

El impacto de la tecnología en la transformación de los juegos tradicionales en la vereda
el Destino de Usme

AUTORES

Cardozo Chavez Lina Marcela

Fernández Yépez Andrea Carolina

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de educación

Licenciatura en Educación Básica primaria

Línea de profundización en Educaciones Alternativas

Bogotá D.C

2025

El impacto de la tecnología en la transformación de los juegos tradicionales en la vereda
el Destino de Usme

AUTORES

Cardozo Chavez Lina Marcela

Fernández Yépez Andrea Carolina

Asesor

Luz Myriam Sierra Bonilla

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de educación
Licenciatura en Educación Básica primaria
Línea de profundización en Educaciones Alternativas
Bogotá D.C
2025

Tabla De Contenido

INTRODUCCIÓN -----	6
1 CONTEXTUALIZACIÓN -----	8
2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN -----	11
2.1 Pregunta problema. -----	16
2.2 Objetivos. -----	16
2.3 Objetivo general. -----	16
2.4 Objetivos específicos. -----	16
3 JUSTIFICACIÓN -----	18
4 ANTECEDENTES -----	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.1 Internacionales. -----	¡Error! Marcador no definido.
4.2 Nacionales. -----	¡Error! Marcador no definido.
4.3 Locales. -----	¡Error! Marcador no definido.
5 MARCO REFERENCIAL -----	41
5.1 Juego -----	41
5.1.1 Jugar como antes: memoria, identidad y vínculo intergeneracional-----	45
5.1.2 Entre pantallas y rondas: el juego en la era digital -----	47
5.2 Tecnología -----	49
5.2.1 Entre cables y memorias: la tecnología que transforma lo cotidiano-----	51
5.3 Cultura -----	53
5.3.1 Identidad cultural en transición: juegos tradicionales entre permanencia y transformación ----	54
5.3.2 Cultura en movimiento: la tradición lúdica como práctica viva en El Destino -----	55
5.4 Tradición y Ruralidad -----	56
5.4.1 Ruralidad como escenario pedagógico para la resignificación del juego -----	57
5.4.2 Voces del territorio: tradición, memoria y nuevas ruralidades -----	58
6 MARCO METODOLÓGICO -----	60

6.1.1	Instrumentos de Investigación -----	61
6.1.2	La observación participante -----	61
6.1.3	las entrevistas abiertas-----	63
6.1.4	los relatos orales-----	64
6.1.5	Momentos de la Investigación -----	66
6.1.5.1	Primer momento: Raíces del territorio (contextualización) -----	66
6.1.5.2	Segundo momento: Recolección de saberes: encuentros, entrevistas, observación de juegos	67
6.1.5.3	Tercer momento: Indagación e interpretación de los juegos rurales -----	72
6.1.5.4	Cuarto momento: Indagación teórica: -----	73
6.1.5.5	Quinto momento: Interpretación de la información -----	74
6.1.5.6	Sexto momento: Elaboración de recomendaciones comunitarias -----	74
6.2	ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN -----	76
6.2.1	Categorías de análisis -----	76
6.2.1.1	memoria lúdica intergeneracional -----	79
6.2.1.2	Tensiones entre lo comunitario y lo digital -----	81
6.2.1.2.1	Resignificación del patrimonio cultural -----	83
7	CONCLUSIONES -----	85
8	RECOMENDACIONES -----	90
8.1.1	Para la comunidad en general -----	91
8.1.2	Para los padres de familia -----	93
8.1.3	Mujeres líderes -----	94
8.1.4	Para los niños, niñas y adolescentes -----	96
8.1.5	Para las prácticas universitarias-----	97
8.1.6	Para el municipio-----	99
8.1.7	Vereda el destino de Usme -----	100
9	REFERENCIAS. -----	104

10	ANEXOS-----	114
10.1	Anexo 1. Diario de campo-----	114
10.2	Anexo 2: <i>Niñas jugando en el celular: en esta intervención se evidenció que los niños y jóvenes de la comunidad alternan la práctica de los juegos tradicionales, algunas veces en forma física y otras a través de dispositivos móviles.</i> -----	116
10.3	Anexo 3: <i>Carta realizada por los niños de la vereda; en el taller de juegos tradicionales, realizado el 24 de mayo de 2024.</i> -----	116
10.3	Anexo 4. <i>Carta de juegos de la Vereda; material elaborado frente al proceso de práctica de los juegos tradicionales de la vereda.</i> -----	117
10.4	Anexo 5: <i>entrevistas realizadas a las mujeres, niños y jóvenes de la comunidad</i> -----	117
10.5	Anexo 6. <i>Reunión de los niños mayores de 10 años; quienes relatan sus juegos que recuerdan y han perdurado en la Vereda.</i> -----	118
10.6	Anexo 7. <i>Niños en taller de Memoria lúdica en espacios abiertos: buscando el objeto perdido.</i> 119	
10.7	Anexo 8. <i>Niños plasmando en papel los juegos de sus preferencias; fortalecimiento de la memoria lúdica y la identidad cultural.</i> -----	119
10.8	Anexo 9. <i>Taller de creación lúdica con materiales didácticos como cartulina, lana y palos de colores; resignificación del patrimonio cultural a través de la expresión creativa.</i> -----	120
10.9	Anexo 10. <i>Grupo de niños y adultos participando en el tradicional juego de saltar la cuerda en un espacio abierto de la vereda El Destino; fortaleciendo la memoria lúdica y los lazos comunitario.</i> -----	121
10.10	Anexo 11. <i>Grupo de niños participando en diferentes juegos tradicionales en espacios abiertos de la vereda; resignificación del patrimonio lúdico en espacios rurales.</i> -----	122
10.11	Anexo 12. <i>Actividades recreativas guiadas por adultos; resignificación educativa del juego tradicional</i> 122	
10.12	Anexo 13. <i>Niña de 9 años practicando el salto con cuerda en un espacio abierto de la vereda El Destino; autonomía infantil y continuidad de la tradición lúdica.</i> -----	123
10.13	Anexo 14. <i>Niños jugando en espacios comunitarios; preservación de la memoria lúdica y fortalecimiento de la identidad cultural a partir del juego tradicional el Bocho.</i> -----	123

Introducción

En las profundidades rurales de la vereda El Destino de Usme, enclave territorial donde la cultura campesina resiste con firmeza la embestida constante de la modernidad urbana, se gesta un fenómeno complejo y silencioso que impacta uno de los núcleos vitales de la identidad comunitaria: el juego tradicional. Por ende, esta investigación surge desde el contexto de ese territorio vivo y tensionado, donde los niños y niñas ya no corren únicamente detrás de la lleva ni trazan líneas de rayuela en el polvo, sino que intercalan pantallas con palabras ancestrales, clics con canciones de rondas, algoritmos con vínculos comunitarios.

Es aquí, donde se plantea una intervención educativa que promueve el aprendizaje mediante el juego y el trabajo colaborativo, situando el momento clave en el punto de encuentro entre integración, educación y contexto sociocultural; es por ello, que el enfoque más pertinente para comprender estas metamorfosis es el de la transformación social, entendida como el proceso mediante el cual, se implementan prácticas cuidadosamente mediadas con el fin de generar impactos significativos en los sujetos y comunidades involucradas; en este caso específico, se observan cambios en la cultura rural derivados del uso de tecnologías cada vez más accesibles, como los teléfonos celulares conectados a Internet, herramientas que resultan especialmente útiles en el ámbito pedagógico y que, bien utilizadas, pueden potenciar procesos educativos culturalmente pertinentes.

Ahora, la riqueza de este documento no reside únicamente en el examen detallado de los cambios sociotécnicos que ha experimentado el juego infantil, sino que busca también, demostrar la capacidad para articular las dimensiones tradicionales, las cuales, se han analizado por separado: la educación tecnológica y los saberes comunitarios; la cultura digital y la ruralidad heredada; las prácticas pedagógicas y los espacios simbólicos del territorio, Por ende, desde las

primeras páginas, el lector se sumergirá en un escenario cargado de significados, donde la lleva ya no es solo un juego, sino una metáfora de la herencia cultural que se transfiere, se transforma o se desvanece con el paso de las generaciones.

A través de testimonios, observaciones, análisis documentales y propuestas pedagógicas fundamentadas en teorías contemporáneas, el texto ofrece una interpretación rigurosa, crítica y, al mismo tiempo, esperanzadora; donde se **espera** demostrar que el papel de la tecnología puede desempeñarse en la conservación activa de la memoria lúdica rural.

Quien se adentre en esta investigación no solo hallará una reconstrucción minuciosa del impacto que han generado las transformaciones por medios tecnológicos en la vereda El Destino, sino también una revalorización ética, política y pedagógica de las prácticas comunitarias, vista desde dentro; cada párrafo, categoría de análisis y hallazgo constituye una invitación a repensar cómo educar sin desarraigar, cómo jugar sin desconectarse del cuerpo y del territorio, y cómo integrar las TIC sin renunciar al “nosotros” que históricamente ha sostenido a las comunidades rurales. Esta introducción, por tanto, no es solo un punto de partida, sino un llamado urgente a reconocer, que, en los juegos de la infancia rural, también se juega el futuro de las culturas, las pedagogías y los vínculos con la tierra.

1 Contextualización

La presente investigación se sitúa en la localidad de Usme, una de las veinte localidades del Distrito Capital de Bogotá, reconocida por ser una de las zonas con mayor extensión rural de la ciudad; esta localidad se caracteriza por su gran riqueza ecológica, su historia ancestral ligada a los pueblos indígenas muiscas, y su composición poblacional mixta, entre sectores urbanos consolidados que conviven con veredas rurales que conservan tradiciones campesinas, modos de vida comunitarios y vínculos estrechos con el entorno natural. por ello, esta condición convierte a Usme en un territorio bajo constante tensión entre la modernidad urbana y la persistencia de estructuras culturales rurales, que se manifiesta en sus dinámicas sociales, productivas y educativas.

La ruralidad de Usme es más que una condición geográfica, es un modo de habitar el mundo caracterizado por la agricultura familiar, el pastoreo, la economía solidaria y la transmisión de saberes de forma intergeneracional; no obstante, este territorio también está surcado por la urbanización periférica, la falta de infraestructura, escasa conectividad; desafíos que complican la adaptación mientras se esfuerzan por alejarse de los cambios en medio de todo el caos.

Ahora, en este marco, la vereda El Destino constituye el escenario principal del estudio, porque se trata de una comunidad rural ubicada en lo alto de las montañas del sur de Usme, donde persisten prácticas agrícolas y ganaderas, así como formas de vida profundamente conectadas con la tierra y la colectividad; donde las mujeres desempeñan roles clave en la economía doméstica y artesanal (como el tejido y el cultivo de fresas), mientras que los hombres se dedican al cuidado de animales mayores, preparación del terreno y actividades de sustento familiar; en otras palabras, los niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores conviven en

dinámicas que entrelazan el trabajo, el cuidado y el juego como pilares de su cotidianidad desde la tradición y el arraigo.

Históricamente hablando, juegos como la lleva, rayuela, el escondite y los ponchados han sido fundamentales para la socialización, el fortalecimiento del tejido comunitario y la transmisión de valores en la vereda El Destino; sin embargo, en la última década, ha habido un cambio gradual en estas prácticas debido a la entrada de tecnologías digitales (teléfonos celulares, videojuegos y redes sociales) principalmente entre la población más joven. Este fenómeno, no ha aniquilado completamente los juegos tradicionales, sino más bien, se ha sumergido en una transformación lúdica, donde algunos juegos han sido desplazados, otros modificados y muchos fusionados con componentes digitales, creando una nueva forma híbrida de jugar.

Este cambio, plantea preguntas fundamentales sobre la interrelación entre la tecnología, la cultura y la educación en contextos rurales, como, por ejemplo: ¿Qué se pierde cuando ya no se juegan juegos tradicionales? ¿Qué se transforma? ¿Qué se puede conservar y cómo? Por ende, con estas preguntas en mente, esta investigación pretende examinar el papel de los juegos tradicionales como patrimonio cultural inmaterial vivo y cómo la tecnología puede ser empleada de manera innovadora no para eclipsar los juegos tradicionales, sino para convertirlos en herramientas educativas comunitarias que le de innovación a los juegos tradicionales.

Para dar claridad al objeto del estudio, es relevante resaltar que el juego se considera como un recurso de memoria colectiva, construcción de identidad y transmisión cultural que debe ser preservado en zonas rurales como Usme, donde las prácticas tradicionales aún existen, pero sufren el embate de la modernidad. Por ello, la investigación propone un modelo intergeneracional, participativo que reconsidera el antiguo juego como un recurso cultural

fundamental para afianzar la identidad rural y propiciar formas de aprendizaje que sean empáticas con la realidad del lugar; por tal razón, esta investigación se desarrolla en el marco de una práctica pedagógica situada, en alianza con espacios de educación alternativa como la biblioteca comunitaria Rincón Palabra Tejida, que parte del proyecto “Libros Buenos a la Vereda”, que tiene lugar en la casa de la familia Cobos Sandoval; es así, que desde este escenario se ha trabajado con personas de entre 3 y 70 años, con el fin de rescatar, documentar y resignificar los juegos tradicionales de la comunidad, entendidos no solo como actividades recreativas, sino como espacios de encuentro, aprendizaje y construcción de identidad.

2 Planteamiento del problema de investigación

La transformación de los juegos tradicionales en la era contemporánea va ligada con la influencia de la tecnología digital, donde su impacto se siente en todos los niveles, desde la producción cultural, la socialización hasta el aprendizaje. Ahora bien, a nivel mundial, la tecnología ha avanzado y ha reconfigurado profundamente la práctica de los juegos tradicionales gracias a la globalización, transformándolos de esta manera con el uso de la tecnología, cambiando así su estructura y valor sociocultural. Esto se ha dado, por la inserción de dispositivos móviles, redes sociales y videojuegos digitales, los cuales, por su carácter novedoso, son preferidos por la nueva generación. Sin embargo, la tecnología no reemplaza en su totalidad las formas de juego tradicionales, sino que produce una hibridez en la que lo moderno y lo ancestral se entrelazan. Un claro ejemplo son los videojuegos que adaptan los principios de juegos tradicionales, pero no son iguales ya que les incluyen muchas imágenes para hacerlos llamativos y tienen puertos que los hacen disponibles en todo tipo de plataformas.

Este cambio ha tenido profundas implicaciones en la cultura. La digitalización de los juegos no solo cambia modos de relacionamiento, también reconfigura el acceso a la memoria cultural colectiva. En la educación, los famosos “serious games” han emergido como potentes dispositivos pedagógicos para la transmisión de valores culturales y de conocimiento en contextos de apropiación consciente y significativa por parte de las nuevas generaciones, como lo indican Mortara (2014) y Vocaturo (2019). La unificación de la tecnología y los juegos tradicionales han permitido la creación de nuevos espacios educativos virtuales que incluyen prácticas tradicionales y, al mismo tiempo, promueven la creatividad, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico. Adicionalmente, se puede entender este fenómeno dentro del concepto de “tecnicidad”, el cual hace referencia a la manera en que las personas relacionan la tecnología, no

solo como algo útil, sino como una mediadora de identidades, memorias y vínculos sociales, (Dovey y Kennedy, 2006).

Sin embargo, esta inserción de los juegos tradicionales presenta desafíos, la progresiva virtualización de los juegos puede llevar a una desvinculación del cuerpo, del territorio y de los vínculos intergeneracionales que tradicionalmente han sido fortalecidos a través de los juegos presenciales. En la vereda El Destino de Usme, la desvinculación del cuerpo, el territorio y los vínculos intergeneracionales se evidencia en la transformación progresiva de los juegos tradicionales a causa del uso de las tecnologías digitales. Los niños y niñas han sustituido las dinámicas corporales de juegos como la lleva, la rayuela o los ponchados por actividades mediadas por pantallas, lo que ha reducido la interacción física y el encuentro colectivo, a su vez, los espacios abiertos potreros, caminos y patios que antes eran escenarios de socialización comunitaria, han perdido su función lúdica, debilitando el vínculo simbólico con el territorio. Finalmente, la transmisión intergeneracional del juego, antes sostenida por abuelos y padres como portadores de la memoria lúdica, se ha visto afectada por una brecha cultural entre quienes conservan las prácticas tradicionales y las nuevas generaciones inmersas en entornos virtuales. De este modo, la comunidad experimenta una transformación en su identidad lúdica, donde la tecnología, más que desaparecer la tradición, la reconfigura, generando la necesidad de integrarla como puente para preservar el sentido cultural del juego.

De allí surge la necesidad urgente de preservar los juegos tradicionales como patrimonio cultural vivo, integrando la tecnología no como reemplazo, sino como puente de revitalización y resignificación, como lo indican Andari e smarizal, (2023). Por tanto, el problema no radica en la existencia de la tecnología, sino en cómo se emplea para preservar o transformar el sentido de los juegos tradicionales, sin desarraigarlos de su contexto social y cultural original.

Desde la perspectiva global, el caso de la vereda El Destino ubicada en la localidad de Usme, constituye un microcosmos representativo de las tensiones entre la tradición y modernidad que atraviesan los contextos rurales contemporáneos. Esta comunidad, caracterizada por un fuerte arraigo campesino, prácticas colaborativas y una estrecha relación con el territorio, ha experimentado durante la última década una transformación progresiva en sus formas de jugar, resultado tanto de la incorporación de tecnologías digitales como de los procesos de urbanización periférica que modifican su dinámica sociocultural. No obstante, este fenómeno no implica una desaparición absoluta de los juegos tradicionales, sino una reconfiguración cultural, en la cual niños y jóvenes adaptan reglas, escenarios y modalidades de juego ancestral al formato digital, o las combinan en experiencias híbridas que articulan lo presencial con lo virtual.

El sentir de la comunidad frente a esta transformación ha sido documentado mediante un proceso investigativo de carácter cualitativo y participativo, sustentado en el enfoque de educación popular. A través de instrumentos como la observación participante, las entrevistas abiertas y los relatos orales, el proyecto “Libros Buenos a la Vereda”, Rincón Palabra Tejida, han permitido registrar las experiencias, memorias y percepciones de los distintos grupos etarios niños, jóvenes, adultos y adultos mayores en torno a la práctica lúdica y su transformación a partir de la irrupción de la tecnología digital. Este proceso ha posibilitado una lectura situada del cambio cultural, en la que se reconoce tanto la pérdida de prácticas tradicionales como la emergencia de nuevas formas de juego y socialización, configurando un campo de diálogo intergeneracional en torno a la resignificación del patrimonio lúdico local.

En coherencia con la perspectiva freireana, el proceso investigativo no concibe a los participantes como meros sujetos de observación, sino como actores sociales, críticos y productores de conocimiento situado. Desde esta mirada, la comunidad de la vereda El Destino

se constituye en protagonista del proceso investigativo, reconociendo en los juegos tradicionales un componente esencial de su identidad cultural y un vehículo de cohesión intergeneracional, son, por tanto, los propios habitantes quienes identifican la necesidad de preservar estas prácticas, comprendiendo que su pérdida implica un debilitamiento del tejido social y del vínculo con el territorio. Los adultos mayores expresan preocupación por la erosión de la memoria lúdica y la desvinculación del cuerpo y la tierra en las nuevas generaciones; los jóvenes, por su parte, manifiestan tensiones entre la atracción por las tecnologías digitales y el deseo de rescatar lo ancestral; mientras que los niños, inmersos en entornos virtuales, muestran curiosidad e interés por aprender los juegos de sus abuelos. Estas percepciones, recogidas en espacios de diálogo horizontal y participativo, revelan un campo de tensiones entre tradición y modernidad, donde la tecnología emerge simultáneamente como amenaza y posibilidad para la resignificación cultural.

Desde la práctica pedagógica y el enfoque comunitario, la recolección de estas percepciones se materializa mediante técnicas participativas que integran el saber local y la acción colectiva, estrategias como los círculos de palabra intergeneracionales, las cartografías lúdicas del territorio, las memorias audiovisuales comunitarias y los laboratorios de juego colaborativo permiten reconstruir de manera colectiva la historia lúdica de la vereda y analizar críticamente su transformación sociocultural. Estas metodologías, propias de la educación popular, trascienden la dimensión diagnóstica y se configuran como procesos de concientización y praxis transformadora, en los cuales el conocimiento se genera desde la experiencia vivida y la reflexión colectiva. De este modo, la investigación se convierte en un acto pedagógico emancipador, donde aprender, jugar y transformar son procesos interdependientes.

Finalmente, la conversión de las percepciones comunitarias en una necesidad compartida de acción exige un ejercicio pedagógico orientado al reconocimiento del juego como patrimonio cultural inmaterial vivo. En este marco, la tecnología no debe ser concebida como un instrumento de sustitución, sino como una mediadora de revitalización cultural, capaz de documentar, difundir y resignificar los juegos tradicionales en formatos contemporáneos tales como videos, plataformas digitales o archivos interactivos que promuevan su apropiación por parte de las nuevas generaciones. Así, la comunidad no solo preserva su herencia lúdica, sino que la reinterpreta como práctica pedagógica, identitaria y territorial, reafirmando su agencia cultural frente a los procesos de modernización y virtualización que atraviesan la vida rural contemporánea.

Resulta fundamental implementar estrategias pedagógicas y comunitarias que promuevan la participación de los habitantes de la vereda el Destino, integrando la tecnología como herramienta de revitalización cultural. El propósito de estas acciones no es sustituir el juego tradicional, sino revalorarlo como medio de socialización, transmisión de saberes y fortalecimiento identitario, a partir de un sentido colectivo de comunidad. La ausencia de tales estrategias conlleva el riesgo no solo de perder juegos específicos, sino también de erosionar un sistema simbólico de valores, memorias y relaciones intergeneracionales que constituyen la base de la identidad cultural del territorio. Esta situación se ve agravada por el hecho de que muchas de las transformaciones lúdicas derivadas de la digitalización no son procesos conscientes ni reflexivos: gran parte de la comunidad no reconoce el valor patrimonial de los juegos tradicionales ni dispone de los recursos metodológicos o tecnológicos necesarios para preservarlos en formatos contemporáneos.

