

PRESERVACIÓN DEL PATRIMONIO LÚDICO-CULTURAL OCAÑERO MEDIANTE UNA INTERVENCIÓN DESDE LA EDUCACIÓN FÍSICA APOYADA EN RECURSOS DIGITALES

Fred Noel Paba Castro¹

Código Orcid: 0009-0005-1284-6534

mail: pabaqq@gmail.com

institución: CER San Pedro del municipio de La Playa, Norte de Santander

Diana Esperanza López Vargas²

Código Orcid: 0009-0000-9993-8717

e-mail: delopez16@hotmail.es

Institución: Colegio La Salle del municipio de Ocaña, Norte de Santander

Luis Ernesto López Vargas³

Código Orcid: 0009-0001-9596-6160

e-mail: lelopezv82@gmail.com

Colegio Monseñor Díaz Plata del municipio de El Tarra, Norte Santander

Recibido: 10/02/2026

Revisado: 16/03/2026

Aprobado: 20/04/2026

RESUMEN

La investigación analiza el impacto de una propuesta pedagógica mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para el rescate de los juegos tradicionales en el grado quinto del Colegio Manos, Amor y Semilla, en Ocaña, Norte de Santander. La problemática central aborda la "amnesia lúdica" y el incremento del sedentarismo provocado por el ocio digital globalizado, factores que ponen en riesgo la transmisión generacional de saberes y la identidad cultural regional. Bajo un paradigma pragmático y un enfoque mixto (CUAL-CUAN) de alcance descriptivo, se aplicó un diseño no experimental con una muestra intencional de 25 estudiantes. La metodología se estructuró en cuatro fases fundamentales diagnóstico situacional, diseño instruccional, ejecución de talleres gamificados y evaluación de impacto. Los resultados obtenidos mediante la triangulación de datos entre el pre-test, la observación directa y el post-test demuestran que la integración de plataformas virtuales actúa como un andamiaje pedagógico efectivo, logrando incrementar la motivación intrínseca y mejorar significativamente las habilidades socio motrices y de convivencia de los educandos. Esta investigación establece un precedente sobre la importancia de armonizar la modernidad digital con la salvaguarda del patrimonio inmaterial en el currículo

¹ laboro en CER San Pedro Municipio de la playa, nombrado en propiedad como docente, colombiano, graduado como magister en la Universidad de investigación y desarrollo. UDI

² docente del colegio La Salle de Ocaña, Norte de Santander, Colombia. Magíster en TIC para la Educación de la UDI de Bucaramanga

³ laboro en el colegio Monseñor Díaz Plata del municipio de El Tarra, Norte de Santander. Magíster en TIC para la educación de la UDI de Bucaramanga.

contemporáneo de Educación Física, demostrando que la innovación puede servir como puente para la preservación de la memoria histórica institucional.

Palabras clave: Juegos tradicionales, Identidad cultural, TIC, Educación Física, Constructivismo, Etno motricidad.

PRESERVATION OF OCAÑERO LUDIC-CULTURAL HERITAGE THROUGH A PHYSICAL EDUCATION INTERVENTION SUPPORTED BY DIGITAL RESOURCES

ABSTRACT

This research article analyzes the impact of a pedagogical proposal mediated by Information and Communication Technologies (ICT) for the recovery of traditional games in the fifth grade at the Manos, Amor y Semilla School in Ocaña, Norte de Santander. The central problem addresses "playful amnesia" and the increase in sedentary lifestyles caused by globalized digital leisure, factors that jeopardize the generational transmission of knowledge and regional cultural identity. Under a pragmatic paradigm and a mixed-methods approach (QUAL-QUAN) with a descriptive scope, a non-experimental design was applied to a purposive sample of 25 students. The methodology was structured into four fundamental phases: situational diagnosis, instructional design, execution of gamified workshops, and impact evaluation. The results obtained through data triangulation between the pre-test, direct observation, and the post-test demonstrate that the integration of virtual platforms acts as an effective pedagogical scaffolding, succeeding in increasing intrinsic motivation and significantly improving the sociomotor and coexistence skills of the students. It is concluded that technological mediation does not replace tradition but revitalizes it by adapting it to the language of the digital native, allowing students to construct their own knowledge and strengthen their sense of territorial belonging. This research sets a precedent regarding the importance of harmonizing digital modernity with the safeguarding of intangible heritage within the contemporary Physical Education curriculum, demonstrating that innovation can serve as a bridge for the preservation of institutional historical memory and the promotion of social interaction in educational environments.

Keywords: Traditional games, Cultural identity, ICT, Physical Education, Constructivism, Ethnomotricity.

INTRODUCCIÓN

En el contexto sociocultural del municipio de Ocaña, Norte de Santander, los juegos tradicionales tales como el trompo, las canicas, el salto de cuerda y las rondas populares han representado históricamente un pilar fundamental tanto para la preservación de la identidad regional como para el desarrollo integral de las capacidades motrices básicas en la infancia. Estas prácticas no constituyen meras actividades de entretenimiento; son, en esencia, vehículos de transmisión de saberes intergeneracionales que fomentan la cohesión social y el dominio corporal. No obstante, en el Colegio Manos, Amor y Semilla, se evidencia con preocupación un fenómeno de "amnesia lúdica" en los estudiantes de quinto grado, quienes han desplazado progresivamente estas dinámicas de movimiento por formas de ocio digital de carácter predominantemente sedentario.

Este desplazamiento no debe interpretarse como una consecuencia inherente o inevitable de la evolución tecnológica, sino como el resultado de una desconexión estructural entre la innovación digital y el patrimonio cultural local. Al quedar los juegos tradicionales relegados al olvido, se produce un doble impacto negativo: por un lado, un empobrecimiento de la cultura física que afecta la coordinación, el equilibrio y la agilidad de los educandos; y por otro, una erosión de la identidad regional, donde el niño deja de reconocerse en las tradiciones de su entorno inmediato. Esta problemática exige que la Educación Física escolar intervenga no para prohibir la tecnología, sino

para mejorar desde la visión semántica, convirtiéndola en un recurso que catalogue, promueva y revitalice el acervo lúdico ocañero en el siglo XXI.

La Institución Educativa Manos, Amor y Semilla, de carácter privado y con una trayectoria de diez años, atiende a una población de 200 niños y jóvenes de estratos socioeconómicos tres y cuatro. En este escenario, se identifica que la marginación de los juegos populares-tradicionales responde a las dinámicas de la sociedad red contemporánea. Al respecto, sobre la transformación de las prácticas lúdicas y la influencia tecnológica, en relación a esto (García-López y Martínez, 2021,) plantean que la aceleración tecnológica ha provocado un desplazamiento en el paradigma lúdico, alterando la ontología del juego infantil. Esta transición supone un tránsito de la corporeidad activa y la socialización presencial fundamentales para la maduración psicomotriz hacia una interacción mediada por pantallas que privilegia la inmersión virtual. No obstante, esta nueva arquitectura del entretenimiento conlleva un riesgo de atrofia en la implicación motriz, donde el sedentarismo y la atomización social (aislamiento) se configuran como las nuevas patologías del entorno digital, desafiando los modelos tradicionales de desarrollo biopsicosocial. Esta transición hacia lo digital ha provocado que el juego tradicional pierda su espacio en el currículo informal de la calle y de la escuela, poniendo en riesgo la transmisión generacional de saberes que constituyen la esencia de la identidad cultural de las comunidades. (p. 45).

