, 2002.
- Salazar, Julio (2015). Los Juegos Tradicionales. España Morata