Ante este panorama, resulta necesario desarrollar procesos investigativos que identifiquen los factores que han transformado los juegos tradicionales, las percepciones de la comunidad frente al juego tradicional y digital, y el potencial pedagógico de la tecnología para resignificar la cultura local. Así, la investigación propone diseñar intervenciones intergeneracionales que fortalezcan la memoria lúdica en la vereda El Destino de Usme, promoviendo un diálogo equilibrado entre tradición y tecnología. En este sentido, la tecnología se concibe como una aliada para la preservación y revitalización del patrimonio lúdico, posibilitando que los juegos tradicionales evolucionen como prácticas vivas dentro de la comunidad rural.

A partir de estas consideraciones, emerge la siguiente pregunta problema de investigación:

2.1 Pregunta problema.

¿Cómo la tecnología ha influenciado en la transformación de los juegos tradicionales y qué implicaciones socioculturales y educativas ha generado en la vereda El Destino de Usme?

2.2 Objetivos.

2.3 Objetivo general.

Identificar las implicaciones de la tecnología en la transformación de los juegos tradicionales en la vereda El Destino de Usme, identificando sus implicaciones socioculturales y educativas en la comunidad.

2.4 Objetivos específicos.

- *Recoger* testimonios orales y documentales sobre los juegos tradicionales en la comunidad rural de Usme, para comprender su contexto original y el significado cultural que estos tenían antes de la incorporación de tecnologías.

- *Analizar* y describir los cambios en las reglas, dinámicas y significados de los juegos tradicionales a lo largo del tiempo, identificando elementos que han perdurado y otros que han sufrido modificaciones.
- *Indagar* el impacto de las tecnologías en las preferencias y prácticas de los niños, jóvenes y adultos de la comunidad, comparando la relación entre el juego tradicional y los nuevos medios tecnológicos, señalando las principales diferencias y convergencias.
- *Diseñar* recomendaciones y acciones pedagógicas que permitan preservar y revalorizar la memoria colectiva de los juegos tradicionales, integrando herramientas tecnológicas que potencien su transmisión intergeneracional.

3 Justificación

En el contexto actual de profundas transformaciones socioculturales propiciadas por la entrada progresiva de las tecnologías en todos los ámbitos de la vida cotidiana, se hace urgente y necesario emprender un estudio riguroso que explore, cómo estos procesos inciden en los juegos tradicionales, especialmente en territorios con fuerte arraigo cultural como la vereda El Destino de Usme, en Bogotá, Colombia.

Por ende, el estudio propuesto se fundamenta en la necesidad de comprender de manera crítica, reflexiva y situada cómo los juegos tradicionales han venido evolucionando en la interacción con tecnologías emergentes, no como víctimas de un proceso de reemplazo, sino como escenarios vivos de adaptación, resiliencia y resignificación cultural; justamente, esta perspectiva le da sentido a la investigación, al proponerse no sólo una reconstrucción colectiva del juego en la comunidad, sino una aproximación profunda a los sentidos sociales y culturales que los habitantes de la vereda le otorgan a los juegos tradicionales.

Es por ello por lo que el presente estudio se centra en una problemática que, a pesar de su silenciosa y frecuente normalización, impacta de manera directa a la transmisión intergeneracional de saberes, la cohesión comunitaria y la construcción de identidad en contextos rurales como Usme, que enfrentan permanente tensión entre modernidad y tradición; este fenómeno, sin embargo, ha sido poco explorado desde una mirada integral que articula la tradición y la tecnología.

Ante este vacío investigativo, surge la necesidad de comprender de manera situada y crítica cómo los habitantes de la vereda El Destino de Usme viven, perciben y transforman la experiencia del juego y la infancia en un contexto mediado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Cabe resaltar que este concepto abarca un espectro

amplio que incluye no solo dispositivos digitales como teléfonos inteligentes o computadoras, sino también medios tradicionales como la televisión y la radio digital, cuya influencia incide en las dinámicas culturales y educativas de la comunidad. En este marco, el estudio no se limita a analizar la transformación de los juegos tradicionales, sino que sigue reconociendo el juego no como una reliquia del pasado, sino como un recurso vivo de aprendizaje, memoria y construcción colectiva de identidad. Desde esta perspectiva, la incorporación crítica y creativa de la tecnología se concibe como un medio pedagógico de revitalización cultural, que promueve la participación intergeneracional y el fortalecimiento de los vínculos sociales en la vereda.

Este estudio se justifica por la necesidad de comprender cómo la transformación de los juegos tradicionales, mediada por la tecnología, impacta la identidad, la memoria colectiva y las relaciones intergeneracionales en contextos rurales como la vereda El Destino de Usme. La pérdida progresiva de estas prácticas representa no solo un cambio en las dinámicas de ocio, sino un debilitamiento del patrimonio cultural inmaterial y de los vínculos comunitarios que históricamente se han tejido a través del juego.

En este sentido, la investigación aporta una mirada crítica y situada sobre las tensiones entre tradición y modernidad, contribuyendo a la reflexión pedagógica y cultural sobre el papel del juego como elemento formador, identitario y social. Así mismo, resulta pertinente en el campo educativo y comunitario, ya que visibiliza una problemática poco documentada en contextos rurales y ofrece fundamentos para futuras acciones de preservación cultural desde enfoques alternativos e intergeneracionales.

4 Antecedentes

La transformación de los juegos tradicionales en la vereda El Destino de Usme no surge del vacío, sino que se enmarca en una amplia línea de investigaciones previas desarrolladas en distintos contextos; como a nivel internacional, nacional y local, donde diversos autores han analizado cómo la tecnología, la educación y los cambios sociales han impactado en las prácticas lúdicas y la transformación cultural; por ello, explorar en los antecedentes resulta fundamental, pues permite identificar tendencias, metodologías y hallazgos relevantes que nutren y orienta la presente investigación.

4.1 Internacionales.

El estudio titulado "*Cambios en las tendencias de los juegos tradicionales: explorando el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación*" desarrollado por Farooq y Chaudhry (2015), se enfocó en analizar el impacto de los juegos móviles y computarizados en el interés de las comunidades rurales por los juegos tradicionales en Malakwal, Punjab; donde este estudio adoptó datos numéricos y los emparejó con técnicas de naturaleza más subjetiva y utilizó cuestionarios estructurados administrados a una muestra de 390 hogares seleccionados a través de un muestreo aleatorio sistemático; a lo cual se empleó un enfoque sociocultural con el objetivo de comprender el impacto de la tecnología en las actividades recreativas y sociales en comunidades rurales.

Los participantes consistieron en familias de grupos de edad, prestando atención particular a los adultos jóvenes y de mediana edad que asumieron el papel de adoptantes de videojuegos, mientras que la población anciana mostró una mayor preferencia por los juegos tradicionales; con el objetivo de evaluar el cambio en la dinámica social debido al avance

tecnológico de la comunidad rural de Malakwal, considerando el aumento del entretenimiento digital como una posible amenaza para la transmisión cultural de los juegos tradicionales.

Por ende, este estudio informó que la dependencia excesiva de los datos auto informados era la principal limitación, ya que plantea riesgos con respecto a la precisión de las respuestas de los participantes; por ende en el caso de los resultados, se llegó a la conclusión de que las generaciones más jóvenes favorecen en mayor medida los juegos digitales, mientras que los adultos mayores continúan participando en juegos tradicionales, lo que indica así una brecha generacional dividida en las actividades de juego.

Ahora, las semejanzas entre este estudio y la investigación desarrollada en la vereda El Destino de Usme, radican en la observación de que la tecnología ha desplazado paulatinamente las prácticas tradicionales de juego, particularmente en las generaciones más jóvenes; además, ambas investigaciones destacan el papel de los adultos mayores como guardianes de las tradiciones lúdicas. Por otro lado, una diferencia significativa que se observó fue el contexto cultural, mientras que el estudio de Farooq y Chaudhry (2015), se llevó a cabo en Pakistán, el de Usme se centra en un entorno colombiano, lo que introduce variables culturales distintas; además, el estudio en Usme incluye un componente pedagógico más robusto, relacionado con la práctica educativa alternativa y la colaboración con bibliotecas rurales.

El aporte de Farooq y Chaudhry (2015), es significativo en el desarrollo de la investigación en Usme, ya que proporciona una base teórica para comprender las dinámicas generacionales en torno al cambio en las prácticas lúdicas; asimismo, destaca la necesidad de diseñar estrategias que involucren tanto a jóvenes como a adultos mayores para preservar los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural local.

El segundo estudio titulado "*Conservación de los Juegos Tradicionales como Valor de Sabiduría Local y Atracción para el Turismo Educativo*" realizado por Andari y Ismarizal (2023), se centró en la conservación de juegos tradicionales como valor cultural y atractivo turístico educativo en Kampung Adat Banceuy, Indonesia; donde este estudio utilizó una metodología cualitativa mediante la implementación de técnicas de estudio de caso, subrayando la relevancia de los juegos tradicionales no solo como un patrimonio cultural, sino como herramienta educativa y como atractivo turístico.

También, la investigación incluyó la participación observacional y la ejecución de entrevistas semiestructuradas a miembros de la comunidad docente y del área turística; donde el enfoque etnográfico del estudio permitió comprender en mayor profundidad los significados culturales y simbólicos que los juegos tradicionales tienen en la vida cotidiana de la comunidad.

Por ende, el objetivo principal analizó de qué manera los juegos tradicionales argentinos se pueden considerar una parte del patrimonio cultural de los pueblos y, al mismo tiempo, cómo un recurso del turismo educativo; donde se dedujo que estos juegos constituyen una ventana mediante la cual, el turista puede informarse sobre la historia y las costumbres del lugar, a la vez participar de actividades recreativas.

Ahora, entre las limitaciones del estudio está la ejecución de estrategias de preservación sostenible, debido al atractivo cambio de las generaciones más jóvenes hacia alternativas digitales; es así, que los hallazgos resaltaron que la preservación de los juegos tradicionales contribuyó en el fortalecimiento del tejido social y el desarrollo del turismo comunitario, lo que en términos económicos resultó favorable para la región.

Por ende, una de las similitudes más destacadas entre el estudio de Andari y Ismarizal (2023), y la investigación en la vereda El Destino de Usme, radica en el reconocimiento de los

juegos tradicionales como una expresión significativa del patrimonio cultural; ya que, en ambos casos, se valoran estos juegos por su potencial en la educación comunitaria y la enseñanza cultural, por otro lado se resalta la importancia de su conservación como parte de la memoria colectiva. Además, los dos estudios subrayan el rol fundamental que desempeñan los adultos mayores como transmisores del conocimiento lúdico ancestral, lo cual fortalece la identidad y la cohesión social. Es así como, el estudio en Kampung Adat Banceuy, propone estrategias comunitarias para integrar los juegos tradicionales en actividades educativas y turísticas, lo que puede interpretarse como una forma práctica de conservación cultural, ofreciendo un modelo aplicable al contexto de Usme, donde también se busca proteger estas prácticas mediante acciones pedagógicas y comunitarias.

Por otro lado, la diferencia es fundamental, en que el estudio de Andari y Ismarizal (2023), se centró en la postulación de juegos tradicionales como atracción turística, a diferencia de la investigación en Usme que se enfoca más en lo educativo y social; también se evidencia la situación geográfica y cultural de Kampung Adat Banceuy, donde este maneja diferentes determinantes que la vereda El Destino de Usme.

Ahora, el aporte directo de este estudio a la investigación en Usme radica en ofrecer un modelo de conservación basado en la integración de actividades lúdicas tradicionales en contextos turísticos y educativos, lo que permitiría reforzar las estrategias de preservación cultural en la comunidad rural de la ciudad de Bogotá, localidad de usted, vereda El Destino.

4.2 Nacionales.

Para los contextos nacionales, se expone el estudio titulado “*Rescate de los juegos tradicionales donde la nueva tecnología absorbe los tiempos de juegos en las infancias con distracciones electrónicas*”, realizado por Fernández (2022), el cual se centró en fortalecer el

rescate de los juegos tradicionales en la educación infantil en Colombia, integrándolos en los contenidos temáticos escolares; la metodología utilizada fue de investigación-acción participativa, implementada durante la pandemia de COVID-19. Inicialmente, las actividades se llevaron a cabo de manera virtual, involucrando a la comunidad educativa en el uso adecuado de las TIC para la educación de niños y niñas; más tarde, cuando se reanudaron las clases presenciales, se trabajó con los niños y niñas en grado de transición en la escuela Natalia Mejía, con especial énfasis en incluir juegos tradicionales en la planificación pedagógica de los maestros; donde, el estudio se desarrolló con un enfoque pedagógico y etnográfico, orientado a rescatar las prácticas lúdicas tradicionales como estrategias de enseñanza en el aula, con el fin de favorecer la socialización entre los niños, niñas y potenciar su desarrollo integral.

La investigación se llevó a cabo en Puerto Rico - Caquetá, Colombia, en instituciones como el Centro de Desarrollo Infantil “Manitas Creativas” y I.E. Acevedo y Gómez – sede Natalia Mejía, con niños de entre 3 y 6 años, junto con sus padres y/o cuidadores; se rescata, que el proyecto surgió de la observación de una creciente dependencia de la tecnología entre niños y adolescentes, lo que correspondía con una pérdida del 90% de los juegos tradicionales, por ello, el objetivo era recuperar estas prácticas para estimular la interacción y el aprendizaje significativo.

Entre las limitaciones de este estudio, se evidenció la imposibilidad de realizar actividades presenciales debido a las restricciones sanitarias de la pandemia, lo que obligó a adaptar estrategias a un entorno en línea; además, se enfrentó al desafío de involucrar a las familias en el proceso educativo a través de medios digitales; por ello, los resultados obtenidos indican que la integración de juegos tradicionales en la educación infantil, incluso a través de la

virtualidad, promovió la interacción social, el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, y fortaleció los lazos familiares al involucrar a los padres en las actividades lúdicas de sus hijos.

Ahora, el estudio realizado por Fernández (2022), comparte varios elementos clave con la investigación desarrollada en la vereda El Destino de Usme, ya que ambas proyecciones coinciden en su objetivo principal: rescatar y promover los juegos tradicionales como una forma de preservar el patrimonio cultural inmaterial de sus respectivas comunidades, también comparten la intención de integrar estos juegos dentro del ámbito educativo, utilizándolos como herramientas para enriquecer el aprendizaje y favorecer el desarrollo de los niños. En ambos casos, la participación de la comunidad particularmente de padres y docentes ha sido fundamental para impulsar procesos de apropiación cultural y fortalecimiento del tejido social a través del juego tradicional.

Sin embargo, existen diferencias importantes entre los dos estudios, por ejemplo, en términos de contexto geográfico y cultural, donde la investigación de Fernández (2022), se llevó a cabo en Puerto Rico - Caquetá, mientras que la de Usme se desarrolla en una comuna rural de Bogotá, lo cual representa escenarios socioculturales distintos: además, la metodología empleada también varía: mientras que Fernández utilizó un enfoque de investigación-acción participativa, el estudio en Usme adopta un enfoque cualitativo; por otro lado, el estudio de Fernández se realizó en el marco de la pandemia, lo que obligó a adaptar las estrategias pedagógicas al entorno virtual, a diferencia del contexto en Usme, que no necesariamente comparte esa condición.

Pese a estas diferencias, el estudio de Fernández (2023), aporta insumos valiosos al trabajo realizado en Usme, ya que propone estrategias pedagógicas concretas para incorporar juegos tradicionales en la educación infantil, incluso en contextos atravesados por una fuerte presencia tecnológica; asimismo, demuestra cómo es posible involucrar a toda la comunidad

educativa en el rescate del patrimonio cultural, ofreciendo un modelo que puede ser adaptado e implementado en la vereda El Destino para fortalecer las acciones de preservación y resignificación de sus prácticas lúdicas tradicionales.

Por otro lado, el estudio titulado “*Juegos cartageneros: tradición y tecnología*”, realizado por Álvarez (2015), analizó los efectos de la tecnología en la preservación y práctica de juegos populares en Cartagena, Colombia. Esta investigación tiene como objetivo determinar el impacto de la tecnología en la preservación y continuidad de estas prácticas recreativas tradicionales.

Al igual que en otros casos, la metodología fue cualitativa, basada en entrevistas semiestructuradas y observación participante, en las cuales, se incluyeron miembros de la comunidad cartagenera, como adultos mayores que conocen sobre los juegos tradicionales y jóvenes que están familiarizados con las tecnologías modernas; además, se utilizaron lugares públicos donde se jugaban estos juegos para las sesiones de observación.

El enfoque fue etnográfico, con el objetivo de capturar el contexto sociocultural de los juegos tradicionales y su relación con las nuevas tecnologías para las personas de la comunidad y se observó cómo la comunidad responde activamente a la creciente presencia de dispositivos tecnológicos en sus prácticas de juego.

Por tanto la riqueza cultural y la tradición de los juegos populares de algunos barrios de Cartagena motivaron su selección para este estudio, con el fin de obtener una visión de la comunidad, se incluyeron personas de diferentes edades y géneros para que hubiera diversidad: el objetivo de este radica en entender, el por qué hay cada vez menos participación en juegos tradicionales y el papel que juega la tecnología en ello.

Ahora, algunos participantes no quisieron discutir los efectos del impacto de la tecnología en las prácticas tradicionales, pero otros colaboradores del estudio sí debatieron sobre la influencia de la tecnología en las tradiciones.

El análisis muestra que, de hecho, sí hay un impacto negativo cuando se trata del uso de tecnología y la práctica de juegos tradicionales, pero en otros resultados definieron que, sí tenían un impacto positivo en la comunidad, especialmente aquellos que buscan utilizar la tecnología para la reactivación de los juegos tradicionales, con la esperanza de hacerlo a través de aplicaciones móviles diseñadas para enseñar y promoverlos a los jóvenes.

Ahora bien, Álvarez (2015), presenta puntos de convergencia importantes con la investigación desarrollada en la vereda El Destino de Usme, especialmente en lo que respecta al impacto que ha tenido la tecnología en la práctica y preservación de los juegos tradicionales; ambos trabajos analizan cómo las transformaciones tecnológicas han influido en las formas de juego, así como en la transmisión de estas prácticas entre generaciones; también comparten una metodología cualitativa, basada en entrevistas y observación participante, que permite acceder a una comprensión profunda de las percepciones, experiencias y dinámicas comunitarias asociadas al juego tradicional; además, se abordan el valor cultural de estas prácticas, considerándolos elementos clave del patrimonio intangible y resaltando su función en la construcción de identidades y cohesión social.

A pesar de estas coincidencias, existen diferencias significativas entre ambos contextos. Mientras el estudio de Álvarez (2015), se sitúa en Cartagena, una ciudad costera con una fuerte influencia afrocaribeña, el de Usme tiene lugar en una vereda andina con características rurales, lo que implica realidades culturales, sociales y territoriales distintas; asimismo, en Cartagena se identificaron iniciativas que buscan integrar la tecnología en la revitalización de los juegos

tradicionales, como el desarrollo de aplicaciones móviles educativas, mientras que en Usme podría haber más dificultades o resistencia frente a la incorporación de estas herramientas, ya sea por limitaciones tecnológicas o por diferencias en la apropiación cultural; otra diferencia relevante es la temporalidad: el estudio de Cartagena fue realizado en 2015, por lo que algunas de las dinámicas observadas podrían haber cambiado con el paso del tiempo, afectando la comparabilidad con la situación actual en Usme.

A pesar de estas distancias, el estudio ofrece aportes valiosos para la investigación en Usme; ya que las estrategias empleadas en Cartagena para combinar tradición y tecnología pueden servir como referencia para diseñar enfoques similares en contextos rurales; en particular, la creación de recursos digitales que promuevan el conocimiento y la práctica de juegos tradicionales la cual, puede ser una herramienta útil para preservar la memoria lúdica en la vereda El Destino. Por ende, se destaca la importancia de involucrar activamente a la comunidad en los procesos de recuperación cultural, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la valoración del patrimonio local.

4.3 Locales.

Para la localidad, se tiene en cuenta estudios como; "*Brecha Digital por Estatus Socioeconómico en la Localidad de Ciudad Bolívar de Bogotá (Colombia)*", realizado por (Pedraza, López, & Salcedo, 2012), donde exponen el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en una localidad de Bogotá que posee características socioeconómicas afines a Usme.

La investigación es un estudio de caso, en el que se analiza en profundidad la incidencia de las TIC, en particular del servicio de Internet, en la localidad de Ciudad Bolívar, Bogotá; esta es una de las zonas con mayores índices de pobreza en la ciudad, lo que permite establecer

aproximaciones con la vereda el Destino de Usme, donde reconocer las características tecnológicas del entorno y las principales necesidades que las TIC podrían ayudar a suplir el fin del propósito fundamental.

Ahora, la modalidad del estudio es socio-tecnológica, porque contempla el análisis de la situación social que se produce por la escasa disponibilidad de las TIC y se plantea qué cambios podrían generar esos instrumentos para el mejoramiento de la vida, educación, trabajo y oportunidades de acceso; esta se llevó a cabo en Ciudad Bolívar, Bogotá, debido a los factores socioeconómicos que la convierten en un área representativa para medir los efectos de la brecha digital; es así, que las personas responsables de este estudio fueron investigadores académicamente capacitados en TIC y desarrollo social, y su objetivo fue encontrar las barreras tecnológicas que enfrenta esta población y proporcionar mejores soluciones para mejorar la conectividad.

Por ende, el estudio mostró que una de las mayores limitaciones fue la falta de infraestructura tecnológica, más específicamente el acceso limitado a Internet y herramientas digitales; esto significó que muchos residentes, particularmente niños, niñas y ancianos, no pudieran aprovechar las oportunidades sociales y educativas que ofrecen las TIC.