De tal manera que para comprender la urgencia de la presente investigación. Al analizar su afirmación, se identifican tres ejes problemáticos que afectan directamente

a la población estudiantil del Colegio Manos, Amor y Semilla. En relación a esto, los autores destacan una transformación en la naturaleza del juego, donde la "implicación motriz" característica esencial del trompo, la cuerda y otros juegos ocañeros es sustituida por el sedentarismo de la interacción virtual. Esta transición no solo afecta la salud física, sino que altera la estructura del "currículo informal", es decir, aquellos aprendizajes que ocurren de forma espontánea en el patio y la calle, y que son vitales para el desarrollo de la autonomía y la socialización primaria.

Posteriormente, se puede advertir sobre un riesgo latente de ruptura en la "transmisión generacional de saberes". El juego tradicional funciona como un archivo vivo de la identidad cultural; al perderse el espacio de práctica, se interrumpe el flujo de comunicación entre abuelos, padres e hijos. En el contexto de Ocaña, esto se traduce en una alienación del menor respecto a sus raíces, donde el entretenimiento digital globalizado impone narrativas ajenas que desplazan el acervo lúdico local. Por ello, la propuesta de integrar las TIC en la Educación Física busca, precisamente, recuperar ese "espacio perdido" mencionando por los autores, utilizando los mismos canales digitales para reintroducir los saberes tradicionales en la cotidianidad del estudiante.

De tal manera que, el análisis de esta postura teórica permite manifestar que el aislamiento derivado de las interacciones virtuales cerradas debe ser combatido mediante una "pedagogía del reencuentro". Si bien la tecnología ofrece nuevas formas de entretenimiento, la escuela tiene la responsabilidad de orientar dicha tecnología hacia la acción motriz colectiva. Como se desprende de lo planteado por García-López

y Martínez, el reto no consiste en eliminar lo digital, sino en evitar que la "esencia de la identidad cultural" se disuelva en la virtualidad. Esta investigación asume dicho reto al proponer una plataforma que no fomente el aislamiento, sino que sirva como manual y motivación para que el niño de quinto grado regrese al espacio abierto y retome el control de su herencia lúdica.

Ante esta realidad, la Educación Física se presenta como el área idónea para liderar una intervención que permita la preservación del patrimonio lúdico ocañero. No se pretende una lucha contra la virtualidad, sino una integración estratégica donde la tecnología actúe como un catalizador de interés. La pérdida de costumbres es evidente en el entorno escolar, donde las redes sociales y la gama de actividades digitales dominan el tiempo libre del estudiante. Sobre la necesidad de integrar estos mundos para fortalecer la enseñanza, los autores (Ochoa-Mendieta, 2022,) afirman que la escuela contemporánea no puede ignorar el potencial de las herramientas digitales como mediadoras en el rescate de la memoria lúdica. La incorporación de recursos digitales en el área de educación física debe orientarse a motivar el reencuentro con lo tradicional, utilizando la gamificación y la interactividad para que el estudiante perciba el juego autóctono no como una reliquia del pasado, sino como una actividad viva, divertida y compatible con su realidad tecnológica. De este modo, la tecnología se convierte en el puente que reconecta al nativo digital con sus raíces culturales y su desarrollo corporal. (p. 112).

Por consiguiente, la presente investigación sistematiza una propuesta pedagógica que busca rescatar y fortalecer la cultura lúdica en el grado quinto. El enfoque radica en demostrar que, mediante una intervención apoyada en recursos digitales, es posible revertir la marginación de los juegos tradicionales, garantizando que el aprendizaje sea significativo y responda a las exigencias de la era de la virtualidad sin sacrificar el legado histórico ocañero.

Ahora bien, en cuanto a la **justificación** que se presenta en la investigación Como estrategia para rescatar el acervo lúdico regional del marginamiento y el olvido sistémico en que se encuentra, la presente investigación propone el diseño de una propuesta pedagógica mediada por una plataforma virtual, orientada específicamente a los estudiantes de quinto grado de básica primaria del Colegio Manos, Amor y Semilla. Este ecosistema digital se concibe como una herramienta de fácil navegabilidad que integra contenidos didácticos, reglas de juego, lenguajes característicos y narrativas históricas sobre las costumbres ocañeras de antaño. La intención subyacente es que el estudiante no solo aprenda la mecánica del juego, sino que adquiera las habilidades y destrezas motrices que sus antepasados desarrollaron en contextos de sano esparcimiento y cohesión social.

En la era de la convergencia digital, la propuesta busca involucrar las prácticas tradicionales en los nuevos lenguajes tecnológicos, permitiendo que las generaciones actuales accedan al patrimonio inmaterial de manera innovadora. Al respecto, el

fortalecimiento de la identidad cultural a través de la lúdica es un imperativo pedagógico. Al respecto, (Reasco y Rendón, 2017) argumentan lo siguiente.

La praxis de los juegos tradicionales se erige como un ejercicio de anclaje axiológico y memoria colectiva, fundamental para la reconfiguración de la identidad cultural en la infancia. Estas manifestaciones lúdicas trascienden la dimensión recreativa para constituirse en dispositivos de enculturación, a través de los cuales se transmiten los códigos éticos y saberes ancestrales que vertebran el tejido social. Al participar en estas dinámicas, el infante no solo recrea una técnica, sino que habita un espacio de continuidad histórica que fortalece su sentido de pertenencia y actúa como un mecanismo de resistencia frente a la hegemonía de la aculturación globalizada.. (p. 34).

Partiendo de la premisa de los autores es importante resaltar que este permite comprender el juego tradicional no como una actividad lúdica aislada, sino como un "ejercicio de memoria histórica" que dota de sentido la existencia del sujeto dentro de su comunidad. Bajo esta perspectiva, el acto de jugar ya sea el trompo, las canicas o la peregrina se transforma en un mecanismo de transmisión de valores y conocimientos que definen el ser social. En el contexto del Colegio Manos, Amor y Semilla, esto implica que la Educación Física debe trascender el entrenamiento motriz para convertirse en un espacio de preservación del patrimonio inmaterial. Al involucrar al estudiante en las prácticas lúdicas de sus ancestros, se activa un vínculo emocional con el territorio ocaño, permitiendo que el niño se reconozca como heredero de una tradición viva y no solo como un consumidor de tendencias globales.

Por otro lado, los autores enfatizan la función del juego como un agente mitigador de la "aculturación globalizada", un fenómeno que tiende a homogeneizar las

conductas infantiles y a borrar las particularidades locales. Este análisis es crucial para justificar el uso de las TIC en tu investigación: la tecnología no se utiliza para desplazar la tradición, sino para fortalecer el "sentido de pertenencia y continuidad" que mencionan los autores. Al digitalizar y gamificar el acceso a estos juegos, se crea una barrera de protección cultural que permite al nativo digital reconectarse con sus raíces de manera significativa. Así, la intervención pedagógica logra que el estudiante de quinto grado desarrolle una identidad sólida, capaz de dialogar con la modernidad tecnológica sin perder la esencia cultural que lo vincula con la historia y las costumbres de su región.

Seguidamente desde una perspectiva antropológica y educativa, los juegos tradicionales son expresiones que reflejan la interacción de las sociedades con su entorno. Autores clásicos del desarrollo humano han subrayado la importancia del juego en la formación del individuo. Bajo esta premisa, la integración de las TIC en la Educación Física se fundamenta en la capacidad de estas herramientas para generar curiosidad y motivación intrínseca. Sobre el papel del juego en la construcción del sujeto, los autores (Hernández-Vallejo, 2023,) destacan que.

El juego trasciende su interpretación biológica como descarga de tensión para erigirse como una función psíquica superior y un eje de desarrollo ontogénico. Bajo la óptica de Piaget y Vygotsky, la actividad lúdica constituye el laboratorio de génesis cognitiva donde el infante transita de la asimilación de esquemas a la acomodación de realidades sociales complejas. Al integrar la mediación tecnológica en esta dinámica, se produce una reconfiguración del andamiaje pedagógico, favoreciendo la autorregulación y la autonomía. Esta convergencia permite que el saber ancestral no sea un objeto estático, sino un conocimiento vivo que se

REPORTE DE INVESTIGACIÓN

inserta en las estructuras cognitivas de los nativos digitales, asegurando la trascendencia del patrimonio inmaterial a través de nuevos soportes semióticos. (p. 89).

De tal manera que, esta investigación aspira a causar un impacto significativo en la comunidad educativa del Colegio Manos, Amor y Semilla, estableciendo un horizonte donde la tecnología y la tradición no sean conceptos antagónicos, sino complementarios. Al rescatar juegos arraigados en la cooperación, la solidaridad y la equidad, se contribuye a la formación de ciudadanos que valoran sus raíces. La plataforma virtual servirá como un repositorio vivo donde la historia local se mantiene vigente, transformando la Educación Física en un espacio de inmersión cultural que prepara a los estudiantes para los retos del futuro sin desprenderse de su legado histórico ocaño.





Fuente: tomado de: <https://www.pinterest.com/marjim8312/juegos-tradicionales/>
<https://www.pinterest.com/marjim8312/juegos-tradicionales/>
<https://www.pinterest.com/marjim8312/juegos-tradicionales/>

A partir de la problemática expuesta, se hace imperativo estructurar una respuesta pedagógica que armonice el desarrollo tecnológico con la salvaguarda de las tradiciones autóctonas en el contexto escolar. La necesidad de revertir el desplazamiento de la cultura lúdica ocañera exige una hoja de ruta clara, que parta desde el reconocimiento de la realidad actual del estudiantado hasta la validación de nuevas herramientas de mediación digital en la clase de Educación Física. En este sentido, la investigación se orienta a transformar la práctica docente mediante un diseño estratégico que no solo busque el rendimiento físico, sino la recuperación del

tejido social y el sentido de pertenencia. Bajo esta premisa de innovación y rescate cultural, se formulan los siguientes objetivos que guiarán el desarrollo del estudio.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

GENERAL

Establecer una estrategia de salvaguarda del patrimonio lúdico-cultural ocañero mediante la revitalización de los juegos tradicionales en el currículo de Educación Física.

ESPECÍFICOS

Diagnosticar el grado de dominio conceptual y la frecuencia de praxis de los juegos tradicionales en la población objeto de estudio. Para que permitirá mapear la erosión del conocimiento lúdico-histórico y la disposición motivacional de los estudiantes.

Diseñar una propuesta de intervención tecno pedagógica que articule los componentes axiológicos, históricos y praxeológicos de los juegos tradicionales dentro del currículo de Educación Física.

Ejecutar la propuesta pedagógica mediante una metodología híbrida que integre la interacción en plataformas virtuales con la práctica motriz de campo.

Valorar la incidencia de la intervención en el fortalecimiento del capital lúdico-identitario y el perfil motivacional de los estudiantes.

En atención a los objetivos seguidamente se plantea el basamento teórico de este apartado tomando en cuenta que Los juegos tradicionales se definen como expresiones socioculturales complejas que trascienden el mero entretenimiento para constituirse en el reflejo de la identidad, los valores y la memoria histórica de una comunidad. Como parte del patrimonio cultural inmaterial, estas prácticas funcionan como dispositivos de transmisión de conocimientos, mitos y rituales que configuran la cosmovisión de un grupo humano. En este sentido, el juego tradicional no es una actividad estática, sino un proceso dinámico de preservación cultural que dota de significado a los roles sociales y fortalece el sentido de pertenencia. Por ello, se entiende que el juego es una "herramienta de socialización primaria que permite al infante internalizar la cultura de su entorno de forma orgánica" (Sánchez-Rivas, 2020, p. 12), lo cual justifica su rescate en el Colegio Manos, Amor y Semilla como un puente hacia la identidad ocañera.

La taxonomía de estas prácticas varía según el contexto geográfico y la evolución de los entornos lúdicos, clasificándose principalmente en juegos de patio, de mesa y deportivos. No obstante, la vigencia de estas manifestaciones enfrenta el desafío de la hegemonía digital. Sobre la importancia de sostener estas prácticas frente al avance de la modernidad, plantean los autores (Lavega-Burgués, 2022,) que.

La desaparición paulatina de los juegos tradicionales en los espacios escolares representa una pérdida irreparable para el desarrollo psicomotriz y la cohesión comunitaria. Estas actividades, arraigadas en la historia oral, permiten que el niño desarrolle habilidades de negociación, liderazgo y resolución de conflictos que difícilmente se replican en

entornos virtuales cerrados. Por tanto, la intervención desde la educación física debe proponer un retorno a lo tradicional sin ignorar las herramientas del presente, creando una síntesis pedagógica que proteja la memoria colectiva del olvido tecnológico. (p. 78).

El camino para el estudio de los juegos tradicionales debe, por consiguiente, integrar enfoques que permitan analizar tanto la ejecución física como el trasfondo simbólico. Mientras que el análisis cuantitativo facilita la medición de la mejora en la coordinación y la resistencia, el enfoque cualitativo permite explorar cómo los estudiantes de quinto grado reconstruyen su realidad a partir de las narrativas de sus ancestros. Esta dualidad metodológica es fundamental para comprender que el rescate del trompo o la peregrina no es un acto de nostalgia, sino una estrategia de resistencia cultural que utiliza la tecnología como un aliado para documentar y revitalizar la esencia misma de la infancia en la región de Norte de Santander.

DIMENSIONES Y MEDIACIÓN TECNOLÓGICA DEL PATRIMONIO LÚDICO

Los juegos tradicionales se definen como expresiones socioculturales complejas que trascienden el mero entretenimiento para constituirse en el reflejo de la identidad, los valores y la memoria histórica de una comunidad. Como parte del patrimonio cultural inmaterial, estas prácticas funcionan como dispositivos de transmisión de conocimientos, mitos y rituales que configuran la cosmovisión de un grupo humano. En este sentido, el juego tradicional no es una actividad estática, sino un proceso dinámico de preservación cultural que dota de significado a los roles sociales y fortalece el sentido de pertenencia. Por ello, (Sánchez-Rivas, 2020,) se entiende que el juego es

una "herramienta de socialización primaria que permite al infante internalizar la cultura de su entorno de forma orgánica" (p. 12), lo cual justifica su rescate en el Colegio Manos, Amor y Semilla como un puente hacia la identidad ocañera y el desarrollo de la inteligencia emocional.