En consecuencia, el estudio propuso la instalación de políticas públicas destinadas a proporcionar acceso a Internet de bajo costo y equipar las escuelas comunitarias, bibliotecas y otros lugares públicos con computadoras, así como programas de capacitación digital comunitaria para permitir el uso adecuado de las tecnologías instaladas. Ahora, este estudio guarda importantes semejanzas con la investigación en Usme, dado que ambas indagaciones son comprensivas y se concentran en las poblaciones vulnerables de Bogotá, analizando cómo la adopción de tecnologías contemporáneas puede modificar dinámicas tradicionales y mejorar el

capital social comunitario; por ende, ambos estudios les concierne el entorno rural y las limitaciones económicas, que simultáneamente son condicionantes en el uso y la adopción de las TIC.

Por otro lado, existen diferencias claras; donde el estudio en Ciudad Bolívar se ocupa casi por completo de la conectividad y el acceso a Internet, en contraposición con la investigación en Usme que se centra en la adaptación de las tecnologías a los juegos tradicionales; también, en el estudio de Ciudad Bolívar, la recolección de datos se hace a través de encuestas como principal método, mientras que en la investigación de Usme, además de las encuestas, se utiliza una didáctica más activa que les permite a los comunitarios gestionar su propia cultura lúdica.

La investigación sobre Ciudad Bolívar contribuye verticalmente al desarrollo de la investigación en Usme, ya que proporciona un robusto modelo metodológico para evaluar el impacto tecnológico en comunidades vulnerables; además, da a conocer los obstáculos para acceder a las TIC, identificados en la investigación los cuales pueden ser fundamentales para diseñar ayudas para la incorporación de herramientas digitales en la salvaguarda y transformación de los juegos tradicionales en la vereda el Destino de Usme.

Por otro lado, el estudio titulado "*Alfabetización Digital como Estrategia Pedagógica para el Fortalecimiento de Competencias Informáticas Básicas en Poblaciones Vulnerables de Bogotá*", realizado por (Ortiz Aguilar, 2017), se centra en la implementación de tecnologías digitales como herramienta educativa para mejorar las habilidades informáticas dentro de poblaciones vulnerables en Bogotá, donde el proyecto fue dirigido por la Facultad de Ingeniería de la Universidad Cooperativa de Colombia, intentando educar a grupos sociales marginados como personas mayores, recicladores y madres solteras.

Este estudio de investigación involucró la implementación del proyecto "Alfabetización Digital", que fue diseñado como una intervención pedagógica destinada a fortalecer las competencias básicas para el uso de tecnologías de información y comunicación; donde se diseñaron e implementaron programas educativos para fomentar el uso de computadoras e Internet en actividades cotidianas, trabajo profesional y escolar.

Por ello, se aplicó una metodología cualitativa, utilizando talleres participativos y sesiones prácticas en las cuales los beneficiarios adquirieron experiencia práctica con herramientas digitales: se utilizaron herramientas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas y registros de progreso para evaluar el impacto del proyecto en el desarrollo de habilidades tecnológicas.

El estudio de investigación tuvo un enfoque pedagógico-social porque buscaba proporcionar un camino de acceso equitativo a la tecnología para promover la inclusión digital y mejorar las oportunidades educativas y laborales para poblaciones vulnerables en Bogotá. Por ende, el desarrollo del proyecto tuvo lugar en comunidades como bibliotecas públicas, sedes comunales y organizaciones sociales; es así, que la intención del proyecto fue atender la situación polémica que existe a nivel digital en las comunidades menos privilegiadas tecnológicamente, proporcionando medios digitales a los habitantes con el fin de ayudarles a adaptarse al entorno tecnológico contemporáneo.

Ahora, la dependencia de la tecnología, considerada como uno de los factores limitantes en el alcance de la investigación, fue además un problema por el retardo en la acogida de nuevas tecnologías por algunas partes de la población; pero a pesar de estas situaciones, la comunidad en general se benefició positivamente, ya que los involucrados en el proyecto lograron aprender al

menos algunos aspectos básicos del uso de computadoras, el correo electrónico y el acceso a internet.

El uso de la tecnología por parte de los participantes resultó positivo, de modo que la mayoría de ellos informó un aumento en el uso de la tecnología como herramienta para las actividades de la vida cotidiana, con un enfoque particular en el trabajo y el estudio; por ende, este incremento se evidenció de manera particular en el uso de recursos comunitarios, como bibliotecas y otras instituciones educativas.

Por ello, este estudio guarda una similitud significativa con el realizado en Usme porque ambos se centran en la adopción de tecnologías modernas en áreas socioeconómicamente marginadas en y alrededor de Bogotá, estos proyectos están basados en los contextos comunitarios y fomentan la apropiación tecnológica a través de la educación no formal.

En contraste, el estudio en Usme analiza la transformación de juegos tradicionales con la ayuda de la tecnología, mientras que el proyecto de alfabetización digital maneja un alcance más amplio de capacitación, centrándose en tareas informáticas esenciales y mundanas; es así que el proyecto de Alfabetización Digital sirve al proyecto en Usme integrando tecnología en entornos comunitarios; además, los resultados de estos proyectos podrían ser utilizados para diseñar intervenciones destinadas a aumentar la participación en la documentación y digitalización de juegos tradicionales locales.

El tercer estudio realizado por (Vega Cárdenas 2009), en el Colegio Distrital Nicolás Esguerra, ubicado en la localidad de Kennedy en Bogotá, consistió en una propuesta didáctica para fortalecer el reconocimiento de la identidad cultural mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a través de la exploración, documentación y resignificación de juegos tradicionales propios del contexto barrial y escolar. El objetivo fue

generar en los estudiantes de educación básica una apropiación crítica de su memoria lúdica colectiva, integrando herramientas digitales accesibles como recursos audiovisuales, plataformas interactivas y narrativas digitales. El estudio se basó en la premisa de que los juegos tradicionales urbanos se encuentran en proceso de desaparición, desplazados por dinámicas de consumo digital, y que su recuperación debe partir del diálogo entre tradición y tecnología.

El método fue cualitativo, con enfoque hermenéutico-crítico, y utilizó como estrategia principal la Investigación Acción Participativa (IAP). Esta metodología permitió que los estudiantes no fueran únicamente receptores, sino sujetos activos en la recolección de información, creación de contenidos digitales, y análisis cultural. Se aplicaron entrevistas a familiares, recolección oral de juegos, producción de videos y relatos transmedia sobre juegos como “Golosa”, “Yermis”, “Ponchados” y “Escondidas”. La propuesta fue evaluada a través de rúbricas de análisis narrativo y criterios de apropiación digital.

El enfoque del estudio fue socioeducativo, cultural y tecnopedagógico. Se privilegió la formación crítica en ciudadanía, la recuperación del patrimonio intangible lúdico y la incorporación de herramientas digitales desde una perspectiva no instrumentalista. El estudio se fundamentó en teorías de educación popular, pedagogía crítica latinoamericana y el concepto de memoria cultural como proceso activo.

La investigación fue desarrollada por el área de ciencias sociales del colegio Nicolás Esguerra, en articulación con el programa “Jóvenes Investigadores” de la Secretaría de Educación Distrital. Se llevó a cabo en la ciudad de Bogotá, en una comunidad educativa de estrato socioeconómico medio-bajo. El cómo implicó trabajo de campo con estudiantes, registro de juegos tradicionales mediante dispositivos móviles y edición básica de contenidos audiovisuales; el quién incluyó estudiantes de grado octavo y noveno, docentes, y familias; el

dónde fue la institución educativa; el para qué fue reconstruir la identidad barrial a través de la tecnología; y el por qué surgió ante la pérdida acelerada de los juegos tradicionales por el predominio de dispositivos móviles y plataformas digitales de entretenimiento pasivo.

El alcance del estudio logró establecer una ruta metodológica replicable para la integración de memoria cultural y tecnologías en contextos urbanos escolares. Sus limitaciones incluyeron restricciones de tiempo curricular, desigualdades en el acceso a dispositivos entre los estudiantes, y la ausencia de infraestructura tecnológica más robusta en el colegio.

Los resultados fueron contundentes: los estudiantes reconocieron en los juegos tradicionales una fuente de aprendizaje comunitario, de identidad, y de resistencia cultural. Además, se evidenció una mejora en sus competencias digitales, narrativas y críticas. La producción final de cortos documentales sobre juegos tradicionales permitió generar un banco audiovisual que fue socializado en ferias escolares, constituyéndose en un insumo pedagógico permanente.

Las semejanzas con el estudio desarrollado en la vereda El Destino de Usme son significativas. Ambos trabajos surgen en contextos educativos, utilizan metodologías participativas, y buscan resignificar los juegos tradicionales mediante tecnologías digitales accesibles. En ambos casos se reconoce la importancia del diálogo intergeneracional, la recuperación de la memoria oral, y el papel del juego como elemento constitutivo del tejido social. También comparten el enfoque crítico sobre la pérdida cultural causada por la masificación de tecnologías globalizadas.

Las diferencias radican principalmente en el contexto territorial: mientras el estudio de Usme se sitúa en una vereda rural periférica, con un enfoque más comunitario y de largo alcance territorial, el estudio del colegio Nicolás Esguerra se desarrolla en un entorno urbano densamente

poblado, y con una intervención acotada al espacio escolar. Además, el estudio urbano está más centrado en la creación narrativa digital como forma de resignificación, mientras que el estudio en Usme adopta una mirada más holística y pedagógica del juego como práctica cultural viva.

Este estudio aporta de manera directa y específica al desarrollo de la investigación en El Destino, al demostrar que es posible articular las TIC a procesos de recuperación cultural en jóvenes, mediante metodologías participativas y formatos accesibles. La experiencia urbana permite validar recursos técnicos (narrativas transmedia, videos, recursos visuales) que pueden ser adaptados al contexto rural, fortaleciendo la estrategia de documentación y resignificación digital de los juegos tradicionales en la vereda.

El cuarto estudio se titula "*Prácticas pedagógicas mediadas por TIC en la educación infantil: una experiencia en Bogotá*" y fue realizado por (Parra Bernal & Rengifo Rodríguez, 2021). El estudio analiza cómo el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) puede incorporarse a prácticas pedagógicas de primera infancia, con el fin de enriquecer experiencias lúdicas y culturales que tradicionalmente se desarrollan sin dispositivos tecnológicos. Aunque no se centra exclusivamente en los juegos tradicionales, su contenido es plenamente aplicable, ya que explora cómo la mediación digital transforma las dinámicas de juego, aprendizaje y socialización en niños de Bogotá, desde una perspectiva pedagógica y cultural situada.

La investigación emplea una metodología cualitativa de tipo estudio de caso, con enfoque etnográfico. Se aplicaron técnicas como la observación participante, entrevistas semiestructuradas y análisis documental, recogiendo datos durante un año académico en un centro educativo infantil del distrito. Este método permitió una aproximación profunda a los significados que los actores educativos (niños, docentes, familias) atribuyen a las prácticas

mediadas por tecnología, así como la transformación de actividades lúdicas tradicionales por medio de recursos digitales.

El enfoque de la investigación es socio constructivista, sustentado en teorías críticas de la educación y en la pedagogía de la cultura. Parte de la premisa de que la infancia es una categoría histórica y cultural, y que las tecnologías digitales deben ser incorporadas en el proceso educativo como mediadoras de sentido y no solo como herramientas técnicas. Esta postura les permite analizar no solo los resultados funcionales del uso de TIC, sino también sus efectos simbólicos, relacionales y afectivos en las prácticas lúdicas infantiles.

El estudio fue realizado por docentes-investigadoras de la Universidad Pedagógica Nacional, con el apoyo institucional de la Secretaría de Educación del Distrito, y se desarrolló en un jardín infantil ubicado en la localidad de Engativá, Bogotá. Se llevó a cabo con niños de entre 4 y 6 años, con el propósito de comprender cómo las experiencias digitales influyen en los juegos y expresiones culturales que circulan en la infancia urbana. La investigación se propuso también fortalecer los vínculos entre cultura escolar, territorio y tecnología.

El alcance del estudio se centró en identificar prácticas pedagógicas transformadas por la inclusión de TIC, especialmente aquellas relacionadas con la música, el juego libre, la narración oral y los juegos de roles. Entre sus limitaciones se encuentra el acceso restringido a tecnologías actualizadas en algunos espacios educativos, así como la reticencia inicial de algunos adultos frente al uso de pantallas en la infancia.

Los resultados muestran que los niños reinterpretan sus juegos tradicionales al interactuar con tecnologías como "tablets, pizarras digitales y dispositivos de grabación audiovisual". Por ejemplo, transforman rondas tradicionales en videoclips, utilizan dispositivos para narrar cuentos familiares o documentan juegos colectivos con fotos y audios. Las docentes reconocieron que

estas herramientas no reemplazan el juego tradicional, sino que lo expanden, resignifican y en algunos casos lo hacen más accesible e inclusivo.

Las semejanzas con el estudio sobre la vereda El Destino de Usme son profundas. Ambos estudios abordan cómo la tecnología puede actuar como puente para preservar, transformar o enriquecer prácticas culturales de juego en contextos comunitarios. Comparten también un enfoque educativo, una metodología cualitativa con trabajo de campo, y una preocupación explícita por el valor cultural del juego y su resignificación intergeneracional.

Las diferencias son también relevantes. El estudio de la UPN se desarrolla en un entorno urbano infantil formal (jardín escolar), mientras que el de Usme lo hace en un contexto rural-veredal con múltiples generaciones. Además, el enfoque de la UPN está centrado en la institucionalización educativa, mientras que el trabajo de Usme apuesta por una mirada comunitaria más amplia, más allá del aula.

Este estudio aporta de manera directa al desarrollo del trabajo en la vereda El Destino, al ofrecer evidencia empírica de cómo los niños de Bogotá integran herramientas digitales en sus juegos tradicionales, resignificándolos sin eliminarlos. Además, proporciona una ruta metodológica rigurosa y adaptable al contexto rural, así como fundamentos teóricos sólidos desde el campo de la pedagogía cultural y la educación crítica, útiles para sustentar el análisis e intervención en territorios rurales en transición tecnológica.

Por último el estudio titulado “*Alfabetización digital como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de competencias informáticas básicas en poblaciones vulnerables de Bogotá*”, desarrollado por (Barragán Páez 2017), tiene como propósito investigar cómo la implementación del proyecto de alfabetización digital contribuye al fortalecimiento de competencias tecnológicas básicas en grupos sociales vulnerables de la ciudad de Bogotá, incluyendo adultos mayores,

recicladores y madres cabeza de hogar. La investigación parte del reconocimiento de que estas poblaciones históricamente han enfrentado barreras estructurales en el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), afectando sus posibilidades de inserción educativa, laboral y cultural. El proyecto se formula como una herramienta de intervención social, educativa y tecnológica con implicaciones ciudadanas.

La metodología utilizada en este estudio es de carácter cualitativo, con un enfoque de acción participativa, centrado en el modelo de aprendizaje-servicio. Este enfoque permite a los investigadores y estudiantes interactuar directamente con las comunidades, diseñar e implementar procesos formativos desde la práctica, evaluar su impacto en tiempo real, y reconfigurar estrategias pedagógicas con base en los hallazgos de campo. Se recurre a entrevistas, observación participativa, análisis documental, sistematización de experiencias, y talleres comunitarios como métodos principales de recolección y análisis de datos.

El enfoque de la investigación es claramente pedagógico, comunitario y tecnológico, bajo una perspectiva de inclusión y equidad social. El marco epistémico articula pedagogías críticas, alfabetización digital, desarrollo comunitario y justicia social, posicionando el conocimiento tecnológico no solo como una herramienta funcional, sino también como una dimensión simbólica que transforma identidades y procesos colectivos en contextos urbanos de vulnerabilidad.

El estudio se llevó a cabo por docentes y estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Cooperativa de Colombia entre los años 2016 y 2017, con intervención en distintas localidades de Bogotá, como Kennedy, Engativá, San Cristóbal y Ciudad Bolívar. El “cómo” se centra en la creación de módulos pedagógicos digitalizados y el uso de blogs educativos, talleres formativos, acuerdos comunitarios sobre el uso adecuado de la tecnología, y actividades

reflexivas para fomentar una actitud investigativa. El “quién” son docentes universitarios y estudiantes de pregrado en ingeniería. El “para qué” es empoderar a los sectores vulnerables a través de la apropiación tecnológica. Y el “por qué” responde a una deuda estructural en la inclusión digital urbana.

El alcance del estudio incluye el diseño, implementación y evaluación de estrategias tecnológicas aplicadas a escenarios comunitarios urbanos. Entre sus limitaciones se encuentra la escasez de infraestructura en algunos sectores, las bajas condiciones previas de conectividad en ciertos hogares y la necesidad constante de acompañamiento pedagógico para sostener los procesos de apropiación tecnológica una vez culminadas las fases del proyecto. Además, se reconoce la dificultad de institucionalizar este tipo de prácticas dentro de los marcos oficiales de políticas públicas TIC.

Los resultados obtenidos indican que la inserción de recursos educativos abiertos en blogs y plataformas digitales mejora significativamente las habilidades informáticas básicas en adultos mayores y otros grupos vulnerables, promueve el uso responsable de la tecnología y facilita la generación de redes de conocimiento y colaboración entre participantes. Se identificó además una transformación de las relaciones comunitarias y de la autoestima de los participantes, al reconocerse como actores tecnológicos capaces.

Las semejanzas con el estudio desarrollado en la vereda El Destino de Usme son sustanciales. Ambos estudios trabajan desde y con comunidades marginadas o periféricas de Bogotá, con el objetivo de transformar sus prácticas culturales mediante la apropiación tecnológica. En ambos casos se busca preservar y resignificar aspectos del patrimonio intangible (en un caso los juegos tradicionales, en el otro los saberes sociales y digitales), haciendo uso de

metodologías participativas y tecnologías inclusivas. También comparten un interés en el fortalecimiento identitario y la construcción colectiva de conocimiento mediante TIC.

Las diferencias radican principalmente en el objeto de intervención y el territorio. Mientras el estudio de El Destino de Usme se centra en la transformación de los juegos tradicionales por efecto de la tecnología en un contexto rural específico, el estudio de alfabetización digital se dirige a poblaciones urbanas vulnerables y aborda de forma más general la inclusión digital y la formación en competencias informáticas. Otro punto de diferencia es el enfoque etario: el estudio en Usme incluye infancias y juventud; el de alfabetización digital se centra en adultos mayores y sectores tradicionalmente excluidos.

5 Marco Referencial

5.1 Juego

El juego constituye una de las prácticas humanas universales que trasciende culturas, épocas y geografías, con un impacto profundo tanto en el desarrollo individual como en la vida comunitaria. No se trata únicamente de una actividad recreativa, sino de un espacio en el que confluyen el aprendizaje, la transmisión cultural y la construcción de relaciones sociales. Diversas investigaciones recientes destacan que el juego, además de proveer goce y diversión, favorece la adquisición de competencias cognitivas, sociales y emocionales, al mismo tiempo que se convierte en un mecanismo de fortalecimiento de la identidad cultural y de construcción de comunidad. Por ejemplo, una revisión sistemática sobre la pedagogía y el juego tradicional subraya que estas prácticas no solo contribuyen al fortalecimiento de la identidad cultural, sino que también promueven actitudes sociales (Treinta et al., 2025).

El juego es más antiguo que la cultura misma (Huizinga, 2000) esta afirmación, desarrollada en su obra *Homo ludens*, invita a comprender el juego como una dimensión constitutiva de lo humano, anterior incluso a las formas culturales organizadas. Sin embargo, si bien el juego ha sido reconocido como un espacio privilegiado para la interacción y la creación de sentido, no toda actividad lúdica implica automáticamente un proceso de aprendizaje, pues este depende de múltiples factores sociales, culturales, emocionales y pedagógicos que median la experiencia. través de él, se ha forjado la cultura, se han desarrollado los primeros procesos cognitivos y se han adquirido habilidades esenciales para la supervivencia. El juego trasciende lo que entendemos como una simple actividad recreativa; es una experiencia que puede ser tanto profunda como sublime. Se infiltra en todas las manifestaciones humanas y en nuestras

relaciones con el mundo, moldeando nuestro comportamiento y desarrollo en los ámbitos social, cultural y emocional.

En cuanto al desarrollo cognitivo, el antropólogo Gregory Bateson (1972) considera que el juego sólo puede producirse en organismos que posean la capacidad de generar un proceso metacomunicativo, el cual les permite distinguir diferentes tipos de mensajes, no sólo textuales, que están cargados de cierta información que ayuda a interpretar tanto el mensaje como la forma de relación que establece con el mundo. En una comunicación no sólo se transmite información, también hay procesos de transformación, producto de la construcción de conocimiento, la comunicación abre la posibilidad de ser y expresarse libremente, sin restricciones ni condicionamientos, se convierte en un potenciador del desarrollo social del individuo en su contexto.

Sutton Smith (1997) ve en el juego una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrenta a estímulos que no ha reconocido. Este mismo autor sugiere que el juego es un proceso cognitivo que se da a partir de las abstracciones que el niño realiza y sus respectivos significados, también por la forma de organización que se presenta de acuerdo con su propia experiencia. Connotativamente, Sutton considera que el juego es una manera de invertir y relacionar las abstracciones; que, desde lo afectivo, el individuo busca un modo único de vivir dichas experiencias.

El juego es considerado como un sistema reglado que se desarrolla en un tiempo y un lugar, "refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual, por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que en un principio fue difícil o agotador" (Cailliois, 1997, p. 17). El juego como actividad espontánea y voluntaria que proporciona un cierto grado de alegría es

un sistema que desarrolla en quien lo practica la capacidad de crear con libertad, a pesar de los lineamientos que se puedan generar para practicarlo o desarrollarlo.

Pugmire-Stoy (2001) define el juego como una acción mediante la cual el sujeto representa, resignifica y recrea aspectos del mundo adulto, estableciendo puentes simbólicos entre la experiencia concreta y la imaginación. En este sentido, el juego no se comprende como una evasión de la realidad, sino como una práctica situada que permite explorarla, interpretarla y transformarla. Este proceso se desarrolla a partir de tres dimensiones principales: el disfrute, la activación de la participación y su incidencia en el desarrollo humano.