La taxonomía de estas prácticas varía según el contexto geográfico y la evolución de los entornos lúdicos, clasificándose principalmente en juegos de patio, de mesa y deportivos. No obstante, la vigencia de estas manifestaciones enfrenta el desafío de la hegemonía digital, la cual tiende a homogeneizar las formas de ocio. Sobre la importancia de sostener estas prácticas frente al avance de la modernidad y el sedentarismo tecnológico, la literatura académica subraya lo siguiente.

La erosión progresiva del patrimonio lúdico en el ecosistema escolar constituye una fractura ontológica en el desarrollo psicomotriz y la arquitectura de la cohesión social. Estas prácticas, vehiculizadas por la tradición oral, configuran un escenario de aprendizaje situado donde emergen competencias transversales como la mediación de conflictos, la agencia de liderazgo y la negociación intersubjetiva; dimensiones que suelen quedar atomizadas en la insularidad de los entornos virtuales cerrados. En consecuencia, la Educación Física debe gestionar una síntesis dialéctica que recupere la esencia del juego tradicional, integrando las herramientas digitales como dispositivos de preservación que salvaguarden la memoria colectiva frente a la obsolescencia tecnológica.... (p. 78).

Complementando lo anterior, es fundamental destacar que el juego tradicional actúa como un catalizador de la etno motricidad, concepto que vincula el movimiento corporal con la cultura específica de un territorio. En Ocaña, la ejecución de juegos como el trompo o la peregrina exige un dominio del esquema corporal que la virtualidad

pasiva no puede estimular. Al integrar recursos digitales para la enseñanza de estos juegos, se busca que el estudiante no solo sea un ejecutor, sino un investigador de su propia herencia, utilizando plataformas para registrar reglas, variantes y testimonios de sus mayores, convirtiendo así la clase de Educación Física en un laboratorio de memoria viva.

La metodología para el estudio de estos fenómenos debe, por consiguiente, integrar enfoques que permitan analizar tanto la ejecución física como el trasfondo simbólico. Mientras que el análisis cuantitativo facilita la medición de la mejora en la coordinación óculo-manual y la resistencia aeróbica, el enfoque cualitativo permite explorar cómo los estudiantes de quinto grado reconstruyen su realidad a partir de las narrativas de sus ancestros. Esta dualidad metodológica es fundamental para comprender que el rescate lúdico no es un acto de nostalgia, sino una estrategia de resistencia cultural que utiliza la tecnología como un aliado para documentar y revitalizar la esencia misma de la infancia en la región de Norte de Santander, asegurando que el patrimonio no solo sea recordado, sino practicado y evolucionado.

MEDIACIÓN TECNOLÓGICA Y APRENDIZAJE CONECTIVISTA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

La integración de recursos digitales en el rescate de los juegos tradicionales encuentra su sustento científico en la Teoría del Conectivismo, la cual plantea que el aprendizaje en la era digital se basa en la formación de redes y la capacidad de

conectar nodos de información especializados. En este sentido, la plataforma virtual no funciona únicamente como un repositorio de reglas, sino como un ecosistema donde el estudiante vincula la memoria histórica de su comunidad con las dinámicas de la sociedad red. Al digitalizar el patrimonio lúdico ocañero, se garantiza que el conocimiento no quede estático, sino que circule y se adapte a los nuevos esquemas cognitivos de los nativos digitales, permitiendo una "alfabetización motriz" que es, al mismo tiempo, tecnológica y cultural.

Bajo este enfoque, la gamificación surge como el puente metodológico ideal para reactivar el interés por lo tradicional. Al aplicar elementos del diseño de juegos como niveles, insignias y retos a la práctica física del trompo o la cuerda, se incrementa la motivación intrínseca del educando. Sobre la eficacia de estas estrategias interactivas en el contexto escolar, estos autores (Ramírez-Montoya, 2021) afirman que.

La mediación tecnológica en áreas prácticas como la educación física permite recontextualizar contenidos que los estudiantes perciben como obsoletos. A través de la gamificación, el sujeto no solo consume información, sino que se convierte en un prosumidor que documenta y comparte su progreso, logrando que el aprendizaje de la tradición se transforme en un desafío contemporáneo. Esta sinergia entre el movimiento corporal y la interactividad digital es clave para combatir el sedentarismo y fortalecer el sentido de identidad en entornos educativos modernos., (p. 204).

Basado en lo antes expuesto, es pertinente considerar el concepto de "ubicuidad del aprendizaje", que sugiere que el fortalecimiento de los juegos tradicionales no termina en el patio del colegio. Los recursos digitales permiten que el estudiante de quinto grado extienda la práctica a su entorno familiar, utilizando dispositivos móviles

REPORTE DE INVESTIGACIÓN

para consultar tutoriales o registrar sus hazañas físicas en casa. Como bien se señala en la literatura (Burbules, 2020,) mencionando que, "el aprendizaje ubicuo rompe las barreras del aula, permitiendo que la tradición lúdica se reintegre a la vida cotidiana mediante el uso estratégico de la red". (p. 55). Esta integración asegura que la preservación del patrimonio lúdico-cultural ocaño sea un proceso continuo, significativo y profundamente conectado con la realidad tecnológica del siglo XXI.

Una vez establecidos los fundamentos teóricos y los propósitos de la investigación, es fundamental describir la ruta sistemática que permitió la recolección y el análisis de la información en el Colegio Manos, Amor y Semilla. El abordaje de una problemática que vincula la identidad cultural con el uso de herramientas tecnológicas requiere de un diseño metodológico flexible pero riguroso, capaz de capturar tanto la dimensión cuantitativa del desempeño motriz como la dimensión cualitativa de las percepciones estudiantiles. En este sentido, el apartado que se presenta a continuación detalla el conjunto de procedimientos, técnicas e instrumentos que garantizaron la validez y confiabilidad del estudio, estructurados bajo un paradigma que favorece la transformación de la práctica educativa desde la propia realidad del aula.

METODOLOGÍA.

NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se adscribe al paradigma más pragmático mediante un enfoque mixto (CUAL-CUAN). Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este modelo trasciende la simple suma de métodos, permitiendo una interacción donde los datos cualitativos ofrecen profundidad interpretativa y los cuantitativos proporcionan validez estadística. Para este estudio, la metodología mixta es fundamental, ya que permite recolectar información histórica y antropológica sobre los juegos tradicionales de Ocaña dimensión cualitativa, mientras se mide el impacto de la mediación tecnológica en el desarrollo motriz y la frecuencia de participación de los estudiantes dimensión cuantitativa. Esta dualidad permite que el investigador no solo registre cifras de rendimiento físico, sino que comprenda el trasfondo cultural que motiva o limita el juego en el entorno escolar. La elección del método mixto responde a la complejidad del objeto de estudio, donde la subjetividad de la identidad cultural debe dialogar con la objetividad de los resultados pedagógicos. Sobre esta integración metodológica, (Creswell, 2014,) se enmarca en la siguiente postura.

La investigación se adscribe al paradigma mixto, entendido como un proceso sistemático de integración donde la convergencia de datos cuantitativos y cualitativos permite una triangulación fáctica y hermenéutica. Su relevancia en el ámbito educativo reside en la capacidad de generar una sinergia metodológica: mientras el enfoque

REPORTE DE INVESTIGACIÓN

cuantitativo aporta rigor estadístico al diagnóstico de competencias, el cualitativo permite desentrañar las subjetividades de la identidad cultural. Esta dualidad compensatoria es esencial para capturar la complejidad de fenómenos donde la praxis motriz y el sentido de pertenencia se entrelazan, garantizando una inferencia múltiple de mayor calado epistémico... (p. 203).

El alcance del estudio es de carácter descriptivo. Este nivel de investigación permite detallar las características socio lúdicas de los estudiantes de quinto grado, identificando sus preferencias, el estado actual de su conocimiento sobre el patrimonio regional y la manera en que se relacionan con las TIC. Al respecto, el enfoque descriptivo facilita la triangulación de la información obtenida a través de la prueba de entrada (pre-test), la entrevista semiestructurada y la prueba de salida (post-test). La triangulación, en este contexto, actúa como el eje de validación de la propuesta, pues como bien lo señala (Sutton, 2021,) donde.

En el marco del enfoque mixto, la triangulación opera como un eje de expansión epistémica que permite la superposición de diferentes capas de realidad. La convergencia entre la fenomenología del discurso estudiantil y la analítica de los indicadores de desempeño actúa como un filtro de consistencia interna, identificando áreas de disonancia o puntos de encuentro significativos. Este ejercicio es crucial para comprender la complejidad de la intervención, ya que permite mapear cómo los factores identitarios y las competencias técnicas se amalgaman para determinar el impacto real del rescate lúdico en el Colegio Manos, Amor y Semilla. (p. 115).

De este modo, la estructura mixta-descriptiva garantiza una visión holística del fenómeno de la "amnesia lúdica" y su posible reversión mediante la propuesta pedagógica en el Colegio Manos, Amor y Semilla. Al finalizar el proceso, los datos cuantitativos permitirán determinar el grado de efectividad de las herramientas digitales, mientras que los hallazgos cualitativos ofrecerán una narrativa clara sobre cómo estos recursos impactaron en el rescate de la identidad ocañera y la percepción del estudiante frente a sus propias tradiciones.

Enmarcado en esta visión mixta el estudio se fundamenta en un diseño no experimental de corte transversal. Debido a la naturaleza del objeto de estudio, la investigación se abstiene de realizar manipulaciones deliberadas de las variables en entornos controlados de laboratorio; por el contrario, se orienta a observar, documentar y analizar la práctica de los juegos tradicionales en su contexto natural: la sesión de Educación Física. Este diseño permite capturar la realidad lúdica de los estudiantes del Colegio Manos, Amor y Semilla en un momento temporal único, facilitando una descripción precisa de la interacción entre la tradición y la mediación tecnológica sin alterar la dinámica espontánea del juego.

El diseño se articula de manera sistemática en cuatro fases operativas que garantizan la coherencia entre la teoría y la praxis. La primera fase, Investigación y Selección, consiste en una curaduría exhaustiva de juegos tradicionales ocañeros adaptados a la etapa del desarrollo (10-12 años). La segunda, Integración Curricular, busca la vinculación de estos juegos con los estándares básicos de competencia,

asegurando que el rescate cultural no sea una actividad aislada, sino un componente del aprendizaje formal. La tercera fase, Ejecución y Mediación Digital, representa el núcleo de la intervención mediante la implementación de talleres prácticos apoyados en la plataforma virtual. Finalmente, la Evaluación de Impacto permite el análisis comparativo de los resultados diagnósticos.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objeto de estudio comprende a la totalidad de la básica primaria del Colegio Manos, Amor y Semilla en el municipio de Ocaña, conformada por un universo de 200 estudiantes que comparten el entorno sociocultural de la región. No obstante, para efectos de la presente intervención, se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia, integrada por 25 estudiantes pertenecientes al grado quinto (15 niñas y 10 niños). La utilidad de este tipo de muestreo en investigaciones de corte pedagógico radica en la accesibilidad y la representatividad de un fenómeno específico dentro de un grupo cautivo. Al respecto, (Arias, 2020,) Resalta que.

En los estudios de carácter social y educativo, las muestras no probabilísticas o dirigidas son de gran valor cuando el objetivo de la investigación no es la generalización estadística a grandes poblaciones, sino la profundización en un caso particular que presenta características críticas para el estudio. El muestreo por conveniencia permite al investigador trabajar con unidades que, por su ubicación y

disposición, garantizan el seguimiento riguroso de una intervención pedagógica a lo largo del tiempo. p. 82).

Este subgrupo presenta edades que oscilan entre los 10 y 12 años, un rango etario que se caracteriza inicialmente por una marcada apatía hacia las prácticas físicas tradicionales y una preferencia dominante por el ocio digital sedentario. La elección de este grupo es intencional y estratégica, dado que los estudiantes de quinto grado representan el "ciclo vital de transición" hacia la adolescencia, etapa donde el riesgo de abandono del patrimonio lúdico local es más elevado debido a la presión de las tendencias globales de entretenimiento. Sobre la importancia de focalizar investigaciones en estas etapas del desarrollo, el autor (Martínez-Salgado, 2021) menciona que.

La selección de sujetos en etapas de transición escolar es fundamental para las investigaciones de rescate cultural, puesto que es en estos periodos donde se consolidan o se pierden definitivamente los vínculos con la identidad regional. Trabajar con muestras intencionales en estos niveles permite validar si las herramientas de mediación, como las plataformas virtuales, son capaces de reorientar el interés del estudiante hacia su acervo histórico antes de que ocurra una desconexión cultural total. (p. 145).

Asimismo, la muestra seleccionada permite observar de cerca variables sociofamiliares que inciden en el juego, como la prevalencia de familias nucleares y disfuncionales en el contexto ocañero, factores que influyen en la transmisión del conocimiento ancestral. De este modo, el grupo de 25 estudiantes se constituye en la unidad de análisis ideal para validar la plataforma virtual como una solución pedagógica

pertinente, sirviendo como proyecto piloto cuyos hallazgos podrán, posteriormente, ser adaptados a otros niveles de la educación básica primaria de la institución.

Para estructurar de manera científica las Fases del Proyecto, es necesario dotarlas de una denominación técnica que refleje el proceso de investigación-acción pedagógica. He transformado el contenido para que cada etapa tenga una justificación metodológica clara, incorporando dos citas de autores expertos en diseño instruccional y gestión de proyectos educativos, manteniendo la sangría de primera línea y el rigor académico.

FASES DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

El presente plan de trabajo se articula mediante una estructura organizada y detallada, diseñada con el propósito de alcanzar metas específicas que respondan a la necesidad de preservar el patrimonio lúdico ocañero. Este proceso no se limita a la ejecución de actividades, sino que se fundamenta en un ciclo sistémico que garantiza la coherencia entre el diagnóstico inicial y los resultados finales. En la Fase de Diseño y Diagnóstico, se prioriza la investigación documental y la recopilación de información sobre los juegos tradicionales más relevantes de la región, permitiendo identificar las necesidades y capacidades motrices de los estudiantes de quinto grado. Sobre la relevancia de esta etapa inicial, (Díaz-Barriga, 2020,) sostiene que.