Por su parte, Gimeno y Pérez (2003) conciben el juego como un conjunto de actividades a través de las cuales el individuo exterioriza emociones, deseos y construcciones simbólicas, manifestando su identidad por medio del lenguaje oral, corporal y representacional. Desde esta perspectiva, el juego se desarrolla en un marco de libertad relativa, donde la ausencia de coacción estricta favorece la expresión auténtica del sujeto. No obstante, dicha libertad no implica una desconexión de la realidad, sino, por el contrario, una forma de interacción significativa con ella, en la que se ponen en juego normas, valores, roles sociales y experiencias propias del contexto en el que se inscribe el acto lúdico.

Por otra parte, Jiménez, (2008), define el juego como una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo, físico y social, el autor infiere que según estas definiciones el juego se concibe como una actividad creadora, que genera intereses, satisface necesidades, produce placer y entretenimiento. El juego es esencial para el ser humano, especialmente en la infancia, y estuvo presente en todas las culturas a lo largo de la historia (Huizinga, 2000), según la antropología cultural el juego varía entre culturas, es universal y evoluciona con la edad. Así, cada cultura influye en la experiencia de jugar de los niños, siendo

el juego un elemento clave en la vida cotidiana, tanto en el pasado cómo en el presente y en el futuro (Venegas et al., 2018).

La (UNESCO, 2005) reconoce a los juegos tradicionales como parte importante del patrimonio cultural intangible de la humanidad La Unesco ha reconocido en repetidas ocasiones que los juegos tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Según Araya et al. (2018) establece que estos juegos rompen barreras de edad, zona geográfica, nivel socioeconómico y condiciones físicas o intelectuales; además, favorecen la adaptación de los individuos a los requerimientos sociales, culturales, políticos y económicos, contribuyendo a la preservación de tradiciones y costumbres como parte de la identidad patrimonial de una sociedad.

Sin embargo, como indica Sutton-Smith (2001), los juegos tradicionales enfrentan una amenaza constante de desaparición debido a la modernización cultural, un fenómeno también señalado por Veiga (2007). Rodríguez Fernández, (2015), subraya la importancia de frenar este proceso mediante una planificación que promueva la preservación de estas tradiciones. En este sentido, Cortizas (2007) destaca el papel fundamental en la revitalización del juego tradicional, ya que estos juegos, arraigados en el contorno de las personas, no sólo favorecen la asimilación cultural y cubren necesidades de aprendizaje social, sino que también son flexibles, accesibles y fomentan la participación comunitaria, sin ser competitivos, sino en el proceso lúdico integrador y enriquecedor.

Aplicando estas definiciones al contexto de la vereda El Destino de Usme, el juego tradicional forma parte del patrimonio inmaterial local que articula generaciones, transmite normas, saberes propios del territorio. Pero en la medida en que los niños, jóvenes y adultos

acceden a dispositivos digitales, el juego se transforma: no necesariamente se pierde, sino que puede resignificarse. Por ejemplo, al adaptarse a nuevas reglas, nuevas formas de socialización, nuevas mediaciones simbólicas, nuevos espacios lúdicos virtuales, estas transformaciones se inscriben en los rasgos que los autores contemporáneos destacan: coexistencia entre lo tradicional y lo digital, función simbólica, aprendizaje, interacción social, entre otros.

5.1.1 Jugar como antes: memoria, identidad y vínculo intergeneracional

El juego tradicional es una forma de acción cultural que ha permitido durante generaciones en comunidades rurales conservar identidades, transmitir saberes, cohesionar vínculos y soñar un futuro colectivo basado en lo heredado. En lugares como la vereda El Destino de Usme, los juegos tradicionales, como carretilla, bocho, golosa, entre otros no solo sirvieron para el esparcimiento, sino que fueron espacios fundamentales de socialización intergeneracional, donde niños, jóvenes, adultos y ancianos compartían memoria, normas de convivencia y afectos. En ese pasado cercano, jugar significaba algo más que diversión: era una ceremonia silenciosa de transmisión cultural, un puente entre lo que fue y lo que se desea que sea. Esa dimensión simbólica se ha visto disminuida en algunos contextos por la llegada de nuevas formas de juego digital, pero numerosos estudios recientes muestran cómo, aun así, los juegos tradicionales ejercen una función reparadora, restauradora de identidad, memoria y pertenencia, en especial en comunidades rurales que enfrentan transformaciones sociales profundas.

Los juegos tradicionales constituyen una manifestación cultural y social, resultado del legado de generaciones pasadas, que se ha originado y transformado a lo largo de la historia dentro de comunidades específicas. Estas prácticas lúdicas se transmiten por medio de las pautas

culturales, las relaciones familiares y comunitarias, y las experiencias compartidas en los territorios (Cabrera, 2006).

Así mismo, los juegos tradicionales representan una importante herramienta pedagógica y social, ya que reflejan las costumbres, valores y formas de interacción propias de cada comunidad. Aunque algunos pueden considerarse característicos de determinadas regiones, en muchos casos han sido influenciados por procesos de intercambio cultural, dando lugar a variantes en sus reglas, formas de juego y denominaciones según el contexto geográfico y sociocultural en el que se practican.

El carácter generacional del juego tradicional se manifiesta también al observar cómo los mayores de la comunidad recuerdan juegos cuyo reglamento ha sido transmitido oralmente y que funcionaban como espacios de encuentro social. En estudios con comunidades indígenas wayúu, por ejemplo, se ha encontrado que los juegos ancestrales operan como mecanismos de valoración cultural, fortalecimiento de las relaciones sociales y como elementos de identidad colectiva, donde los relatos de abuelos y abuelas, custodios del saber lúdico, son centrales para que los más jóvenes reconozcan quiénes son y de dónde vienen (Daza Daza, A. R., Illidge Fonseca, M. B., & Carabalí Angola, A., 2020). En estos contextos, la tradición del juego no es algo estático, sino dinámico: se recrea, cambia un poco con el tiempo, pero sigue siendo referencia para soñar, para imaginar comunidad, para proyectar continuidad, en este sentido, “soñar como nunca” se refiere a la capacidad de imaginar rutas de transformación (por ejemplo, rescatar o reorganizar los juegos tradicionales) sin olvidar lo que siempre ha sido.

En el caso de Usme, la vereda El Destino puede entenderse como un territorio donde ese puente generacional todavía existe, aunque tensionado por la tecnología, los juegos que realizaban los padres o abuelos se siguen reconociendo y en algunos espacios se siguen

practicando lo que da testimonio de una continuidad cultural. Pero también se evidencia que los niños hablan, recrean y adaptan esas prácticas antiguas, o las combinan con nuevas dinámicas de juego digital o semi-digital¹, configurando formas híbridas de juego que articulan tradición y tecnología en su cotidianidad. lo que plantea que la tradición no es simplemente conservación sino resignificación. Ese proceso que coincide con los hallazgos de Ardila-Barragán (2022) y otros estudios colombianos recientes implica que tradición y cambio no se oponen, sino que dialogan, y que la función generacional del juego tiene un valor pedagógico y ético: permite que las comunidades rurales mantengan continuidad cultural, sentido de pertenencia, vínculos intergeneracionales, al mismo tiempo que se adaptan al presente tecnológico.

5.1.2 Entre pantallas y rondas: el juego en la era digital

La era digital ha transformado radicalmente la manera en que los niños, jóvenes y comunidades experimentan el juego, lo que antes se limitaba en gran parte a juegos físicos al aire libre, con espacio, cuerpo y presencia comunitaria, ahora convive con entornos digitales, pantalla, redes y conexiones interactivas que no conocen fronteras físicas. Esta nueva realidad plantea múltiples preguntas: ¿en qué medida lo digital desplaza lo tradicional? ¿Qué oportunidades ofrece? ¿Qué tensiones emergen?, en territorios rurales como la vereda el Destino de Usme, son esencialmente relevantes, pues la llegada de dispositivos móviles, consolas, acceso a internet y videojuegos entra en tensión con prácticas lúdicas heredadas, espacios limitados, resistencia cultural y desigualdad en el acceso tecnológico.

¹ Para efectos de esta investigación, se entiende por *juego digital* aquellas prácticas lúdicas que se desarrollan mediante dispositivos electrónicos (teléfonos móviles, tablets, computadores o consolas), mientras que el término *juego semi-digital* hace referencia a aquellas prácticas que, aunque conservan elementos del juego tradicional físico y colectivo, incorporan algún tipo de mediación tecnológica, como el uso de aplicaciones, videos, música, grabaciones, cronómetros digitales o contenido en línea que influye en su desarrollo.

Además de las barreras técnicas, lo digital trae consigo riesgos y efectos que han sido documentados en estudios recientes, en una investigación en Bogotá, *Afectaciones en el desarrollo social y personal en niños y niñas de 6 años por el tiempo de exposición a los videojuegos* (Torres Hernández, 2024), se encontró que un uso excesivo de videojuegos puede estar correlacionado con dificultades en la interacción social, concentración o regulación emocional, particularmente si no hay mediación familiar o comunitaria. Esto sugiere que la era digital produce no solo oportunidades, sino también tensiones en el desarrollo infantil que deben ser abordadas éticamente.

A pesar de estos desafíos, lo digital ofrece posibilidades innovadoras para la adaptación y resignificación de lo tradicional en nuevos formatos, fortaleciendo la identidad cultural y favoreciendo la conexión entre generaciones. En Colombia, programas como *Colombia Programa: cerrando la brecha digital rural con pensamiento computacional desde las aulas* (2024) evidencian cómo los juegos análogos y digitales modulares (como el caso de *Biobots*) pueden adecuarse a contextos rurales, incluso en ausencia de conectividad constante, para promover el desarrollo del pensamiento lógico, el trabajo colaborativo, la conciencia ambiental y la creatividad. En este modelo, la tecnología no sustituye lo tradicional, sino que lo complementa, renovando las formas de aprender y de interactuar mediante el juego.

En Usme, vereda El Destino, se puede observar una dinámica semejante: los niños aún recuerdan y practican, juegan; pero al mismo tiempo usan celulares, videos, apps, y juegos digitales. Para que estas hibridaciones sean positivas y culturalmente integradoras, es necesario que exista reflexión, espacios comunitarios de mediación que permitan acceso justo a tecnología, valoración de lo local y reconocimiento intergeneracional.

5.2 Tecnología

A lo largo de la historia de la humanidad, el ser humano ha desarrollado diversas formas de tecnología para transformar su entorno y satisfacer sus necesidades, desde el uso del fuego, la agricultura y las herramientas, hasta la creación de sistemas simbólicos como el lenguaje y la escritura. En este sentido, la tecnología no es un fenómeno exclusivo del siglo XX, sino una dimensión constitutiva de la vida humana en todas sus etapas de desarrollo. No obstante, en el marco de la presente investigación, el término tecnología se emplea de manera específica para referirse a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y a los dispositivos digitales que han transformado las formas de interacción, aprendizaje, juego y transmisión cultural en las comunidades contemporáneas.

Etimológicamente, la palabra *tecnología* proviene del griego *téchne*, que hace referencia al saber hacer, la técnica o el oficio, y *logos*, que significa estudio o conocimiento. Desde esta perspectiva, puede comprenderse la tecnología como el conjunto de saberes, prácticas y herramientas que el ser humano desarrolla para intervenir en su realidad. En el contexto de la vereda El Destino de Usme, estas transformaciones adquieren un significado particular, ya que el ingreso de dispositivos digitales y de nuevas formas de conectividad ha comenzado a modificar, entre otros aspectos, las prácticas lúdicas tradicionales y las dinámicas intergeneracionales en torno al juego.

Para Levinson (1997) la tecnología *“es literalmente, la reorganización o distribución del material físico de acuerdo con las especificaciones, teoría e ideas humanas. Por tanto, es la encarnación física o material de nuestras teorías e ideas (...) el punto de contacto entre la mente humana y el universo material”*. (p58). Por su parte, la Asociación Americana para el Avance de la Ciencia en Washington, D.C. en su *Technology: Report of the Project 2061 Phase I*

Technology Panel, definía la tecnología como *“la aplicación de conocimientos, herramientas y habilidades para resolver problemas prácticos y ampliar las capacidades humanas”* (Johnson, 1989, p.13), lo cual refleja una similitud conceptual con lo planteado en los documentos nacionales, en torno a la definición de tecnología.

De otra parte, Soliveréz (1992) considera que la tecnología se utiliza para hacer referencia a los variados medios artificiales mediante los cuales las personas deliberadamente resuelven problemas prácticos. La tecnología involucra los artefactos y procesos necesarios para la producción de bienes o la prestación de servicios de cualquier naturaleza, así como sus principios organizativos o de funcionamiento. Al respecto señala Soliveréz (1991) que Mediante las tecnologías transformamos al mundo natural creando un hábitat artificial, una tecnosfera que contiene cada vez menos elementos naturales inalterados. Pero también nos transformamos a nosotros mismos ya que el proceso no se limita a la resolución de nuestros problemas prácticos rasgo inicial de las técnicas o tecnologías si no que invade todos los campos de la actividad humana. (p.4).

Por otra parte, la UNESCO (2004) que define la tecnología como *“el saber hacer y el proceso creativo que puede utilizar recursos, herramientas y sistemas para resolver problemas y para acrecentar el control sobre el ambiente natural y artificial, con el propósito de mejorar la condición humana”*. Por lo que se puede observar que cobra importancia el hacer y los procesos creativos a los que conduce la tecnología, logrando transformaciones del ambiente natural como una forma de suplir necesidades humanas. Otra postura es la de Gay (1995) que expresa que la tecnología es: *“es el conjunto ordenado de conocimientos y los correspondientes procesos, que tiene como objetivo la producción de bienes y servicios, teniendo en cuenta la técnica, la ciencia y los aspectos económicos, sociales y culturales involucrados; el término se hace extensivo a los*

productos (si los hubiera) resultantes de esos procesos, los que deben responder a necesidades o deseos de la sociedad y, como ambición, contribuir a mejorar la calidad de vida.” (p.45).

5.2.1 Entre cables y memorias: la tecnología que transforma lo cotidiano

Las **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)**, especialmente en contextos rurales, han dejado de ser una promesa distante para convertirse en parte de la vida cotidiana de muchas comunidades, transformando prácticas diarias, relaciones sociales, formas de aprendizaje y modos de interacción con el entorno. En veredas como El Destino de Usme, esta transformación se manifiesta en acciones aparentemente simples, como el acceso a un teléfono móvil, el uso de una red comunitaria, una aplicación o la visualización de contenidos audiovisuales en línea.

En este contexto, las expresiones propias de la tradición lúdica, como las rondas, los juegos de patio o las dinámicas colectivas heredadas de generaciones anteriores, ya no se encuentran completamente aisladas de las dinámicas digitales, sino que comienzan a coexistir con ellas. Lo que antes se transmitía únicamente a través de la oralidad, el cuerpo y el espacio físico, hoy también se registra, circula y resignifica mediante fotografías, grabaciones, redes sociales, videojuegos, tutoriales y otros recursos digitales, configurando nuevas formas de apropiación, memoria y práctica cultural en la comunidad.

Además, iniciativas comunitarias como las redes comunitarias muestran cómo las comunidades mismas construyen soluciones tecnológicas que se adaptan a su cotidianidad. “Colnodo”² y otras organizaciones han promovido redes 4G-LTE gestionadas localmente en zonas rurales apartadas como estrategia para cerrar la brecha digital, permitiendo que la

² es una organización sin ánimo de lucro fundada en 1994 con el propósito de facilitar la comunicación y el intercambio de información y experiencias entre organizaciones colombianas a nivel local, nacional e internacional, a través de redes electrónicas de bajo costo.

conectividad no sea solo algo impuesto, sino algo arraigado, que se construye desde abajo, con las memorias, las necesidades y los ritmos de la vereda.

En la vereda El Destino de Usme, estos procesos podrían manifestarse de diversas maneras, por ejemplo, a través del uso de dispositivos móviles como cámaras improvisadas para registrar juegos tradicionales, mediante redes sociales donde se compartan rondas o canciones antiguas, o por medio de tutoriales digitales en los que se enseñen dinámicas lúdicas basadas en principios tradicionales como la colaboración, el respeto por los turnos y las reglas de convivencia, adaptadas al formato digital.

Ese uso cotidiano de la tecnología va construyendo memorias nuevas, aprendizajes distintos, percepciones distintas del espacio físico y del espacio virtual. Esto implica también tensiones: el riesgo de que lo presencial lúdico decaiga; que los dispositivos se conviertan en sustitutos de las relaciones cara a cara; que ciertas prácticas tradicionales se pierdan si no hay intención de preservarlas; pero también la esperanza de que lo tradicional no desaparezca, sino que se traslade, se muestre, se reinterprete, y se sueñe de nuevas maneras. La tecnología está transformando lo cotidiano en comunidades rurales como el Destino en Usme no solo en lo visible (cables, dispositivos) sino en memorias, prácticas, valores, en modos de jugar, en formas de aprender y de recordar.

Esa transformación está mediada por factores estructurales (infraestructura, acceso, capacitación) y culturales (apropiación, sentido de identidad, solidaridad generacional). En esta investigación es clave mirar esas transformaciones con los ojos de quienes las viven (niños, jóvenes, mayores de la vereda), para entender no solo qué se pierde, sino qué se gana, qué se conserva.

5.3 *Cultura*

Para referirse al concepto de cultura, es pertinente considerar el punto de vista desde el cual se comprende este término. Edward B. Tylor (1871) concibió la cultura como *“esa totalidad que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y otras aptitudes y hábitos que el ser humano adquiere como miembro de la sociedad”*. Desde la corriente sociológica, autores como Émile Durkheim y Marcel Mauss definieron la cultura como *“un conjunto de fenómenos sociales”* (citado en Cuche, 1997, p. 24). Posteriormente, una aproximación de tipo psicológico la describe como *“aquello que permite que el individuo se integre a una sociedad dada y se exprese a través de conductas y actitudes típicas”* (Cuche, 1997, p. 24).

Según Grimson (2008), la “Cultura” fue un concepto que nació para oponerse a la “Alta Cultura” y las teorías racistas que impregnaban en un primer estadio de la Antropología, al querer buscar diferentes jerarquías entre los diferentes grupos humanos con los que se encontró una primera Europa aislada al toparse con el mundo. Para Grimson (2008) el primer concepto de cultura surgió para oponerse a la idea de que hay gente con “cultura” e “incultos”, los que tienen esa “Alta Cultura” que define un grupo en concreto minoría por cierto de la gran masa “sin cultura” ni media ni baja. Pues debemos recordar que en el siglo XVIII estamos ante la visión de que una persona “culto”, es una persona leída, sensible a las artes ópera, teatro, conciertos costumbres que le identifican con un grupo pudiente.

Por otro lado, la (UNESCO, 1982) define a la cultura como *“el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias (p.12)”*.

Si bien Tylor (1871) citado en (Grimson, 2008) planteó un concepto de cultura asociado a todo aquel conocimientos, tradición, costumbre y hábito inherente a la persona dentro de una sociedad, al ser perteneciente de esta. Harris (2011) cita la definición de Tylor de la siguiente manera: “La cultura... en su sentido etnográfico, es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad (p.3)

Esta noción de cultura tiene implicaciones directas, los juegos tradicionales en El Destino de Usme no son solo entretenimiento, sino formas vivas de cultura que transmiten normas, valores, historias locales, prácticas de convivencia. Cuando interviene la tecnología, no se trata sólo de reproducir lo antiguo de forma digital, sino de reconocer que lo cultural se transforma. Esa transformación cultural mediada tecnológicamente puede fortalecer la identidad si hay conciencia, participación comunitaria y reconocimiento intergeneracional, pero también puede llevar a pérdidas si ciertas prácticas quedan olvidadas o desvalorizadas.

5.3.1 Identidad cultural en transición: juegos tradicionales entre permanencia y transformación

En la vereda El Destino de Usme, la identidad cultural rural no puede comprenderse únicamente como una herencia estática transmitida de generación en generación, sino como un proceso dinámico que se configura en medio de tensiones, adaptaciones y resignificaciones constantes. La relación con la tierra, el entorno natural y las prácticas cotidianas continúa siendo un elemento central en la construcción del sentido de pertenencia; sin embargo, estas dimensiones hoy conviven con nuevas formas de comunicación, entretenimiento y representación mediadas por tecnologías digitales.

En este escenario, los juegos tradicionales adquieren un carácter particular: ya no solo funcionan como recuerdo del pasado, sino como espacios de negociación cultural entre lo heredado y lo emergente. Más que simples expresiones de identidad, se convierten en un territorio simbólico en el que los niños y jóvenes reinterpretan las prácticas de sus mayores, incorporando elementos contemporáneos sin desligarse por completo de sus raíces comunitarias. Desde esta perspectiva, el juego tradicional en contextos rurales no solo cumple una función de preservación, sino también de transformación cultural, pues permite que las nuevas generaciones resignifiquen su vínculo con el territorio, cuestionen lo que reciben como herencia y construyan formas propias de entender su identidad en un mundo atravesado por la tecnología. De este modo, más que resistirse de forma pasiva al cambio, la identidad cultural en El Destino se reconfigura activamente en el diálogo entre memoria, juego y nuevas formas de interacción.

5.3.2 Cultura en movimiento: la tradición lúdica como práctica viva en El Destino

En la vereda El Destino, la cultura no se manifiesta únicamente como un conjunto de tradiciones heredadas del pasado, sino como una práctica viva que se adapta, se transforma y dialoga constantemente con el presente. Los juegos tradicionales, lejos de permanecer inalterables, se ven atravesados por cambios generacionales, por nuevas formas de comunicación y por la presencia creciente de las tecnologías digitales, lo que modifica no solo la manera en que se juega, sino también los significados que dichas prácticas adquieren para la comunidad.