El éxito de cualquier intervención educativa depende de un diagnóstico situado que reconozca no solo las carencias del grupo, sino también sus potencialidades culturales. Una fase de diseño robusta permite alinear los objetivos pedagógicos con los intereses tecnológicos

de los estudiantes, asegurando que la herramienta digital sea un facilitador del aprendizaje y no un elemento aislado del contexto social. (p. 92).

Posteriormente, la Fase de Aplicación y Ejecución pone en marcha la propuesta pedagógica mediada por TIC, donde las actividades planificadas se integran al currículo de Educación Física. En esta etapa, la interacción entre el docente y el estudiante es mediada por la plataforma virtual, transformando el aula en un espacio de experimentación cultural. Finalmente, en la Fase de Evaluación y Seguimiento, se realiza un análisis crítico de los resultados obtenidos para determinar el impacto real sobre la identidad y el desarrollo integral de los educandos. En relación con la importancia de la evaluación sistémica en proyectos de innovación, (Area-Moreira, 2021,) afirman que.

La evaluación en proyectos de mediación tecnológica debe trascender la medición de resultados finales para convertirse en un análisis del proceso de apropiación cultural. Evaluar el impacto de una plataforma digital en el rescate de tradiciones permite validar la efectividad de las TIC como puentes intergeneracionales, proporcionando datos clave para el ajuste continuo de las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI. (p. 134).

En ese sentido, este plan de trabajo busca valorar y preservar los juegos tradicionales como una forma de promover la cultura y la motricidad. A través de la ejecución secuencial de estas fases, se espera fortalecer el vínculo entre las generaciones y fomentar una identidad cultural sólida. Al integrar la riqueza de los juegos populares con el dinamismo de las herramientas tecnológicas actuales, se garantiza que el patrimonio lúdico de Ocaña no solo se mantenga como un recuerdo

del pasado, sino como una práctica viva y relevante en el contexto escolar contemporáneo.

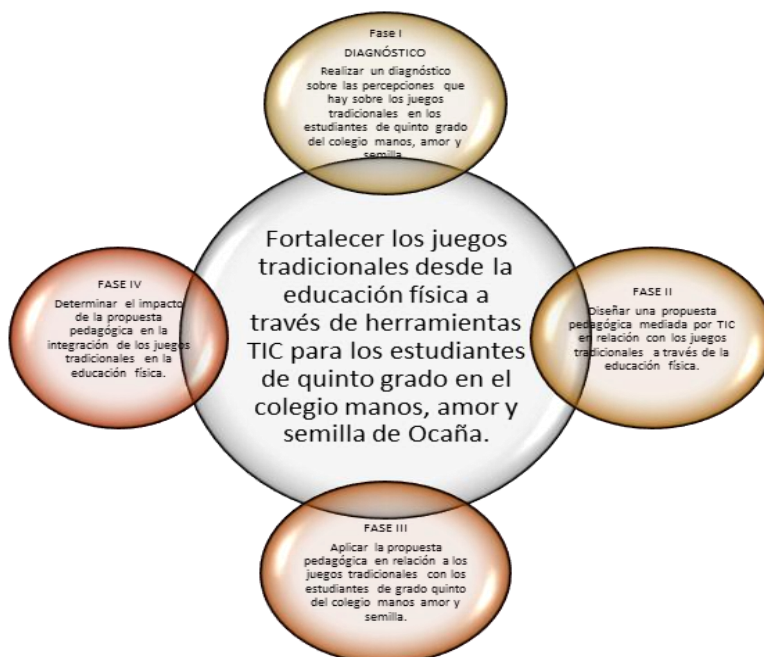
De tal manera, que este plan de trabajo se constituye como una arquitectura pedagógica que busca valorar y preservar los juegos tradicionales como una vía fundamental para promover la cultura y la motricidad en la infancia. A través de la ejecución secuencial de las fases de diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación, se aspira a fortalecer el vínculo intergeneracional y consolidar una identidad cultural sólida en los estudiantes del grado quinto. Al integrar la riqueza histórica de los juegos populares con el dinamismo de las herramientas tecnológicas contemporáneas, se garantiza que el patrimonio lúdico de Ocaña trascienda la categoría de recuerdo estático.

Se comprende, entonces, que la innovación educativa no reside en la sustitución de la tradición, sino en la capacidad de redirigir las tradiciones para que estas no sigan olvidadas a tal efecto (Castañeda y Adell, 2021) plantean que "recontextualizar el acervo cultural mediante interfaces digitales que dialoguen con el lenguaje del nativo digital", (p. 56), convirtiendo la clase de Educación Física en un laboratorio de memoria activa.

Asimismo, la relevancia de esta estructura metodológica radica en su capacidad para transformar la práctica docente y el compromiso comunitario en torno a la identidad regional. Al proponer una mediación digital que rescata la esencia de los juegos de antaño, se combate de manera directa el sedentarismo y la aculturación

provocada por el ocio virtual pasivo. Sobre la necesidad de estas sinergias entre lo ancestral y lo moderno, (García-Vera, 2022,) establecen que.

La preservación de las prácticas lúdicas ancestrales requiere una transposición semiótica que conecte la memoria del territorio con las narrativas del siglo XXI. Al instrumentar las TIC como herramientas de promoción cultural, la escuela opera una revalorización simbólica de lo autóctono, despojando al juego tradicional de una imagen arcaica para posicionarlo como un saber dinámico y resiliente. Esta convergencia pedagógica es el sustrato del arraigo territorial, permitiendo que el estudiante construya su identidad desde una posición de pertenencia activa, esencial para su equilibrio socioemocional y su compromiso cívico con la comunidad ocañera.. (p. 189).



Fuente: Elaboración propia a partir de la ruta metodológica y los objetivos específicos del estudio (2024).

RESULTADOS

El presente apartado expone el análisis detallado de los hallazgos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección de información. Aunado a esto se presentan los resultados de mayor relevancia para este proceso investigativo de tal manera que la presentación de los datos sigue una secuencia lógica alineada con los objetivos específicos de la investigación, permitiendo una triangulación efectiva entre la realidad observada en el Colegio Manos, Amor y Semilla y los referentes teóricos previamente establecidos. Este proceso inicia con el tratamiento de la prueba diagnóstica (pre-test), la cual fue administrada de manera digital mediante un enlace interactivo. Este procedimiento permitió la tabulación automatizada de las respuestas y su posterior procesamiento estadístico, facilitando una interpretación visual a través de gráficos que revelan el estado inicial de los educandos frente a su patrimonio lúdico.