En este sentido, la tradición lúdica en El Destino no puede entenderse como algo que debe conservarse de forma intacta, sino como una expresión cultural en permanente construcción. Los niños y jóvenes, al interactuar con los juegos tradicionales, no solo los reproducen, sino que los reinterpretan desde su propia experiencia, incorporando nuevos

lenguajes, referentes contemporáneos y formas de interacción que reflejan las transformaciones del mundo actual.

Sin embargo, este proceso de cambio implica también desafíos importantes. Existe el riesgo de que, en medio de la influencia de contenidos globalizados y digitales, las particularidades locales pierdan visibilidad o se diluyan. De igual manera, las limitaciones de acceso a dispositivos, conectividad y formación tecnológica en contextos rurales pueden generar desigualdades en la forma en que estas transformaciones culturales se producen y se aprovechan. Frente a este escenario, se hace necesario promover una relación consciente, crítica y creativa entre tradición y tecnología. Más que oponerlas, se trata de generar espacios en los que ambas dialoguen de forma equilibrada, reconociendo en los juegos tradicionales una herramienta poderosa para fortalecer la identidad cultural, la memoria colectiva y los vínculos intergeneracionales, al mismo tiempo que se aprovechan las tecnologías como medio para su documentación, difusión y resignificación en el presente.

5.4 Tradición y Ruralidad

De manera general, la tradición suele asociarse, desde su origen etimológico en el latín *tradere*, con la idea de transmisión, es decir, con aquello que se hereda del pasado y pasa de una generación a otra como un conjunto de saberes, prácticas y costumbres compartidas. Sin embargo, esta noción no puede entenderse únicamente como un proceso de conservación estática, ya que la tradición también se construye, se transforma y se resignifica en función de los cambios sociales, culturales e históricos que atraviesan a las comunidades. En este sentido, la tradición no solo actúa como memoria del pasado, sino como un proceso dinámico mediante el cual las sociedades reinterpretan su historia y la adaptan a las condiciones del presente. Su permanencia depende, en gran medida, de su capacidad para renovarse, dialogar con nuevas

realidades y ajustarse a las transformaciones del contexto sociocultural. De este modo, la tradición en contextos rurales puede comprenderse como una expresión viva, en constante reconstrucción, que articula elementos de estabilidad y de cambio en la configuración de la identidad colectiva (Arévalo, 2004). (Arévalo, J. M., 2004)

5.4.1 Ruralidad como escenario pedagógico para la resignificación del juego

Más allá de constituir un contexto geográfico o cultural, la ruralidad en la vereda El Destino se configura como un escenario pedagógico con un enorme potencial formativo. El entorno natural, las dinámicas comunitarias, los saberes campesinos y las formas propias de relación con el territorio ofrecen un marco privilegiado para el aprendizaje situado, en el que la experiencia, la memoria y la acción cobran un sentido particular. En este escenario, los juegos tradicionales no solo deben entenderse como expresiones culturales, sino también como herramientas pedagógicas profundamente ligadas al contexto. A través del juego, los niños no solo reproducen costumbres heredadas, sino que desarrollan habilidades de cooperación, resolución de conflictos, respeto por el entorno y comprensión de normas comunitarias que se construyen desde la vivencia directa del territorio. (Barragán, J. N. A., 2022)

Desde esta perspectiva, el juego tradicional en la escuela rural puede convertirse en una estrategia metodológica que conecta el currículo con la vida cotidiana de los estudiantes, posibilitando aprendizajes significativos vinculados a su realidad social y cultural. Así, la ruralidad deja de ser vista como limitación y se convierte en una oportunidad educativa para fortalecer el sentido de pertenencia, el pensamiento crítico sobre el entorno y la valoración de los saberes locales. Esta resignificación pedagógica del juego en contextos rurales no implica rechazar las tecnologías digitales, sino integrarlas de manera contextualizada y consciente, de tal forma que potencien la memoria, la creatividad y las formas propias de aprendizaje de la

comunidad, sin desplazar el valor del encuentro, la experiencia corporal y la transmisión intergeneracional. (Schensul, 1999)

5.4.2 Voces del territorio: tradición, memoria y nuevas ruralidades

Las voces del territorio emergen cuando las comunidades rurales se expresan, narran, registran o reafirman sus propias historias, prácticas y formas de relación con el entorno, especialmente en contextos de cambio. En la vereda El Destino (Usme), al igual que en otras zonas rurales de Colombia, se identifican múltiples actores niños, jóvenes, mayores, familias que son portadores de tradición, pero también agentes de transformación. Ellos no sólo conservan; también interpretan, adaptan, resignifican los juegos tradicionales frente a los estímulos externos como la tecnología y la urbanización.

La memoria colectiva desempeña aquí un papel clave: es el entramado de recuerdos, narraciones, costumbres, prácticas lúdicas que se han transmitido de generación en generación. Estos elementos constituyen un reservorio identitario, propio de la ruralidad, que permite a las comunidades ubicarse en el pasado, entender su presente y proyectar un futuro con sentido.

Estas voces se manifiestan cuando los niños de El Destino combinan juegos tradicionales con juegos digitales, cuando los jóvenes comentan que algunas rondas se adaptan al ritmo de lo que ven en videos, cuando los adultos mayores narran cómo se jugaba sin dispositivos o luces eléctricas, pero ven con curiosidad cómo adaptan la tecnología a lo tradicional, esto crea una tensión creativa entre preservar y transformar, entre lo que se fue y lo que está siendo.

La resignificación de la tradición puede ser un acto colectivo: documentar juegos, hacer talleres intergeneracionales donde se enseñen rondas antiguas, integrarlos como parte de actividades escolares, ferias culturales, o incluso producir materiales digitales (videos, apps, redes sociales) que permitan que lo tradicional trascienda en nuevos formatos. Estas acciones

pueden fortalecer la identidad local, generar reconocimiento social y moral hacia lo antiguo, pero también producir un sentido de pertenencia renovado.

Por último, el territorio no sólo como espacio físico, sino como espacio simbólico se convierte en actor de memoria. Las comunidades que habitan El Destino tienen un vínculo con su paisaje, sus costumbres, sus historias familiares, que se entrelaza con los juegos tradicionales. Escuchar esas voces es reconocer que la tradición no es algo muerto, sino que late en la cotidianidad, se entreteje con lo nuevo, y puede dar pistas de cómo la tecnología podría servir como aliada: para visibilizar, para compartir, para preservar, pero sobre todo para que esas memorias sigan siendo vivas.

6 Marco Metodológico

La presente investigación se inscribe en un enfoque cualitativo de carácter interpretativo, el cual reconoce a los actores sociales no como objetos pasivos de estudio, sino como sujetos activos y productores de conocimiento. Desde esta perspectiva, la realidad se comprende como una construcción social cargada de significados, los cuales emergen en la interacción entre los miembros de la comunidad y la investigadora, a través de sus relatos, prácticas y experiencias situadas (Vain, 2012; Geertz, 2003).

En este enfoque, el conocimiento no se concibe como neutral ni absoluto, sino como el resultado de un proceso de interpretación que se configura en diálogo con los participantes, reconociendo la influencia del contexto, la subjetividad y la experiencia vivida en la producción del saber. Así, el papel de la investigadora no se limita a la observación, sino que implica una participación reflexiva y ética orientada a facilitar espacios de escucha, diálogo y construcción colectiva de significado (Monteagudo, 2001; Pando, 2018).

En coherencia con este posicionamiento epistemológico, la investigación privilegiará las voces de los habitantes de la vereda El Destino de Usme, entendiendo que son ellos quienes otorgan sentido a sus prácticas culturales y a las transformaciones que experimentan en torno al juego. De esta manera, la comunidad no es concebida como un “objeto de estudio”, sino como un sujeto colectivo que participa activamente en la configuración del conocimiento construido.

Para la recolección de información, se emplearán técnicas propias del enfoque interpretativo, tales como la observación participante en espacios comunitarios, entrevistas abiertas y relatos orales, así como la elaboración de producciones colectivas vinculadas a la memoria de los juegos tradicionales. Estas estrategias se articularán en un proceso de triangulación que permitirá contrastar perspectivas y enriquecer la interpretación de los

hallazgos, evitando que el análisis se limite a la mirada de la investigadora (Vain, 2012). En este sentido, la investigación no busca únicamente describir prácticas, sino comprender e interpretar los significados que la comunidad atribuye a la transformación de los juegos tradicionales en el contexto de la creciente presencia de las tecnologías digitales, reconociendo que dichas interpretaciones se construyen de manera diversa y situada.

6.1.1 Instrumentos de Investigación

En el marco de la investigación de carácter cualitativo con un enfoque interpretativo, los instrumentos de recolección de datos de información no se limitan a ser herramientas técnicas, sino que constituyen medios esenciales para acceder a los significados, memorias y experiencias de los actores sociales. Desde esta perspectiva, comprender los fenómenos implica adentrarse en la cotidianidad de los participantes, interpretar sus narrativas y reconocer la construcción colectiva del conocimiento, por ello, se privilegian instrumentos como la observación participante, las entrevistas abiertas, los relatos orales y la recopilación de producciones colectivas, los cuales permiten captar la riqueza simbólica y cultural de las prácticas sociales en su contexto. Estos recursos metodológicos, además de otorgar profundidad a la indagación, garantizan la coherencia con la mirada de la investigación, orientada a interpretar la realidad desde la voz y la experiencia de los propios sujetos.

6.1.2 La observación participante

La observación participante constituye uno de los instrumentos centrales en la investigación cualitativa con enfoque interpretativo (**ver anexo 1,2, 3 y 4**), en tanto permite comprender las prácticas sociales desde dentro, a través de la inmersión del investigador en el contexto de los actores sociales. De acuerdo con Taylor y Bogdan (1987), este tipo de investigación “involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el

milieu, durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo” (p. 45). (Taylor, 1987) Esta definición resalta el carácter relacional del método, puesto que el conocimiento no se genera desde fuera, sino en la experiencia compartida y en el contacto directo con la vida cotidiana de los sujetos. En esa misma línea, Schensul, Schensul y LeCompte (1999) sostienen que la observación participante es “el proceso de aprendizaje a través de la exposición y el involucrarse en el día a día o las actividades de rutina de los participantes en el escenario del investigador” (p. 91), subrayando así la necesidad de un compromiso sostenido con la comunidad y la comprensión situada de las prácticas culturales. (Schensul, 1999)

Bernard (1994) se suma a esta interpretación, indicando que la observación participante requiere una rigurosidad para identificar lo que está sucediendo. Advierte que la mayoría de los antropólogos necesitan mantener un sentido de la objetividad a través de la distancia. Define la observación participante como el proceso para establecer relación con una comunidad y aprender a interactuar con los integrantes de esta de forma que sus miembros actúen de forma natural, y luego salirse del escenario con el fin de comprender lo que está ocurriendo y ser capaz de escribir acerca de ello.

Las ventajas de este instrumento han sido ampliamente documentadas. Bernard (1994) afirma que incrementa la validez de los hallazgos, facilita la recolección de datos de distinta naturaleza y otorga credibilidad a la interpretación, dado que permite triangular lo observado con lo narrado por los participantes. Asimismo, posibilita acceder a significados implícitos, prioridades culturales y expectativas simbólicas que difícilmente podrían emerger a través de técnicas más estructuradas (Schensul, 1999).

6.1.3 *las entrevistas abiertas*

Otro de los instrumentos centrales en la investigación cualitativa interpretativa lo constituyen las entrevistas abiertas (**ver anexo 5, 6, 7, 8 y 9**), estas se caracterizan por ofrecer al entrevistado la posibilidad de narrar sus experiencias, percepciones y significados con libertad, sin estar condicionado por categorías cerradas o rígidamente preestablecidas. En este sentido, Creswell (2009) enfatiza que las entrevistas abiertas deben carecer de categorías preconcebidas, de modo que las categorías emergentes provengan de los relatos y significaciones de los propios actores sociales. Desde esta lógica, la entrevista abierta no solo permite recolectar información, sino que se configura en un espacio de diálogo y construcción conjunta que permite dar sentido a la voz de los participantes.

Lejos de buscar respuestas homogéneas, lo que se pretende con este instrumento es identificar significados y patrones comunes que surgen en el relato de los participantes. De esta manera, en el contexto de investigaciones sobre juegos tradicionales en la comunidad rural El Destino de Usme, las entrevistas abiertas se convierten en una estrategia central para recuperar la memoria de los juegos, explorar los cambios intergeneracionales y comprender cómo la tecnología ha incidido en la resignificación de estas prácticas culturales.

Dentro de las técnicas conversacionales, la entrevista abierta se constituye en una herramienta fundamental de la investigación cualitativa, pues permite un acercamiento flexible a la subjetividad de los participantes. Hernández y García (2008), al abordar la entrevista como técnica para la recogida de datos, subrayan que este recurso no solo cumple la función de recolectar información, sino que se erige como un espacio de interacción social en el cual se intercambian significados entre entrevistador y entrevistado. A diferencia de los cuestionarios estructurados, la entrevista abierta se caracteriza por su carácter dialógico, lo

que posibilita conocer las emociones y experiencias que serían invisibles bajo enfoques rígidos. Los autores destacan que, para que este instrumento cumpla con su potencial, el entrevistador debe desplegar habilidades comunicativas como la escucha activa y la capacidad de orientar sin imponer, cualidades que permiten generar confianza y favorecer la producción de narrativas auténticas.

6.1.4 los relatos orales

Los relatos orales (**ver anexo 10, 11, 12, 13 y 14**) constituyen instrumentos narrativos fundamentales para el enfoque cualitativo, ya que permiten acceder a las experiencias de los sujetos en su dimensión subjetiva y simbólica. De acuerdo con Bmertaux (1997), la historia de vida es una metodología que se centra en reconstruir los procesos vividos por los individuos para comprender las estructuras sociales en las que están inmersos. En este sentido, los relatos orales no son meros testimonios anecdóticos, sino narraciones cargadas de significados que transmiten la memoria colectiva, los valores y las formas de identidad de la comunidad de la vereda el Destino de Usme. Tal como señala la Universidad Veracruzana (2017), la construcción de relatos orales exige un contacto ético con los participantes.

En el marco de una investigación interpretativa, los relatos orales permiten identificar patrones de sentido compartidos, a la vez que capturan la singularidad de cada trayectoria. De esta manera, en el estudio de juegos tradicionales en la comunidad rural de Usme, los relatos orales resultan cruciales para documentar cómo niños, jóvenes, adultos y ancianos experimentan, recuerdan y resignifican la práctica de sus juegos a lo largo del tiempo.

Los relatos orales constituyen un recurso metodológico fundamental en la investigación cualitativa, pues permiten rescatar memorias individuales y colectivas que otorgan sentido a las prácticas sociales y culturales de una comunidad. Más allá de ser simples testimonios, se

configuran como narraciones cargadas de símbolos y significados que vinculan pasado y presente, experiencia y subjetividad.

Desde una perspectiva metodológica, los relatos orales se recogen mediante entrevistas abiertas, conversaciones grupales o sesiones de memoria colectiva, donde el énfasis no está en la verificación de hechos, sino en la comprensión de los sentidos atribuidos a la experiencia narrada. Como afirma Álvarez (2022), este recurso contribuye a la formación de sujetos más conscientes de su historia y de su papel en la comunidad, al mismo tiempo que crea vínculos de diálogo intergeneracional y fortalece la transmisión cultural. En investigaciones centradas en juegos tradicionales, este instrumento resulta especialmente útil, ya que permite documentar las memorias de niños, jóvenes y adultos mayores acerca de la práctica de los juegos, así como las emociones, valores y aprendizajes asociados a ellas.

De esta manera, los relatos orales no se limitan a un registro anecdótico, sino que constituyen una vía de acceso a la memoria colectiva. Tal como se evidencia en la propuesta de Álvarez (2022), este tipo de narrativas pueden convertirse en un puente entre la comunidad y la investigación, favoreciendo la construcción de conocimiento situado y culturalmente pertinente. En consecuencia, incluir relatos orales en una investigación interpretativa implica reconocer la centralidad de la voz de los sujetos y el carácter dialógico de la producción del saber, aspecto que enriquece tanto el análisis como las posibilidades de transformación social.

En este sentido, los relatos orales no deben entenderse como simples anécdotas, sino como expresiones de la memoria cultural y social que, al ser recogidas de manera sistemática, posibilitan una interpretación más profunda de los procesos de memoria colectiva. Tal como advierte Gili (2010), el valor de la historia oral radica en su capacidad para articular recuerdos individuales con narrativas colectivas, lo que otorga a la investigación un carácter de testimonio

vivo y situado. La memoria compartida se convierte así en un insumo indispensable para comprender cómo los sujetos interpretan y resignifican sus experiencias en función de su identidad y pertenencia comunitaria.

6.1.5 Momentos de la Investigación

6.1.5.1 Primer momento: Raíces del territorio (contextualización)

La investigación se sitúa en la vereda El Destino, ubicada en la localidad de Usme, al suroriente de Bogotá, este territorio constituye uno de los espacios rurales más significativos de la ciudad, no solo por su riqueza ecológica, sino también por su papel como custodio de prácticas culturales campesinas que han resistido el avance de la urbanización. En sus montañas, valles y caminos de tierra se entretajan memorias colectivas, formas de vida comunitarias y expresiones culturales que dan cuenta de una identidad profundamente arraigada en el territorio. La ruralidad en Usme no puede entenderse únicamente como una categoría geográfica, sino como una manera de habitar el mundo, en este contexto, las dinámicas cotidianas giran alrededor de la agricultura familiar, el pastoreo, las economías solidarias y la transmisión de saberes intergeneracionales. La vida comunitaria se organiza en torno al trabajo, la educación y el juego, entendido no solo como una práctica de recreación, sino como un espacio simbólico que fortalece vínculos sociales y preserva valores culturales.

Históricamente, los juegos tradicionales como la rayuela, la lleva, el escondite o los ponchados han acompañado a la infancia en la vereda, constituyendo un elemento vital en los procesos de socialización y cohesión comunitaria, estos juegos, transmitidos de generación en generación, han sido escenarios de aprendizaje, cooperación y construcción de identidad, sin embargo, en la última década, la presencia creciente de la tecnología digital ha empezado a

transformar la práctica de los juegos tradicionales, provocando tensiones entre tradición y modernidad.

La contextualización del territorio, por tanto, no solo describe un espacio físico, sino que revela un entramado cultural en el que conviven prácticas ancestrales y dinámicas contemporáneas. Este primer momento busca situar al lector en el corazón de la vereda, reconociendo la riqueza simbólica de su ruralidad, las tensiones derivadas del contacto con lo urbano y, sobre todo, la importancia del juego como patrimonio inmaterial en riesgo de transformación. De esta manera, comprender la vereda El Destino es entender el escenario en el que se teje la investigación: un territorio vivo, atravesado por contrastes, donde las voces de niños, jóvenes y adultos mayores dialogan entre la memoria del pasado y los desafíos del presente digital.

6.1.5.2 Segundo momento: Recolección de saberes: encuentros, entrevistas, observación de juegos

Este momento de la investigación se orientó a la recolección de saberes comunitarios, entendidos como patrimonio vivo que habita en las memorias, experiencias y relatos de quienes conforman la vereda El Destino de Usme. Más que una simple búsqueda de datos se trató de un proceso de diálogo intergeneracional en el que la voz de los niños, jóvenes, adultos y adultos mayores se entrelazó como hilos que, al unirse, conforman un tejido cargado de significados culturales.

Para ello se implementaron diversos instrumentos y técnicas propias del enfoque cualitativo interpretativo, en primer lugar, se realizaron encuentros comunitarios, concebidos como espacios de conversación abierta, donde los habitantes compartieron recuerdos de infancia, narraron sus juegos preferidos y reflexionaron sobre cómo la llegada de la

tecnología ha transformado estas prácticas. Dichos encuentros funcionaron como un escenario colectivo de memoria, en el cual el juego emergió no solo como un hecho recreativo, sino como una huella de identidad que vincula a cada generación con su territorio.

En segundo lugar, se realizaron encuentros dialógicos con integrantes de la comunidad niños, jóvenes y adultos mayores a partir de una de preguntas orientadoras (ver **Anexo 5: entrevistas realizadas a las mujeres, niños y jóvenes de la comunidad**), cuyo propósito fue propiciar un diálogo reflexivo sobre las transformaciones del juego en la vereda El Destino. Aunque los anexos no constituyen entrevistas abiertas en sentido formal, sí recogen fragmentos significativos de conversación que, al ser analizados junto con las observaciones consignadas en el diario de campo, permitieron acceder a percepciones diversas sobre el sentido del juego y los cambios producidos por la incorporación de la tecnología. Las respuestas obtenidas, más allá de su brevedad, revelan la presencia de una memoria colectiva compartida: los adultos mayores evocan los juegos tradicionales como espacios de encuentro comunitario, aprendizaje moral y cohesión social; mientras que los niños y jóvenes expresan la fascinación por los entornos digitales, sin desconocer el valor simbólico de los juegos heredados de sus abuelos.

El diario pedagógico (ver **anexo 1: Diario de Campo**) se constituyó en un instrumento clave para comprender, desde la experiencia directa, las transformaciones culturales y pedagógicas que atraviesa la vereda El Destino. Las observaciones registradas durante el segundo semestre de 2024 evidencian que, a pesar de la creciente presencia de la tecnología, los juegos tradicionales mantienen un profundo valor simbólico y afectivo en la comunidad. Durante las jornadas de intervención en el espacio comunitario *Rincón Palabra Tejida*, niños, jóvenes y adultos mayores participaron activamente en la recreación de juegos

como la rayuela, el bocho, la golosa y el trompo. Estas actividades no solo despertaron el entusiasmo colectivo, sino que funcionaron como detonantes de memoria, al evocar en los adultos mayores una nostalgia cargada de recuerdos de infancia, y al mismo tiempo, generar en los más jóvenes curiosidad por prácticas que, aunque conocidas por vía digital, habían dejado de experimentar en su dimensión corporal y comunitaria.