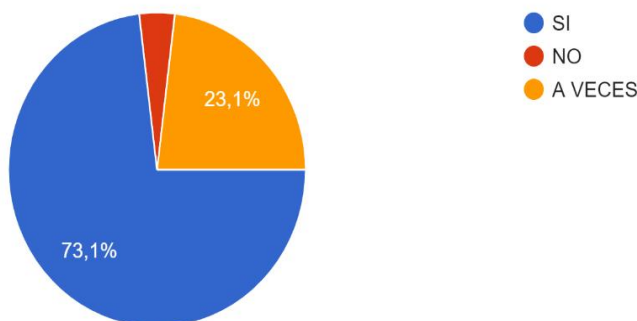
Sobre la relevancia de esta fase diagnóstica mediada por tecnologías, es fundamental comprender que el punto de partida de toda intervención pedagógica debe ser la claridad sobre el perfil del estudiante. Al respecto, (Hernández-Sampieri, 2018) señalan que.

El uso de instrumentos diagnósticos digitales en la investigación educativa no solo agiliza el procesamiento de datos, sino que permite capturar de forma objetiva las brechas de conocimiento y las preferencias de los estudiantes en tiempo real. Esta precisión diagnóstica es el cimiento necesario para diseñar estrategias de intervención que sean verdaderamente significativas y ajustadas a las competencias digitales del siglo XXI., p. 196).

El primer objetivo de la investigación consistió en realizar un diagnóstico integral sobre las percepciones y conocimientos que poseen los estudiantes de quinto grado respecto a los juegos tradicionales. Para dar cumplimiento a este propósito, se aplicó un cuestionario pre-test a la muestra seleccionada de 25 estudiantes del Colegio Manos, Amor y Semilla. El instrumento se estructuró en 10 ítems estratégicamente diseñados y categorizados en tres variables fundamentales: conocimiento del patrimonio lúdico regional, frecuencia de práctica física y nivel de interés por la mediación tecnológica. Esta categorización permite desglosar la problemática de la "amnesia lúdica" desde sus raíces cognitivas y comportamentales, sirviendo como base para el diseño de la propuesta pedagógica posterior.

1. ¿Está de acuerdo con la metodología que se desarrolla en el área de educación física?

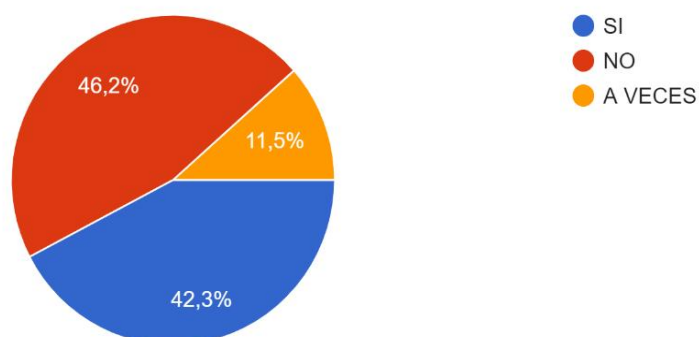
26 respuestas



Con relación a la metodología que se desarrolla en el área de educación física los estudiantes que comprenden un porcentaje del 73.1% responden que si están de acuerdo frente a un 23% que consideran que a veces la metodología es pertinente.

4. ¿Ha utilizado el internet para aprender acerca de alguno de estos juegos?

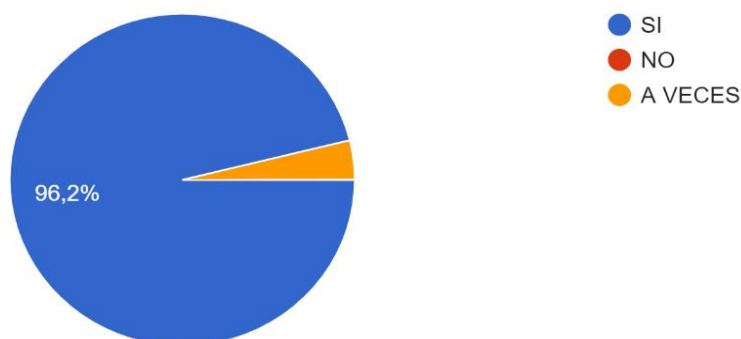
26 respuestas



Frente a la pregunta por el uso del internet para aprender alguno de estos juegos, el porcentaje que respondió afirmativamente fue el 42.3% el 46.2% respondió que no y el 11.5% dice que a veces. Es importante destacar la frecuencia de las respuestas, para efectos de la investigación, siendo importante pensar en fomentar el uso de ambientes virtuales de aprendizaje para fomentar el acercamiento de los estudiantes a los juegos tradicionales y por supuesto el desarrollo de habilidades y competencias tecnológicas.

6. ¿Le parece divertido jugar?

26 respuestas



Frente a esta pregunta la respuesta fue muy contundente, porque el 96,2% manifiesta que si le gusta jugar. Esto es términos generales es una dinámica propia que de acuerdo a la edad se puede incorporar en las metodologías de la clase.

INTERPRETACIÓN

A la luz de los datos recolectados, se evidencia que los juegos tradicionales trascienden la esfera del entretenimiento para consolidarse como vehículos de aprendizaje significativo, impactando directamente en los procesos evolutivos y educativos de los estudiantes. Los resultados demuestran que estas prácticas permiten a los educandos identificar costumbres y estilos de vida de generaciones pretéritas, reafirmando que el juego tradicional constituye un elemento vivo de la cultura popular y un componente esencial del patrimonio inmaterial. En el contexto del Colegio Manos, Amor y Semilla, este recurso se revela como una herramienta de alto valor pedagógico que potencia el desarrollo corporal, afectivo y sociocultural, permitiendo que el niño

fortalezca su identidad regional mientras se vincula de manera dinámica con su entorno local. Al respecto, la literatura subraya la necesidad de esta convergencia educativa:

El aprendizaje significativo en la educación física actual no debe limitarse a la ejecución de movimientos aislados, sino que debe propiciar un encuentro entre la cultura local y las estructuras cognitivas del estudiante. Cuando el juego tradicional es mediado por estrategias pedagógicas innovadoras, se genera una construcción activa del conocimiento que permite al niño valorar su historia mientras desarrolla competencias motrices de vanguardia. (Ausubel, 2019, p. 74).

Complementando este análisis, es imperativo destacar que los juegos tradicionales fomentan lo que se denomina socio motricidad, un concepto clave en la educación física moderna que analiza la interacción motriz entre los participantes. Los resultados del diagnóstico inicial sugieren que, aunque los estudiantes poseen una base motriz rudimentaria, carecen de las habilidades de negociación y cooperación que solo el juego colectivo de reglas tradicionales puede ofrecer. En este escenario, la implementación de la propuesta pedagógica no solo busca rescatar el juego por su valor histórico, sino por su capacidad para generar un "espacio de interacción simbólica" donde el respeto por el otro y la diversidad se vivencian en la práctica física.

Seguidamente, el análisis permite interpretar estos resultados bajo el lente del enfoque constructivista, el cual sostiene que el individuo edifica su propio conocimiento mediante la interacción activa con su medio. Aplicado a los juegos tradicionales, este paradigma enfatiza que el aprendizaje no debe ser una recepción pasiva de reglas,

sino un proceso de exploración y resolución de problemas. En lugar de una instrucción directiva, los estudiantes de quinto grado han demostrado que, a través de la experimentación práctica, logran internalizar habilidades sociales y cognitivas de forma orgánica. El aprendizaje activo se convierte así en el pilar de la propuesta, donde el movimiento corporal y la toma de decisiones en el juego permiten una construcción de significados mucho más profunda y duradera que la simple memorización de datos culturales.