El registro detallado del diario permitió reconocer que el juego tradicional en la vereda no ha desaparecido, sino que ha transitado hacia formas híbridas de práctica, donde lo ancestral se encuentra con lo digital. En varias sesiones se observó cómo los niños mencionaban haber jugado “rayuela” o “bocho” s, pero desconocían sus reglas físicas o el sentido de colectividad que implicaban al jugarse en grupo. Este hallazgo evidencia que las tecnologías no necesariamente suprimen la tradición, sino que la transforman, produciendo un diálogo constante entre la memoria lúdica y las nuevas formas de entretenimiento.

Asimismo, el diario reveló el papel que desempeñan los adultos mayores como portadores de la memoria cultural, al asumir un rol pedagógico espontáneo en la enseñanza de los juegos tradicionales. Su participación activa reafirma que el conocimiento lúdico en la vereda se transmite de manera intergeneracional, a través de la oralidad, el ejemplo y el afecto. En contraposición, la mirada de los jóvenes refleja la tensión entre el deseo de mantener viva la tradición y la atracción que ejercen las pantallas, lo cual da cuenta de un proceso de resignificación constante del patrimonio inmaterial.

Más allá de los registros descriptivos, el diario de campo se convirtió en una herramienta de reflexión pedagógica, que permitió analizar cómo el acto de jugar se convierte en una experiencia formativa integral. Cada encuentro se transformó en un espacio de construcción colectiva de saberes, donde las emociones, las risas y los recuerdos dieron

paso a la conciencia de la pérdida y a la valoración del juego como símbolo de identidad y resistencia cultural. Este proceso de observación participante evidenció que el juego, más que una práctica recreativa, es un escenario de diálogo social y educativo, donde la comunidad se reconoce a sí misma y reflexiona sobre su relación con la tecnología.

. Adicionalmente, se recurrió a la observación participante en distintos espacios comunitarios y familiares de la vereda (**ver anexos 7 al 14**), lo cual permitió vivenciar de primera mano las dinámicas lúdicas que aún se conservan, las variaciones que han emergido con el paso del tiempo y las tensiones que surgen cuando estas prácticas se entremezclan con el uso de dispositivos tecnológicos. Estas sesiones de observación se desarrollaron en contextos naturales de la comunidad patios, caminos, potreros y el espacio cultural donde niños, jóvenes y adultos participaron activamente en actividades que recrearon la memoria del juego tradicional.

Durante el **taller de Memoria lúdica en espacios abiertos (anexo 7)**, se observó cómo los niños recuperaban con entusiasmo la dinámica del juego “buscando el objeto perdido”, evidenciando su capacidad para cooperar, negociar reglas y construir colectivamente el sentido del juego. En el ejercicio de **plasmado gráfico (anexo 8)**, los participantes representaron en papel los juegos de su preferencia, dando testimonio del valor simbólico que estos conservan en su memoria afectiva. A su vez, las actividades de cuerda (**anexos 10 y 13**) y los encuentros intergeneracionales (**anexos 11 y 12**) mostraron cómo el cuerpo sigue siendo un mediador esencial de la experiencia lúdica, favoreciendo el fortalecimiento de la memoria cultural y los lazos comunitarios. De igual manera, las escenas documentadas en el (**anexo 14**), donde los niños juegan “el bocho”, reflejan la persistencia de

prácticas tradicionales resignificadas desde su propio contexto, sin perder el carácter colectivo y territorial que las define.

La observación no se limitó a describir reglas, secuencias o movimientos, sino que se orientó a captar los gestos, las emociones, las formas de relación y los significados implícitos que emergen durante el juego. En este sentido, cada escena observada fue interpretada como un texto cultural, donde los cuerpos, las miradas y los silencios expresan tanto la permanencia como la transformación del patrimonio lúdico. Esta perspectiva permitió comprender el juego no solo como práctica recreativa, sino como una forma de conocimiento corporal y simbólico que articula memoria, aprendizaje y pertenencia.

Asimismo, este proceso metodológico respondió al principio de que el conocimiento no se encuentra en un solo sujeto ni en un único discurso, sino que se construye colectivamente. Cada voz escuchada y cada juego observado se constituyen en hilos que, al entrelazarse, revelan un entramado cultural complejo que da cuenta de la transformación de los juegos tradicionales en la vereda El Destino. En esa medida, la observación participante trascendió su función diagnóstica para convertirse en un acto de aprendizaje y resignificación comunitaria, donde la narración, el gesto y la observación se consolidaron como actos de resistencia frente al olvido y como mecanismos de preservación activa de la memoria lúdica.

De este modo, la observación participante permitió no solo registrar las evidencias empíricas del fenómeno, sino también comprender la dimensión vivencial y afectiva del juego tradicional, en su tránsito entre lo físico y lo digital, entre la herencia y la innovación. Cada registro de campo se transformó en una oportunidad para leer las transformaciones del territorio desde el cuerpo, la palabra y la emoción, reafirmando que el juego sigue siendo un

espacio pedagógico, cultural y político en el que se teje la identidad colectiva de la vereda El Destino.

6.1.5.3 Tercer momento: Indagación e interpretación de los juegos rurales

Este momento de la investigación se enfocó en la indagación, descripción e interpretación de los juegos tradicionales que aún perviven en la vereda El Destino de Usme, más allá de un simple inventario de prácticas lúdicas, esta fase buscó comprender los sentidos que la comunidad otorga a cada juego, las transformaciones que han experimentado con el paso del tiempo y las formas en que estos siguen siendo relevantes para la vida colectiva, aun en medio de los cambios introducidos por la tecnología.

La indagación inició con la recolección de testimonios orales de niños, jóvenes y adultos mayores, quienes narraron cómo se practicaban juegos como la lleva, la rayuela, los ponchados y el escondite, estas narraciones permitieron reconstruir las reglas, dinámicas y variaciones que han acompañado a cada generación, evidenciando que, aunque algunos elementos permanecen estables, otros han sido adaptados para ajustarse a las condiciones actuales del territorio. En este sentido, se constató que los juegos tradicionales no son estáticos ni se limitan a reproducir un pasado, sino que funcionan como prácticas vivas, capaces de reinventarse de acuerdo con las necesidades y contextos de quienes los juegan.

La interpretación de los juegos rurales, por tanto, no se limitó a reconocerlos como simples actividades recreativas, sino como espacios simbólicos cargados de memoria, identidad y valores comunitarios. Cada juego se configuró como un relato cultural: la rayuela como metáfora del vínculo con la tierra; la lleva como símbolo de la interacción corporal y la cohesión grupal; el escondite como práctica de complicidad y confianza entre pares; los ponchados como expresión de destreza y resistencia física. Esta lectura permitió visibilizar

cómo los juegos tradicionales constituyen un patrimonio cultural inmaterial que fortalece el tejido social y transmite saberes intergeneracionales.

Al mismo tiempo, se identificaron tensiones en este proceso: los adultos mayores resaltan el valor de los juegos como prácticas de encuentro y colectividad, mientras que los niños y jóvenes, aunque aún participan, muestran una preferencia creciente por experiencias digitales. Esta dualidad permitió comprender que los juegos se encuentran en un punto de transición cultural, donde su vigencia depende de la capacidad de resignificarlos en diálogo con los nuevos lenguajes tecnológicos.

En síntesis, este tercer momento de la investigación permitió no solo documentar e interpretar los juegos tradicionales de la vereda, sino también reconocerlos como prácticas en permanente transformación, que continúan otorgando sentido a la vida comunitaria. De esta manera, el estudio abre la posibilidad de construir recomendaciones culturales que, en lugar de apartar los juegos al pasado, los proyecten hacia el futuro como experiencias significativas, capaces de adaptarse sin perder su esencia.

6.1.5.4 Cuarto momento: Indagación teórica:

Este momento de la investigación se orientó a contrastar los hallazgos empíricos con referentes teóricos y estudios previos. La indagación teórica permitió situar las prácticas lúdicas de la vereda El Destino de Usme dentro de un marco más amplio de reflexión, en el que el juego es comprendido como patrimonio cultural inmaterial, espacio de socialización y mediación educativa. Se recurrió a autores clásicos y contemporáneos que han reflexionado sobre el valor cultural del juego, así como a investigaciones recientes que analizan la relación entre juegos tradicionales y tecnología. Este diálogo con la teoría ofreció herramientas para interpretar las

tensiones entre lo rural y lo digital, la memoria y la innovación, y la vigencia del juego como práctica social viva en procesos de transformación cultural.

De esta manera, la indagación teórica no se limitó a sustentar los hallazgos, sino que los resignificó, ubicando a los juegos tradicionales en el marco de debates actuales sobre educación, identidad y ruralidad, y aportando claves para su preservación y resignificación en diálogo con los nuevos lenguajes tecnológicos.

6.1.5.5 Quinto momento: Interpretación de la información

En este momento se realizó un análisis reflexivo de la información recolectada a través de las entrevistas, relatos orales y observaciones participantes. La interpretación permitió reconocer patrones comunes, tensiones y transformaciones en torno al juego tradicional en la vereda El Destino de Usme. La información obtenida no se consideró de manera aislada, sino en relación con el contexto cultural, histórico y educativo de la comunidad. Esto permitió comprender que los juegos no solo son prácticas recreativas, sino expresiones de identidad, memoria colectiva y resistencia cultural frente a los cambios generados por la tecnología.

Finalmente, la interpretación de los datos se constituyó en un proceso de diálogo entre las voces de la comunidad y los referentes teóricos. Este ejercicio permitió extraer sentidos profundos, resaltar la importancia de preservar los juegos tradicionales y proyectar posibilidades de resignificación a través de herramientas pedagógicas y mediaciones tecnológicas.

6.1.5.6 Sexto momento: Elaboración de recomendaciones comunitarias

El sexto momento de la investigación correspondió a la construcción de recomendaciones comunitarias, concebidas como un ejercicio colectivo orientado a preservar y resignificar los juegos tradicionales de la vereda El Destino de Usme. Este proceso se desarrolló de manera participativa, a partir de los aportes surgidos en los encuentros de diálogo intergeneracional, los

talleres lúdicos y las observaciones realizadas en campo. Durante estos espacios, los participantes niños, jóvenes y adultos mayores compartieron sus experiencias, preocupaciones y propuestas frente a la pérdida progresiva del juego tradicional y la influencia de las tecnologías digitales.

A partir de estas voces, se consolidaron recomendaciones que integran el saber comunitario con las reflexiones pedagógicas del equipo investigador. Su formulación no fue impuesta externamente, sino construida mediante la validación colectiva en el espacio cultural Rincón Palabra Tejida, donde se socializaron los hallazgos y se priorizaron acciones conjuntas. Las propuestas finales se orientan a distintos actores del territorio: a la comunidad, para reactivar espacios de juego y memoria; a las familias, para fomentar el juego compartido y el diálogo intergeneracional; a los docentes y educadores populares, para integrar los juegos tradicionales en las prácticas pedagógicas; y a las instituciones locales, para diseñar estrategias que reconozcan el valor del juego como patrimonio cultural inmaterial. Este momento final representó un acto de devolución y co-construcción del conocimiento, en el que la comunidad asumió un papel activo como protagonista de su propia memoria lúdica y como gestora de las transformaciones culturales que atraviesan su territorio.

En primer lugar, se recomienda la organización de jornadas intergeneracionales de juego que integren a niños, jóvenes y adultos mayores. Estos espacios no solo permiten transmitir conocimientos y prácticas ancestrales, sino también reconocer el valor del juego como vínculo afectivo y cultural en la comunidad. De igual manera, se sugiere la creación de escenarios comunitarios permanentes para la práctica lúdica, espacios abiertos dentro de los encuentros con la biblioteca Libros Buenos a la Vereda, que funcionen como puntos de encuentro y aprendizaje.

Allí, el juego tradicional puede convivir con mediaciones tecnológicas que apoyen la documentación, recreación y difusión de estas prácticas.

Finalmente, se plantea la importancia de promover procesos de memoria y registro a través de medios audiovisuales y digitales, que permitan conservar relatos, reglas y experiencias asociadas a los juegos tradicionales. Estas acciones buscan garantizar la transmisión intergeneracional de saberes, fortalecer la identidad cultural y consolidar al juego como un pilar del tejido comunitario en la vereda.

6.2 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Tabla 1 “Relación entre juego, memoria y comunidad en las prácticas lúdicas tradicionales”

Instrumento	Juego	Memoria	Cultura/Comunidad
Observación participante	Juegos tradicionales: bocho, golosa, carretilla, rayuela, escondidas. Tejido colectivo.	Transmisión intergeneracional: de abuelos a nietos; prácticas que se renuevan en cada generación.	Reuniones en la vereda, y rincones comunitarios como “Palabra tejida”.
Entrevistas	Relatos de infancia: la lleva, ponchados, cocinita, trompo.	Narraciones orales (de los juegos que las mujeres realizaban en la comunidad, como la lleva, los ponchados y el bocho).	Mujeres como guardianas de memoria y transmisoras de saberes comunitarios.
Relatos orales	Juegos recreados con recursos cotidianos (piedras, ramas, objetos caseros).	Historias míticas y de miedo transmitidas intergeneracionalmente.	Refuerzan el sentido de pertenencia y el arraigo territorial.
Recurrencias	Juegos y relatos tradicionales reaparecen como ejes culturales.	La memoria lúdica intergeneracional es central.	Cohesión comunitaria y resignificación frente a la tecnología.

Autoría Propia

6.2.1 Categorías de análisis

El proceso de análisis de la información se desarrolló a partir de la triangulación metodológica entre la observación participante, los encuentros de diálogo y los relatos orales,

estrategia que permitió contrastar y complementar las perspectivas de los diferentes actores de la comunidad de la vereda El Destino de Usme, identificando patrones, tensiones y transformaciones en torno a las prácticas lúdicas tradicionales. En total, participaron de manera activa dieciséis personas, entre ellas ocho niños y niñas de edades entre 7 y 13 años, y ocho adultos, dentro de los cuales se incluyó a don Samuel, reconocido por la comunidad como portador de memoria cultural y conocimiento sobre los juegos tradicionales, este número varió a lo largo del proceso, ya que la asistencia no fue constante en todas las sesiones debido a las dinámicas familiares, laborales y climáticas propias del contexto rural.

La selección de los participantes se realizó mediante muestreo intencional y por conveniencia, priorizando la participación de personas vinculadas al Rincón Palabra Tejida y familias representativas de distintas generaciones de la vereda, el criterio principal fue la disposición para compartir experiencias relacionadas con el juego, la tecnología y la vida comunitaria, de modo que se garantizara la presencia de voces diversas en términos de edad, género y rol social. Esta composición permitió acceder a un panorama amplio y contrastado: los niños y jóvenes aportaron una visión actual del juego mediado por la tecnología, mientras que los adultos y adultos mayores ofrecieron un marco de memoria y comparación histórica. Así, la triangulación de fuentes entre observación, diálogo y relato oral no solo fortaleció la validez interna del estudio, sino que también posibilitó la interpretación situada de los fenómenos observados, revelando las continuidades y rupturas culturales que atraviesan la práctica del juego tradicional en la vereda El Destino.

En este sentido, más que buscar representatividad numérica, el análisis cualitativo se orientó a la riqueza interpretativa y a la profundidad del discurso de los participantes, cada testimonio fue analizado como una expresión simbólica y contextual, contrastada con las

observaciones registradas en campo y las categorías teóricas del marco referencial. De esta manera, el proceso analítico permitió construir un entramado coherente entre las voces de la comunidad, las prácticas observadas y las reflexiones pedagógicas, consolidando los hallazgos que sustentan las conclusiones y recomendaciones de esta investigación.

En el trabajo de campo se constató que juegos como *la lleva, la rayuela, el ponchado o el escondite* continúan presentes en los espacios comunitarios, aunque con menor frecuencia y coexistiendo con dinámicas digitales, adicionalmente, las entrevistas y relatos orales recuperaron memorias de infancia y narraciones que vinculan el juego con la cohesión social, la solidaridad y el sentido de pertenencia territorial. A pesar del predominio de lo tecnológico en las nuevas generaciones, la comunidad reconoce el valor social y educativo de los juegos tradicionales, que son comprendidos no solo como prácticas recreativas, sino como espacios de aprendizaje, transmisión de valores, encuentro intergeneracional y construcción identitaria.

Desde un enfoque interpretativo, los testimonios fueron analizados como expresiones simbólicas cargadas de sentido, donde las narraciones de los adultos mayores evocan la memoria de comunidad y arraigo, mientras que las experiencias de los jóvenes revelan formas híbridas de juego que articulan lo tradicional con lo digital, este contraste generacional permitió comprender que los juegos tradicionales no desaparecen, sino que se transforman y resignifican frente a los desafíos contemporáneos.

A partir del análisis de la información desarrollado emergieron tres categorías de análisis centrales que condensan la riqueza del fenómeno y ofrecen una interpretación articulada de los hallazgos:

1. **Memoria lúdica intergeneracional**, que aborda la transmisión de saberes, prácticas y valores culturales entre generaciones.

2. **Tensiones entre lo comunitario y lo digital**, que analiza los cambios en las formas de interacción y socialización frente a la influencia tecnológica.
3. **Resignificación del patrimonio cultural**, que explica cómo la comunidad reelabora sus prácticas lúdicas tradicionales para mantener su vigencia y sentido identitario.

Estas categorías no operan de manera aislada, sino que dialogan entre sí, mostrando que los juegos tradicionales se transforman en experiencias híbridas donde lo físico y lo digital conviven, y donde la memoria colectiva se adapta para sostener la identidad en medio del cambio. A continuación, se desarrollan en detalle cada una de ellas.

6.2.1.1 memoria lúdica intergeneracional

En esta primera categoría la memoria lúdica intergeneracional comprende el conjunto de juegos, relatos, prácticas culturales y expresiones simbólicas que se transmiten de generación en generación, no se trata únicamente de recuerdos individuales, sino de una memoria colectiva que configura identidad, arraigo y pertenencia comunitaria. En este proceso, los adultos mayores desempeñan un papel fundamental como custodios del conocimiento: enseñan, narran y recrean los juegos tradicionales en el presente, garantizando la continuidad histórica y social de estas manifestaciones.

Desde la teoría de la memoria colectiva propuesta por (Halbwachs & Díaz, 1995) los recuerdos individuales adquieren significado en la medida en que están insertos en marcos sociales compartidos. En este sentido, los juegos tradicionales funcionan como marcos de memoria que estructuran cómo una comunidad recuerda, qué elementos del pasado conserva y cómo los interpreta en el presente. Gracias a la interacción social, la transmisión oral y la práctica en espacios comunitarios, juegos como *la lleva*, *el ponchado*, *la carretilla* o *el escondite*

se mantienen vivos como portadores de valores, normas, códigos simbólicos y formas de relación con el entorno.

Diversos estudios en Colombia respaldan esta interpretación, Por ejemplo, Ardila Barragán (2022) publica en la *Revista digital: actividad física y deporte sobre Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*, analiza cómo los juegos tradicionales en contextos rurales funcionan como expresiones del acervo cultural regional, fortaleciendo la identidad a través del intercambio de saberes entre generaciones. En su estudio, la implementación de talleres de memoria permitió recuperar prácticas lúdicas tradicionales y fortalecer el reconocimiento de su valor cultural en las nuevas generaciones.

De manera similar, investigaciones desarrolladas en comunidades indígenas evidencian que los juegos tradicionales poseen funciones simbólicas, rituales y sociales, la *Revista Huellas* (2024) publicó un reportaje sobre *Los juegos tradicionales del resguardo indígena de males como mediador didáctico para la conservación de las estructuras sociales ancestrales*, en cual describen cómo las historias (anécdotas) y los juegos actúan como puente entre el pasado y el presente, preservando la memoria colectiva y nutriendo el sentido de pertenencia (identidad cultural, valor simbólico, continuidad).

Desde la perspectiva de la lúdica y la educación, la memoria intergeneracional adquiere además una dimensión de aprendizaje social: los niños no solo reproducen reglas, sino que aprenden modos de cooperación, transformación de normas, narrativas orales y valores como el respeto, la solidaridad y la creatividad, es decir, la memoria lúdica no se limita a “recordar”, sino que implica reconstruir y recrear experiencias pasadas en contextos nuevos, otorgándole dinamismo y vigencia.

En síntesis, la memoria lúdica intergeneracional no es un vestigio del pasado, sino un proceso vivo de conservación cultural, los juegos tradicionales se transforman, se adaptan y se resignifican, pero conservan señales simbólicas que sostienen la identidad frente a los cambios sociales, tecnológicos y territoriales. De esta manera, la memoria lúdica se configura como una estrategia de resistencia cultural, cohesión social y afirmación identitaria, al tiempo que actúa como un espejo donde la comunidad reconoce su pasado, comprende su presente y proyecta su futuro.

6.2.1.2 Tensiones entre lo comunitario y lo digital

En esta categoría las tensiones entre lo comunitario y lo digital emergen cuando las prácticas tradicionales de sociabilidad, memoria, juego y cultura se enfrentan, interactúan o se ven transformadas por las tecnologías digitales. No se trata simplemente de un reemplazo de lo tradicional, sino de un espacio de conflicto, negociación y coexistencia en el cual lo digital interviene como agente de cambio, pero también como riesgo de distorsión de la memoria comunitaria, de las relaciones interpersonales y de los valores que se sustentan en lo comunitario.

Desde el punto de vista teórico, la cultura digital y las políticas de cultura digital plantean que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) reconfiguran las formas de producción, acceso y apropiación del patrimonio cultural. En Colombia, por ejemplo, la Política de Cultura Digital del Ministerio de Cultura (2022) señala que en la cultura digital *“se difuminan las funciones de emisor y receptor, convirtiendo a los ciudadanos no solo en receptores de contenidos sino también en creadores culturales”*, lo cual implica nuevas formas de presencia cultural, pero también desafíos en términos de autenticidad, participación y equidad en el acceso tecnológico.

En el contexto colombiano, un análisis publicado en la Revista de estudios sobre patrimonio cultural, denominado Tensiones entre patrimonialización y cotidianidad de los cafeteros, dilemas para la preservación y gestión sociocultural del paisaje cultural del Quindío, Colombia por Urte Duis, (2022) muestran que el uso de tecnologías digitales para visibilizar el paisaje cultural genera ciertos dilemas: por un lado, facilita la difusión del patrimonio, el turismo y el sentido de orgullo cultural; por otro, puede generar estéticas externas, patrimonializaciones impuestas o lecturas que descontextualizan las prácticas culturales y erosionan la autonomía comunitaria.

Por otra parte, las comunidades rurales continúan enfrentando profundas brechas digitales que limitan su participación en la esfera tecnológica, la falta de acceso estable a internet, los escasos recursos económicos para adquirir dispositivos y la limitada formación en herramientas digitales constituyen factores que restringen su inclusión plena en los entornos digitales.

Esta problemática ha sido ampliamente abordada en reflexiones sobre la cultura digital como forma de democratización del conocimiento, las cuales reconocen que la tecnología puede ampliar las oportunidades de participación y desarrollo social, siempre que existan condiciones equitativas de acceso y capacitación. No obstante, en el contexto colombiano, las políticas públicas orientadas a promover la cultura digital aún enfrentan importantes desafíos relacionados con la infraestructura, la formación docente y la pertinencia local de los programas, lo que evidencia la necesidad de estrategias más contextualizadas y sostenibles en los territorios rurales.

Un tercer aspecto de esta tensión es ético cultural: surge la pregunta de qué se pierde cuando una práctica lúdica o una narración oral se adapta para lo digital. ¿Se mantiene la experiencia vivida, el contexto, la emocionalidad, los códigos no verbales, la corporeidad del juego tradicional? ¿Cuál es el costo de la adaptación? Investigaciones en humanidades digitales

en Colombia (como los proyectos de Uniandes) evidencian que la digitalización del patrimonio cultural cuando se hace con participación comunitaria puede fortalecer identidades, pero si se hace solo para consumo externo puede desdibujar rituales, memorias y sentidos comunitarios originales.

Finalmente, estas tensiones entre lo comunitario y lo digital no deberían verse como antagónicas, sino como espacios de posibilidad: de hibridez cultural, en donde lo digital se incorpora creativamente, mediando la memoria, permitiendo que generaciones jóvenes accedan, reinventen, graben, compartan; pero siempre con una mirada crítica y consciente de qué valores se mantienen, cuáles se transforman y cómo preservar el sentido de pertenencia, de corporeidad, de raíces comunitarias.

6.2.1.2.1 Resignificación del patrimonio cultural

La categoría de resignificación del patrimonio cultural refiere a cómo las comunidades no solo conservan sus manifestaciones tradicionales, sino que las reinterpretan, adaptan y revalorizan en función de las necesidades, valores y dinámicas contemporáneas. Según Urte Duis (2022), en su estudio sobre las tensiones entre patrimonialización y cotidianidad de los cafeteros, el paisaje cultural no permanece como un objeto del pasado, sino que evoluciona, pues sus habitantes lo resignifican permanentemente al integrarlo a su vida diaria y sus prácticas sociales.

Este proceso implica reconocer que el patrimonio ya sea material o inmaterial no es estático ni solo declarativo: se construye socialmente, y su valor depende del uso, de los relatos vividos, del reconocimiento de aquellos que lo portan. Por ejemplo, en localidades como los bordes urbanos de Bogotá, se han documentado cómo los habitantes reivindican espacios, inmuebles o manifestaciones culturales que no estaban protegidos formalmente pero que tienen

significado simbólico fuerte, y los integran en festividades locales, narrativas comunitarias o intervenciones artísticas informales, resignificando el espacio cotidiano.

En el marco de la memoria lúdica, la resignificación supone que los juegos tradicionales, las prácticas orales y las expresiones simbólicas (como las leyendas, rondas, mitos o canciones populares) dejan de concebirse como herencias estáticas del pasado para convertirse en prácticas vivas y actuales mediante procesos creativos y comunitarios. Esta actualización no se limita únicamente a la modificación de las reglas o dinámicas, sino que abarca la posibilidad de trasladar los juegos al ámbito digital, integrando tecnologías contemporáneas que amplían su sentido y alcance cultural.

En este proceso, la tecnología no reemplaza la experiencia lúdica tradicional, sino que actúa como una mediadora de memoria y aprendizaje, por ejemplo, la grabación de juegos, cantos o relatos orales mediante dispositivos móviles permite documentar y difundir estas prácticas, garantizando su permanencia intergeneracional. Asimismo, los niños y jóvenes pueden recrear juegos tradicionales como la lleva, la rayuela o los ponchados en plataformas digitales o combinar elementos físicos y tecnológicos, como el uso de aplicaciones para registrar puntajes, narrar las historias del juego o compartirlas en redes comunitarias. De este modo, se configura una experiencia híbrida, donde lo corporal, lo simbólico y lo digital se entrelazan para mantener la memoria lúdica rural como un patrimonio cultural activo.

Por tanto, la adaptación tecnológica de los juegos tradicionales no implica una pérdida de autenticidad, sino una expresión de la capacidad de la comunidad para mantener un patrimonio vivo, capaz de dialogar con el presente sin perder sus raíces. Este proceso también posee una dimensión política y de reconocimiento, ya que implica la participación activa de la comunidad

en la decisión sobre qué conservar, cómo reinterpretarlo y qué significados otorgarle. Como afirman Dui (2022) y Díaz et al. (2022), cuando los habitantes locales participan en los procesos de patrimonialización, valoración y gestión cultural, los bienes inmateriales adquieren mayor legitimidad social y pertinencia comunitaria.

En consecuencia, resignificar los juegos tradicionales a través de la tecnología no significa digitalizarlos de forma superficial, sino utilizarlos como herramientas de educación, comunicación y fortalecimiento cultural. Así, la memoria lúdica se transforma en un espacio de diálogo entre tradición y modernidad, donde la comunidad rural reafirma su identidad y proyecta su herencia cultural hacia nuevas generaciones.

7 Conclusiones

El desarrollo de la investigación permitió concluir que las herramientas digitales han provocado una reconfiguración concreta y visible de los juegos tradicionales en la vereda El Destino de Usme, tanto en sus formatos materiales como en sus reglas, espacios de práctica y formas de interacción social. Si bien los juegos tradicionales persisten en la memoria y en algunos espacios comunitarios, su ejercicio ha sido transformado por la presencia cotidiana del teléfono celular, los videojuegos y el acceso a internet.

En las entrevistas realizadas se observan cambios tangibles, por ejemplo, Omaira Vargas, de 50 años, afirma: *“Nosotras jugábamos a la golosa, al tintín corre corre o al puente está quebrado; con medias llenas de trapo hacíamos pelotas y los carritos los armábamos con cajas de bocadillo o tapas. Ahora los niños no inventan, quieren estar en el celular todo el tiempo”*. Este testimonio evidencia el paso de una lúdica artesanal y colectiva, basada en la creatividad y el uso de materiales del entorno, hacia una lúdica digital centrada en la pantalla y caracterizada por la individualidad. Esta práctica transforma el espacio del juego, que deja de ser el patio, la

calle o la vereda, para trasladarse a entornos virtuales; y modifica también las reglas y la corporalidad, pues ya no se corre, se toca o se esconde físicamente, sino que se interactúa con avatares y comandos digitales.

Estos cambios generan una tensión entre lo comunitario y lo digital: el juego sigue cumpliendo una función social, pero sus formas de encuentro son ahora mediadas por la tecnología. Lo que antes fortalecía el vínculo intergeneracional el compartir corporal y la transmisión oral de las reglas se sustituye parcialmente por experiencias individuales o en línea, donde los referentes culturales locales tienden a diluirse.

Sin embargo, esta transformación no implica una pérdida absoluta, sino una resignificación del patrimonio lúdico, los jóvenes reinterpretan los juegos tradicionales al combinarlos con recursos tecnológicos, manteniendo algunos elementos de cooperación, imaginación y reto. Por tanto, la tecnología puede ser entendida no solo como una amenaza, sino como una posibilidad de revitalización, siempre que se oriente pedagógicamente desde procesos comunitarios que conecten la memoria ancestral con las nuevas formas digitales de jugar.

El análisis de campo permitió observar que la tecnología no ha reemplazado por completo los juegos tradicionales, sino que ha promovido un proceso de hibridación cultural, donde lo ancestral y lo moderno conviven en nuevas formas de juego, los niños y jóvenes de la vereda El Destino integran elementos digitales en sus actividades lúdicas, reinterpretando las reglas, los espacios y las narrativas propias del juego tradicional. Este fenómeno demuestra que la tecnología, más que un agente de ruptura puede convertirse en un medio de resignificación cultural, siempre que sea apropiada desde una perspectiva crítica, pedagógica y situada en la realidad rural, de esta manera, los dispositivos digitales y las plataformas interactivas pueden funcionar como herramientas que fortalecen la memoria lúdica, en lugar de desplazarla.

Paralelamente, la investigación reveló una tensión entre la virtualidad y la corporeidad. Mientras los juegos digitales favorecen la conectividad global y el acceso a nuevas formas de entretenimiento, también tienden a debilitar la experiencia corporal, el contacto con la naturaleza y las relaciones interpersonales directas que caracterizan al juego tradicional campesino.

Este hallazgo resalta la necesidad de repensar el papel de la tecnología en los contextos educativos rurales, de modo que su uso promueva la reconstrucción de la memoria lúdica, la interacción comunitaria y el arraigo cultural. Integrar lo digital con lo tradicional no debe implicar pérdida de identidad, sino la creación de puentes pedagógicos que vinculen la herencia cultural con los lenguajes tecnológicos contemporáneos.

La aplicación de metodologías cualitativas como la observación participante, las entrevistas abiertas y los relatos orales permitió rescatar las voces diversas de la comunidad, especialmente las de los adultos mayores, quienes actúan como guardianes de la memoria lúdica. Sus testimonios fueron fundamentales para comprender que los juegos tradicionales poseen un valor formativo, ético y cultural que trasciende generaciones, configurando un patrimonio cultural vivo que debe ser protegido y adaptado a las nuevas condiciones sociales y tecnológicas.

Los relatos de mujeres como Omaira Gamba Ramírez (59 años) revelan una infancia marcada por la creatividad y el uso de los recursos disponibles en el entorno natural:

“Jugábamos a la lleva, a las escondidas, al puente está quebrado, al bocho y a las bolinchis. Con los lazos hacíamos columpios y con las garrafas de leche también, como no teníamos juguetes, buscábamos alternativas con lo que encontrábamos”. Este testimonio refleja una lúdica vinculada a la naturaleza, donde la escasez económica no limitaba la imaginación, sino que impulsaba formas de juego profundamente conectadas con el territorio.

De manera similar, Daniela Cobos (28 años) recuerda que en su niñez *“jugaba a la golosa, a saltar lazo, a la cocinita, a escalar árboles o a ir a la laguna. No teníamos juguetes, jugábamos con lo que la naturaleza ofrecía, hasta con las sombrillas del lecho”*. Estas narraciones evidencian que el entorno natural era parte esencial del juego, no solo como escenario, sino como fuente de materiales, creatividad y aprendizaje.

Por su parte, Luz Mary Vargas (57 años) menciona: *“Jugábamos a escondidas, al bocho con piedras o tapas, a los ponchados y a la cocinita”*. Este tipo de recuerdos pone de manifiesto que los juegos tradicionales estaban acompañados por interacciones comunitarias directas, basadas en el contacto físico, la cooperación y el uso del cuerpo como medio de expresión.

Sin embargo, los mismos actores reconocen que estas formas de juego han cambiado significativamente con la llegada de los teléfonos celulares y los videojuegos, las nuevas generaciones, aunque conocen los juegos tradicionales por referencia familiar, prefieren experiencias digitales que desplazan el espacio físico del juego hacia entornos virtuales. Este contraste generacional confirma que la tecnología no ha borrado los juegos tradicionales, sino que los ha transformado en prácticas híbridas, donde lo rural, lo digital y lo simbólico conviven.

En este sentido, la educación rural enfrenta el desafío de integrar el juego como estrategia pedagógica que articule tradición, innovación y sentido comunitario, reconocer las voces de la comunidad no solo reafirma el valor del juego tradicional como patrimonio cultural, sino que permite pensar en procesos educativos interculturales donde la tecnología se utilice para preservar la memoria lúdica, fortalecer la identidad rural y promover la transmisión intergeneracional de saberes.

El estudio demostró que la incorporación consciente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos y culturales rurales puede constituirse en un

instrumento de transformación social, siempre que esté mediada por procesos de acompañamiento, reflexión crítica y participación comunitaria. La tecnología, cuando se usa con intencionalidad pedagógica, puede contribuir a documentar, difundir y revitalizar los juegos tradicionales, generando materiales audiovisuales, bancos de memoria digital y experiencias interactivas que acerquen a los niños y jóvenes a su herencia cultural.

En consecuencia, el trabajo reafirma la importancia del diálogo intergeneracional como estrategia esencial para garantizar la continuidad de la tradición lúdica. Este diálogo no solo preserva la memoria colectiva, sino que también fomenta la construcción de nuevas identidades culturales que integran lo rural y lo digital, lo local y lo global, en la vereda El Destino, este proceso implica reconocer que el juego es, además de una práctica recreativa, una forma de resistencia cultural frente a la homogeneización impuesta por la modernidad tecnológica.

Finalmente, se concluye que la transformación de los juegos tradicionales en la vereda El Destino de Usme refleja las tensiones contemporáneas entre el desarrollo tecnológico y la preservación cultural, la clave no radica en oponerse a la tecnología, sino en educar para su uso consciente, crítico y comunitario, de manera que fortalezca los lazos sociales y el sentido de pertenencia al territorio. Integrar la tecnología al servicio de la cultura lúdica permite construir una pedagogía rural del presente y del futuro, donde las pantallas no sustituyan los encuentros, sino que los amplifiquen; donde la memoria no se pierda, sino que se digitalice sin perder su raíz humana. De esta manera, la vereda El Destino de Usme se erige como un ejemplo de cómo las comunidades rurales pueden dialogar con la modernidad tecnológica sin renunciar a su identidad, demostrando que el juego sigue siendo una fuerza creadora capaz de unir pasado, presente y futuro en un mismo acto de aprendizaje, cultura y esperanza colectiva.

8 Recomendaciones

El proceso investigativo realizado en la vereda El Destino de Usme permitió comprender la importancia de los juegos tradicionales como parte fundamental del patrimonio cultural inmaterial de la comunidad. Sin embargo, también evidenció los retos que enfrentan estas prácticas en un contexto marcado por la expansión de la tecnología digital y los cambios en las dinámicas sociales. Ante este panorama, se hace necesario plantear un conjunto de recomendaciones dirigidas a los diferentes actores sociales de la comunidad, padres de familia, mujeres líderes, instituciones educativas, universidades y el municipio con el fin de garantizar la preservación, la resignificación y la transmisión intergeneracional de dichos saberes lúdicos.

Estas recomendaciones buscan promover una visión integradora en la que los juegos tradicionales no se conciban como vestigios del pasado, sino como un patrimonio vivo en permanente diálogo con el presente. Asimismo, se enfatiza en la necesidad de una hibridación cultural, donde lo comunitario y lo digital no se excluyan, sino que se complementen: la

tradición aporta raíces, identidad y memoria, mientras que la tecnología ofrece herramientas para innovar, difundir y fortalecer la vigencia de estas prácticas en las nuevas generaciones.

En este sentido, las propuestas que se presentan a continuación se orientan a fortalecer la cohesión comunitaria, impulsar procesos educativos significativos y garantizar que los juegos tradicionales continúen siendo un referente de identidad y pertenencia para la vereda, al mismo tiempo que se integran de manera creativa y crítica a los escenarios digitales contemporáneos.

8.1.1 Para la comunidad en general

La comunidad de la vereda El Destino debe asumir un papel activo en la conservación y resignificación de sus juegos tradicionales, reconociéndolos como parte de su patrimonio cultural inmaterial y como prácticas que consolidan la identidad, la memoria colectiva y la cohesión social. Los juegos no son únicamente actividades recreativas: son también formas de transmisión de valores, normas de convivencia y expresiones simbólicas que fortalecen el sentido de pertenencia. La Unesco (2003) ha señalado que el patrimonio inmaterial se mantiene vivo únicamente cuando las comunidades que lo practican lo valoran, lo transmiten y lo recrean constantemente, de ahí que el compromiso comunitario sea la primera condición para su preservación.

Se recomienda que la comunidad organice espacios periódicos de encuentro, tales como festivales lúdicos, mingas comunitarias o jornadas intergeneracionales de juego, en los que se integren niños, jóvenes y adultos mayores. Estos espacios deben propiciar no solo la práctica de los juegos tradicionales, sino también la narración de relatos orales, canciones, mitos y leyendas que los acompañan, configurando un ambiente de memoria viva. Dichos encuentros pueden ser articulados con celebraciones comunitarias (fiestas patronales, actividades escolares o ferias locales) para que adquieran mayor visibilidad e impacto.

De igual manera, la comunidad debe abrirse a la hibridación entre lo tradicional y lo digital. La tecnología no debe verse como un obstáculo, sino como una aliada estratégica en la preservación de la memoria cultural. Esto implica fomentar el registro audiovisual de los juegos, la creación de repositorios digitales comunitarios, la producción de cortometrajes o cápsulas educativas en redes sociales, y la promoción de proyectos colaborativos donde los niños y jóvenes participen activamente en la difusión digital de los juegos. Según Gama Castro y León Reyes (2020), la digitalización de narrativas tradicionales no solo favorece su conservación, sino que amplía su alcance entre audiencias más jóvenes, quienes pueden apropiarse de ellas en nuevos formatos.

Otra recomendación para la comunidad es consolidar redes de apoyo con instituciones educativas, organizaciones culturales y universidades, que permitan acompañar la preservación de los juegos tradicionales desde un enfoque pedagógico e investigativo. Estas alianzas pueden garantizar recursos, metodologías y continuidad a largo plazo, al tiempo que fortalecen la legitimidad social de las prácticas lúdicas.

Finalmente, se invita a la comunidad a valorar los juegos tradicionales como estrategia de resistencia cultural frente a la homogeneización tecnológica y globalizante. Conservar estas prácticas no significa rechazar la tecnología, sino aprender a integrarla de manera crítica y creativa. La hibridación cultural debe entenderse como un proceso en el cual lo digital revitaliza lo comunitario, y lo comunitario aporta raíces y sentido a lo digital. De este modo, se asegura que los juegos tradicionales sigan vivos, no como piezas de museo, sino como prácticas significativas que acompañan la vida cotidiana de la vereda.

8.1.2 Para los padres de familia

El papel de los padres de familia es fundamental en la preservación y resignificación de los juegos tradicionales, dado que son los principales mediadores entre las memorias heredadas y las experiencias de las nuevas generaciones. La familia constituye el primer espacio de socialización y, en ese sentido, es allí donde los niños y niñas aprenden valores, normas de convivencia y prácticas culturales que luego trasladan a los escenarios comunitarios y escolares. Por ello, es esencial que los padres asuman la responsabilidad de mantener viva la memoria lúdica intergeneracional en el hogar, transmitiendo los juegos que practicaron en su infancia y motivando a sus hijos a reproducirlos en sus propios contextos.

Una primera recomendación es que los padres incorporen el juego tradicional en la vida cotidiana. Esto significa rescatar dinámicas como la lleva, la rayuela, el escondite o el trompo en tiempos de ocio familiar, fines de semana o celebraciones. Estas prácticas permiten fortalecer el vínculo afectivo entre padres e hijos, al mismo tiempo que consolidan aprendizajes sobre cooperación, respeto de reglas, resolución de conflictos y creatividad. Además, al revivir estos juegos, los niños logran apropiarse de una parte del acervo cultural de la vereda, construyendo un puente entre el pasado de sus padres y su propio presente.

En segundo lugar, es importante que los padres acompañen activamente el uso de la tecnología en el hogar. No se trata de prohibir dispositivos digitales ni de reemplazar lo comunitario por lo virtual, sino de orientar su uso para que cumplan un papel complementario. Por ejemplo, los padres pueden motivar a sus hijos a grabar videos de los juegos tradicionales, elaborar tutoriales digitales en familia, o crear álbumes audiovisuales de historias y leyendas narradas por los abuelos. De esta forma, la tecnología se convierte en un medio para preservar y difundir la tradición, y no en un obstáculo que la desplace. Tal como lo señalan Gama Castro y

León Reyes (2020), los recursos digitales, cuando se articulan con la tradición, tienen el potencial de revitalizar la cultura local y fortalecer el aprendizaje intergeneracional.

Una tercera recomendación para los padres es fomentar el equilibrio entre tiempo digital y tiempo comunitario. Es necesario promover un uso responsable de las pantallas, evitando que estas ocupen todo el tiempo libre de los niños y niñas. Las pautas de crianza deben orientarse a generar rutinas en las que convivan actividades tecnológicas con prácticas de juego al aire libre, fortaleciendo tanto la salud física y emocional de los niños como sus lazos comunitarios. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (2019), el exceso de tiempo frente a pantallas en edades tempranas afecta la interacción social, la motricidad y el desarrollo integral, por lo que el acompañamiento parental resulta indispensable.

Finalmente, se recomienda que los padres de familia asuman un papel activo como promotores de la hibridación cultural. Conservar los juegos tradicionales no implica excluir la tecnología, sino enseñarle a los hijos que ambos mundos pueden coexistir y enriquecerse mutuamente. La tradición aporta raíces, valores y memoria; la tecnología ofrece medios para expandir, innovar y dar continuidad a esa herencia cultural. De esta manera, los padres no solo transmiten juegos, sino también la capacidad de valorar críticamente la cultura y adaptarla a las dinámicas contemporáneas.