Por otro lado, la incorporación de las TIC en este proceso constructivista actúa como un andamiaje pedagógico vital. Los resultados sugieren que el uso de plataformas virtuales para documentar las reglas del trompo o la historia de la peregrina reduce la brecha entre el desinterés inicial y la participación activa. Esta "mediación digital" no sustituye la actividad física, sino que la enriquece al proporcionar un contexto visual e interactivo que resulta familiar para el niño contemporáneo. Como bien se establece en las teorías de aprendizaje actuales:

La integración de tecnologías digitales en la preservación de la cultura física permite que el estudiante se convierta en un prosumidor de su propia identidad. No solo juega, sino que investiga, registra y comparte, logrando que la tradición deje de ser percibida como una imposición del pasado para ser entendida como un desafío lúdico del presente que es compatible con su realidad tecnológica. (p. 112).

De tal manera, bajo esta perspectiva constructivista, el rol del docente en el Colegio Manos, Amor y Semilla se transforma radicalmente. El educador deja de ser un transmisor autoritario de normas para convertirse en un facilitador y guía del proceso lúdico. Este nuevo papel implica brindar oportunidades para la reflexión y el diálogo, fomentando que sean los propios niños quienes, a través del uso de la plataforma digital y la práctica física, redescubran y adapten los juegos de sus ancestros. Esta sinergia entre la guía docente, la mediación digital y la autonomía del estudiante es lo que garantiza que la intervención no solo recupere una tradición, sino que fomente un desarrollo integral, crítico y profundamente arraigado al territorio ocaño.

CONCLUSIONES

La ejecución de la presente investigación permitió determinar que la integración de las TIC en el área de Educación Física constituye una estrategia de vanguardia para la preservación del patrimonio lúdico regional. Se concluye que el diagnóstico inicial fue un paso determinante para identificar la "amnesia lúdica" en los estudiantes de quinto grado del Colegio Manos, Amor y Semilla. Los hallazgos confirmaron que, a pesar de habitar en un entorno con un fuerte arraigo tradicional, los educandos presentaban una desconexión crítica con sus raíces culturales, motivada principalmente por la hegemonía de un ocio digital de carácter sedentario y globalizado. En este sentido, el uso de herramientas digitales para el diagnóstico no solo agilizó el procesamiento de

los datos, sino que sirvió para validar que la tecnología debe ser vista como un aliado y no como un enemigo del rescate cultural.

En cuanto al diseño e implementación de la propuesta pedagógica, se evidenció que la mediación a través de una plataforma virtual logró transformar la percepción del estudiante frente al juego tradicional. Al presentar actividades como el trompo o la peregrina bajo dinámicas de gamificación, el juego dejó de ser percibido como una práctica obsoleta del pasado para convertirse en un desafío contemporáneo y motivador. Los resultados demuestran que esta sinergia entre lo digital y lo físico no solo incrementó la participación activa en clase, sino que potenció de manera significativa la socio motricidad y la coordinación motriz gruesa. Se demuestra así que el entorno virtual funcionó como un andamiaje pedagógico que facilitó el retorno de los niños al espacio abierto del patio escolar.

Asimismo, se concluye que el fortalecimiento de la identidad cultural ocañera se logró de manera efectiva al permitir que los estudiantes se apropiaran de los saberes ancestrales desde sus propios lenguajes tecnológicos. La investigación permitió que los niños no solo aprendieran las reglas técnicas de los juegos, sino que internalizaran valores de convivencia, respeto por la diversidad y sentido de pertenencia territorial. Este proceso de "re-encuentro" cultural fue posible gracias a que la intervención no fue una imposición directiva, sino un proceso de construcción activa donde el estudiante fue el protagonista de su propio aprendizaje motriz y social.

REPORTE DE INVESTIGACIÓN

De esta forma, los hallazgos de este estudio establecen un precedente fundamental para la institución educativa, demostrando que es posible y necesario armonizar la modernidad tecnológica con la tradición. El éxito de la plataforma virtual como herramienta de mediación sugiere que la educación física debe evolucionar hacia modelos que incluyan la alfabetización digital como soporte para el desarrollo humano integral. Se recomienda, por tanto, que la experiencia vivida con el grado quinto se proyecte como un modelo institucional, asegurando que el patrimonio lúdico de Ocaña se mantenga como una práctica viva, dinámica y relevante que evolucione a la par de las nuevas exigencias de la sociedad de la información.

REFERENCIAS

- Area-Moreira, M. (2021). La enseñanza en la era digital: Estrategias, herramientas y desafíos. Editorial Morata. (Página 134).
- Arias, F. G. (2020). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica. Editorial Episteme. (Página 82).
- Ausubel, D. P. (2019). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas. (Página 74).
- Burbules, N. C. (2020). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la educación. Editorial Homo Sapiens. (Página 55).
- Castañeda, L., & Adell, J. (2021). Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Editorial Marfil. (Página 56).
- Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. SAGE Publications. (Página 203).
- Díaz-Barriga, F. (2020). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista. McGraw-Hill. (Página 92).
- García-López, J., & Martínez, R. (2021). Evolución de la motricidad en la era digital. Editorial Educación y Salud. (Página 45).
- García-Vera, A. B. (2022). Tecnologías digitales y cultura escolar: Un encuentro necesario. Ediciones Pirámide. (Página 189).
- Hamui-Sutton, A. (2021). La investigación mixta en las ciencias de la salud y la educación. Editorial Médica Panamericana. (Página 115).
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill. (Página 196).
- Hernández-Vallejo, M. S. (2023). El juego como constructor de sociedad: Perspectivas contemporáneas. Editorial Innovación Pedagógica. (Página 89).
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2017). Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales. McGraw-Hill Education. (Página 412).
- Lavega-Burgués, P. (2022). Educar para la convivencia a través del juego: Etnomotricidad y sociedad. Editorial Octaedro. (Página 140).
- Martínez-Salgado, C. (2021). El muestreo en investigación cualitativa y mixta: Principios y retos. Revista Salud Pública de México. (Página 145).
- Ochoa-Mendieta, L. (2022). Tecnología y Tradición: El reto de la Educación Física. Editorial Innovación Pedagógica. (Página 112).
- Pérez-Serrano, G. (2019). Pedagogía social y patrimonio lúdico: Estrategias para el siglo XXI. Ediciones Narcea. (Página 156).
- Ramírez-Montoya, M. S. (2021). Innovación educativa y recursos digitales: Retos para la enseñanza de segundas lenguas y cultura física. Editorial Universidad de Salamanca. (Página 204).

REPORTE DE INVESTIGACIÓN

- Reasco, L., & Rendón, M. (2017). La práctica de los juegos tradicionales y el rescate de la identidad cultural en los niños. *Revista de Ciencias Sociales y Educación*. (Página 34).
- Sánchez-Rivas, E. (2020). La lúdica como patrimonio: Perspectivas pedagógicas. Editorial Octaedro. (Página 12).
- Zapata-Ros, M. (2021). Diseño instruccional y tecnologías de la información: El reto de la mediación pedagógica. Editorial Universitaria. (Página 88).