8.1.3 Mujeres líderes

Las mujeres líderes de la vereda desempeñan un papel estratégico en la preservación y transmisión de los juegos tradicionales, en tanto históricamente han sido reconocidas como guardianas de la memoria cultural y mediadoras en los procesos de socialización comunitaria. Diversos estudios en América Latina señalan que las mujeres han sido portadoras y transmisoras de relatos, costumbres y saberes, y que a través de ellas se ha sostenido gran parte del patrimonio

inmaterial en contextos rurales (Cárdenas & Sandoval, 2016). En este sentido, su liderazgo no solo debe limitarse a la gestión comunitaria, sino extenderse al fortalecimiento de la memoria lúdica intergeneracional, articulando tradición y tecnología en beneficio de las nuevas generaciones.

Una primera recomendación es que las mujeres líderes organicen espacios comunitarios de encuentro donde se promueva la práctica de los juegos tradicionales y la narración oral. Estos espacios pueden tomar la forma de talleres, círculos de palabra, jornadas de juego o “escuelas comunitarias de tradición”, en los que los niños y jóvenes aprendan directamente de sus mayores. Dichas iniciativas permiten la transmisión de valores de solidaridad, cooperación y respeto, que son propios de la tradición lúdica y que refuerzan la cohesión social de la vereda.

En segundo lugar, se recomienda que las mujeres líderes asuman un rol activo en la hibridación entre lo tradicional y lo digital. Esto significa liderar proyectos en los que los juegos tradicionales y las narraciones comunitarias se conviertan en contenidos digitales atractivos para las nuevas generaciones. Pueden promover la producción de videos tutoriales, podcasts, cápsulas audiovisuales o repositorios virtuales creados en colaboración con jóvenes de la vereda. Según Gama Castro y León Reyes (2020), este tipo de iniciativas fortalecen el vínculo intergeneracional, al tiempo que visibilizan las tradiciones locales en escenarios digitales, garantizando su preservación y proyección.

Asimismo, es recomendable que las mujeres líderes generen alianzas con instituciones educativas, universidades y entidades culturales para acceder a recursos, capacitaciones y acompañamiento técnico. Dichas alianzas permitirán fortalecer sus capacidades de gestión y ampliar el alcance de los proyectos de preservación lúdica. Además, la vinculación con el

municipio puede facilitar la inclusión de estos procesos en planes culturales y de educación no formal, asegurando continuidad y sostenibilidad.

Finalmente, se invita a las mujeres líderes a resignificar su papel no solo como guardianas de la memoria, sino también como innovadoras culturales. Su liderazgo puede garantizar que los juegos tradicionales no se pierdan en el tiempo, al mismo tiempo que se adaptan creativamente a los nuevos contextos tecnológicos. La comunidad necesita de su iniciativa para demostrar que conservar el patrimonio cultural no significa permanecer anclados al pasado, sino proyectar la tradición al futuro, integrando la tecnología como un medio para expandir, comunicar y fortalecer la identidad de la vereda.

8.1.4 Para los niños, niñas y adolescentes

Los niños, niñas y adolescentes de la vereda El Destino son los principales herederos del patrimonio lúdico y cultural de su comunidad, es fundamental promover en ellos no solo el disfrute del juego tradicional, sino también el sentido de responsabilidad y compromiso frente a su preservación. Los juegos tradicionales representan espacios de encuentro, cooperación y aprendizaje colectivo, donde se fortalecen valores como el respeto, la solidaridad, la empatía y el trabajo en equipo.

Se recomienda fomentar su participación en actividades comunitarias de recuperación y práctica de juegos tradicionales, tales como jornadas lúdicas, festivales culturales o encuentros intergeneracionales con los adultos mayores, en estos espacios, los niños y adolescentes pueden aprender las reglas, significados y valores de cada juego, al tiempo que aportan su creatividad para adaptarlos a los contextos contemporáneos, de esta manera, se convierten en guardianes y multiplicadores de la memoria lúdica, contribuyendo a mantener vivo el patrimonio cultural de su territorio.

Asimismo, se sugiere promover la formación en el uso responsable de la tecnología, de modo que las nuevas generaciones comprendan que los dispositivos digitales pueden ser aliados para registrar, difundir y resignificar los juegos tradicionales. Grabar videos, elaborar cómics digitales o crear pequeños proyectos audiovisuales sobre las prácticas lúdicas de la vereda son estrategias que fortalecen su sentido de pertenencia y compromiso cultural.

Por último, es importante que los niños, niñas y adolescentes comprendan que, junto a los derechos que tienen al juego, la recreación y la participación, también adquieren deberes con su comunidad: respetar las tradiciones, cuidar los espacios donde se juega, valorar las enseñanzas de los mayores y asumir un papel activo en la construcción de una cultura que combine lo ancestral y lo moderno, asumir estas responsabilidades fortalece su identidad, su autonomía y su capacidad para proyectarse como ciudadanos comprometidos con la memoria y el futuro de su comunidad.

8.1.5 *Para las prácticas universitarias*

Las prácticas universitarias representan una oportunidad invaluable para articular el conocimiento académico con las realidades socioculturales de las comunidades, en el caso de la vereda El Destino de Usme, los estudiantes en práctica pueden desempeñar un papel activo en la documentación, preservación y resignificación de los juegos tradicionales, fortaleciendo así la memoria lúdica intergeneracional y generando aportes concretos al desarrollo local. Según Restrepo (2019), la universidad debe concebirse como un actor social que no solo produce conocimiento, sino que lo co-construye junto con las comunidades, garantizando pertinencia y reciprocidad en los procesos de investigación y extensión.

En primer lugar, se recomienda orientar las prácticas hacia proyectos de investigación-acción participativa, en los cuales los estudiantes trabajen de manera conjunta con niños,

jóvenes, adultos y líderes comunitarios para identificar, registrar y analizar los juegos tradicionales aún vigentes en la vereda. Estas prácticas deben incorporar metodologías cualitativas como la etnografía, la sistematización de experiencias o los talleres de memoria, que permitan recoger la riqueza de los relatos orales y las prácticas lúdicas en su contexto cotidiano. Al mismo tiempo, los estudiantes pueden aportar herramientas de análisis y sistematización que contribuyan a visibilizar el valor patrimonial de estas tradiciones.

En segundo lugar, las universidades deben fomentar la creación de productos académicos y digitales que integren la tradición lúdica con las nuevas tecnologías, esto puede incluir la producción de videos documentales, repositorios digitales, aplicaciones educativas, minijuegos interactivos basados en juegos tradicionales o archivos sonoros de narraciones comunitarias. De acuerdo con Gama Castro y León Reyes (2020), este tipo de iniciativas no solo preservan la tradición, sino que la hacen atractiva para los jóvenes, quienes encuentran en los entornos digitales un canal cercano de aprendizaje y apropiación cultural.

Otra recomendación es que las prácticas universitarias se orienten a procesos de formación y transferencia de conocimientos hacia la comunidad, los estudiantes pueden organizar talleres de alfabetización digital para mujeres líderes, adultos mayores o jóvenes, de manera que sean ellos mismos quienes aprendan a usar las tecnologías para registrar y difundir sus juegos tradicionales. Así se evita que la tecnología sea percibida como un recurso externo y se convierte en una herramienta comunitaria, fortaleciendo la autonomía cultural.

Finalmente, se recomienda que las universidades establezcan alianzas sostenibles con el municipio y las organizaciones comunitarias, de modo que los proyectos de práctica trasciendan la temporalidad académica y puedan convertirse en procesos de largo plazo. Este tipo de articulaciones garantizan que los esfuerzos de los estudiantes no se diluyan al culminar el

semestre, sino que se inserten en planes de desarrollo cultural y educativo de la vereda. En suma, las prácticas universitarias deben concebirse como un espacio de hibridación entre saberes académicos y comunitarios, donde lo tradicional se enriquece con herramientas de investigación y tecnología, y lo académico encuentra pertinencia y sentido en la vida cotidiana de la comunidad.

8.1.6 Para el municipio

El municipio desempeña un rol central en la formulación de políticas públicas, la provisión de recursos y la creación de condiciones institucionales que garanticen la preservación, resignificación e integración de los juegos tradicionales en la vida comunitaria. En este sentido, se recomienda que la administración local incorpore explícitamente los juegos tradicionales dentro de sus planes de cultura, recreación y educación, reconociéndolos como patrimonio cultural inmaterial y como una herramienta pedagógica de gran valor social. Tal como establece la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO (2003), corresponde a los Estados y gobiernos locales asegurar la viabilidad de estas manifestaciones mediante su identificación, documentación, transmisión y revitalización en contextos comunitarios.

Una primera recomendación es que el municipio diseñe e implemente programas de apoyo a la memoria lúdica intergeneracional, en los cuales se promuevan festivales de juegos tradicionales, ludotecas móviles, circuitos culturales y encuentros intergeneracionales. Estos espacios, además de fortalecer la identidad comunitaria, contribuyen a dinamizar la vida social de la vereda, favoreciendo la cohesión y el sentido de pertenencia.

En segundo lugar, se sugiere que el municipio destine recursos e infraestructura para la creación de espacios recreativos híbridos, donde lo tradicional y lo digital convivan

armónicamente. Estos espacios podrían incluir parques temáticos, ludotecas y casas de la cultura que ofrezcan tanto juegos tradicionales (rayuela, la lleva, el trompo, escondidas) como dispositivos tecnológicos que permitan registrarlos, recrearlos e innovar a partir de ellos. Tal integración favorecería el diálogo entre generaciones y fomentaría una visión moderna del patrimonio, en la que tradición y tecnología se complementan en lugar de excluirse (Duis, 2022).

Asimismo, es importante que el municipio fomente la formación docente y comunitaria en torno al patrimonio lúdico, incorporando los juegos tradicionales como recurso pedagógico en los currículos escolares y programas de educación no formal. Esto aseguraría que los niños y jóvenes se formen en valores culturales y comunitarios, a la vez que desarrollan competencias digitales para resignificar esas prácticas.

Otra recomendación es que la administración local incentive alianzas con universidades y organizaciones culturales, de modo que las prácticas académicas y proyectos de investigación puedan articularse con las políticas municipales. Esto garantiza continuidad en los procesos, evitando que los esfuerzos comunitarios o universitarios se diluyan una vez finalizados los proyectos puntuales.

Finalmente, el municipio debe comprender que conservar los juegos tradicionales no implica quedarse en el pasado, sino proyectar el futuro de la comunidad desde sus raíces culturales. La hibridación entre lo tradicional y lo digital constituye un modelo innovador para las políticas culturales contemporáneas, pues asegura la permanencia del patrimonio y lo hace atractivo y significativo para las nuevas generaciones.

8.1.7 Vereda el destino de Usme

La vereda El Destino, como espacio colectivo y cultural, debe asumir la responsabilidad compartida de salvaguardar los juegos tradicionales, entendiéndolos no como actividades

aisladas, sino como parte esencial de su patrimonio cultural inmaterial. Estos juegos son expresión de memoria, identidad y cohesión social, y su conservación debe ser asumida como un objetivo comunitario estratégico, en el que participen todos los actores sociales: familias, líderes, instituciones educativas, jóvenes, adultos mayores y la administración municipal. Se recomienda que la vereda organice estrategias comunitarias permanentes, tales como encuentros anuales de juegos tradicionales, festivales lúdicos intergeneracionales, y talleres de memoria donde los abuelos y abuelas transmitan relatos y juegos a los niños y jóvenes. Estas iniciativas fortalecerían el sentido de pertenencia, revitalizarían la vida comunitaria y permitirían resignificar los espacios públicos como escenarios de encuentro y recreación cultural.

Al mismo tiempo, la vereda debe promover la hibridación entre lo comunitario y lo digital como un eje transversal, esto implica reconocer que la tecnología puede convertirse en un aliado para preservar la tradición, siempre y cuando se use de manera crítica y creativa. La comunidad puede impulsar proyectos colaborativos donde los juegos tradicionales se registren en videos, se difundan en redes sociales, se integren a aplicaciones educativas o se conviertan en contenidos digitales diseñados por los propios jóvenes. De esta manera, lo digital no sustituye lo tradicional, sino que lo expande y lo resignifica, haciendo que el patrimonio sea más visible y atractivo para las nuevas generaciones. Otra recomendación es que la vereda fomente procesos de formación comunitaria en cultura y tecnología, de modo que los habitantes, especialmente los jóvenes, adquieran herramientas para gestionar su propio patrimonio cultural. Esto incluye capacitaciones en producción audiovisual, uso de plataformas digitales, sistematización de relatos y creación de proyectos comunitarios, todo orientado a consolidar una identidad cultural activa en tiempos de globalización.

Finalmente, se recomienda que la vereda El Destino establezca alianzas estratégicas con instituciones educativas, universidades, el municipio y organizaciones culturales externas, garantizando continuidad y recursos para los procesos de preservación lúdica. Estas alianzas permitirán que la comunidad no dependa únicamente de esfuerzos voluntarios, sino que cuente con un respaldo institucional que refuerce sus iniciativas. En síntesis, la vereda debe entender que la preservación de los juegos tradicionales no es una tarea exclusiva de los adultos mayores ni de los niños, sino un proyecto comunitario integral. Incorporar la tecnología al servicio de la memoria lúdica garantiza que las tradiciones no se pierdan, sino que evolucionen y se fortalezcan, proyectando la identidad de la vereda hacia el futuro.

Las recomendaciones que se presentan a continuación no surgen únicamente de una reflexión teórica de las investigadoras, sino que se construyen a partir de las voces, preocupaciones y propuestas expresadas por los niños, padres, madres y adultos mayores de la vereda El Destino a lo largo del proceso investigativo.

En primer lugar, los adultos mayores manifestaron su preocupación por la pérdida progresiva de los juegos tradicionales y la disminución de los espacios de encuentro comunitario entre generaciones. A partir de estas narraciones, se recomienda la realización de espacios periódicos de encuentro intergeneracional, donde niños, jóvenes y mayores puedan compartir, enseñar y practicar juegos tradicionales, fortaleciendo así los vínculos comunitarios y la transmisión de la memoria colectiva.

Por su parte, padres y madres reconocieron que, aunque la tecnología forma parte de la vida cotidiana de sus hijos, esta también puede convertirse en una herramienta para preservar y difundir las prácticas culturales de la vereda. A partir de esta percepción, se recomienda

promover el uso consciente y orientado de herramientas digitales (como grabaciones, fotografías, videos o redes comunitarias) para registrar, documentar y compartir los juegos tradicionales, sin que esto sustituya la experiencia corporal, colectiva y presencial del juego.

Los niños y jóvenes, aunque identifican los juegos tradicionales como parte del mundo de sus mayores, también expresaron curiosidad e interés por conocerlos de nuevas maneras. En respuesta a ello, se sugiere diseñar estrategias pedagógicas en la escuela rural que integren los juegos tradicionales con recursos tecnológicos, como videos realizados por los propios estudiantes, relatos digitales, cartillas ilustradas o juegos híbridos, fortaleciendo así el sentido de pertenencia sin imponer prácticas que no resulten significativas para ellos.

De manera complementaria, se propone que la institución educativa, en articulación con líderes comunitarios y entidades del municipio, impulse proyectos culturales y pedagógicos territoriales que reconozcan el juego tradicional como patrimonio inmaterial de la vereda. Estos proyectos no deberían ser actividades aisladas, sino procesos continuos que integren a las familias, favorezcan la participación comunitaria y promuevan el reconocimiento de los saberes locales. En síntesis, más que imponer acciones externas, las recomendaciones apuntan a potenciar las dinámicas que ya existen en la comunidad, fortaleciendo el diálogo entre tradición y presente, entre memoria y transformación, entre juego y territorio; de modo que los juegos tradicionales no sean entendidos como una práctica del pasado, sino como una expresión viva que la comunidad de El Destino decide resignificar y proyectar hacia el futuro.

9 Referencias.

- Álvarez Guzmán, M. C. (2015). *Juegos cartageneros: tradición y tecnología*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/18418/AlvarezGuzmanMariaCarolina2015.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Andari, R., & Ismarizal, B. (2023). *Conservación de los Juegos Tradicionales como Valor de Sabiduría Atracción Turística Local y Educativa*. Obtenido de <https://ojs.unud.ac.id/index.php/eot/article/view/101458/50101>
- Arcos González, Á. F., & Vásquez Hurtado, O. Y. (2020). *Recuperación de la práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el Municipio de Timbiquí, Cauca*. Obtenido de <https://fupvirtual.edu.co/repositorio/files/original/5d3ee347e8d13f5e84892e8de0f74a182b1f37c2.pdf>
- Ardila-Barragán. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*, 8(1).
doi:<https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. . *Revista de estudios extremeños*, 60(3), 925-956.
- Avella Gutiérrez, J. M., & Rincón Silva. (2022). *Traditional colombian games in virtual and in-person education*. Obtenido de https://redcol.minciencias.gov.co/Record/REPOUPTC2_20dbcab8ada00e35c9eb75c2f61cf7ce/Details

- Ayaz Alkaya, S., & Akca, A. (2024). *El impacto de los juegos infantiles tradicionales en el uso de Internet, las habilidades sociales y el nivel de estrés: un diseño transversal*. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39193811/>
- Barragán Páez, Ó., Díaz Cabiativa, É. C., Ortiz Aguilar, J., Esperanza Puentes, A., Becerra Arias, L. A., & Vela Sáenz, Y. (2017). *Alfabetización digital como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de competencias informáticas básicas en poblaciones vulnerables de Bogotá*. Obtenido de <https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/563/567>
- Barragán, J. N. A. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: actividad física y deporte*, 8(1), 4.
- Bernard, H. R. (2017). *Research methods in anthropology: Qualitative and quantitative approaches*. Bloomsbury Publishing PLC. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2Fk7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Bernard,+H.+R.+\(1994\).+Research+methods+in+anthropology:+Qualitative+and+quantitative+approaches.+AltaMira+Press.&ots=HdtDV9pEfh&sig=i3eQPxOKoUTFLRA9ngwrIbGkHCc#v=onepage&q=Bernard%2](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2Fk7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Bernard,+H.+R.+(1994).+Research+methods+in+anthropology:+Qualitative+and+quantitative+approaches.+AltaMira+Press.&ots=HdtDV9pEfh&sig=i3eQPxOKoUTFLRA9ngwrIbGkHCc#v=onepage&q=Bernard%2)
- Blanco Zarza, G. A., & Passo Martínez. (2023). Los juegos tradicionales, factor que incide en el desarrollo de competencias interculturales. *Hexágono Pedagógico*, 14(1),.
- Cadavid Julian, J. M., Piedrahita Ospina, A. A., & Rosecler Bez, M. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista electrónica de investigación en educación en ciencias*, 11(2), 30-51.

- Castleton. (2021). *ecnología, desarraigo, y prácticas focales: José Ortega y Gasset y Albert Borgmann frente a la alienación tecnológica del mundo*. (Montevideo. En línea).
- Castro-Gaitan. (2021). *El Juego Análogo y Digital Como Recurso Educativo Para Desarrollar Habilidades de Lectura, en Escuelas Rurales Multigrado*.
- Cecilia, M. R., Giacomo, D. D., & Vittorini, P. (2015). *Influencia de las actividades de juego en el rendimiento cognitivo*. Obtenido de https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-19632-9_9
- Cetina Nontoa, S. Y., & Lopez Mantuano, A. D. (2023). *Educación Virtual en Comunidades Rurales de Colombia: desafíos de acceso a internet y recursos tecnológicos*. MEMORIAS SIFORED - ENCUENTROS EDUCACIÓN UAN,. Obtenido de <https://revistas.uan.edu.co/index.php/sifored/article/view/1740>
- Cruz, D. A., Cristancho, C. C., & Camargo, J. E. . (2019). *Automatic Identification of Traditional Colombian Music Genres Based on Audio Content Analysis and Machine Learning Techniques*. In *Iberoamerican Congress on Pattern Recognition* . pp. 646-655). Cham: Springer International Publishing.
- Cruz, D. A., Cristancho, C. C., & Camargo, J. E. (2019). *Automatic Identification of Traditional Colombian Music Genres Based on Audio Content Analysis and Machine Learning Techniques*. In *Iberoamerican Congress on Pattern Recognition*. Cham: Springer International Publishing.
- Daza Daza, A. R., Illidge Fonseca, M. B., & Carabalí Angola , A. (2020). La importancia de los juegos ancestrales como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las

- relaciones sociales. *Revista Prisma Social.*, (30), 207–228. Obtenido de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3739>
- Díaz-Osorio, Myriam Stella, Páez-Calvo, Angelo, Pulgarín-Osorio, Yarleys, & Ovalle-Garay, Jairo Hernán. (2022). *Resignificación del patrimonio cultural en bordes urbanos*. Recuperado el 2 de octubre de 2025
- Dovey, J., & Kennedy, H. (2006). *Culturas del Juego: Los Videojuegos como Nuevos Medios*. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=S7Vn3P7JFSwC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Game+Cultures:+Computer+Games+As+New+Media&ots=RMbjUvN565&sig=iJio9sEoRawBST8Q7s13U4arnlQ#v=onepage&q=Game%20Cultures%3A%20Computer%20Games%20As%20New%20Media&f=false>
- Dubar, C. (2002). *La crisis de las identidades: La interpretación de una mutación*. Obtenido de https://books.google.com.co/books/about/La_crisis_de_las_identidades.html?id=yemFAGAACAAJ&redir_esc=y
- Duis, U. (2022). Tensiones entre patrimonialización y cotidianidad de los cafeteros, dilemas para la preservación y gestión sociocultural del paisaje cultural del Quindío, Colombia. *Apuntes: Revista de estudios sobre patrimonio cultural*, 35, 47-47.
- Dumar Hoyos, J. A., & Dominguez Aguirre. (2023). *Transformación digital rural: impulsando el desarrollo tecnológico y la inclusión en comunidades rurales*.
- Farooq, H., & Chaudhry, A. (2015). *Tendencias cambiantes en los juegos tradicionales: explorando el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación*. Obtenido de <https://www.cabidigitallibrary.org/doi/full/10.5555/20153339355>

- Feenberg, A. (1999). *Cuestionando la tecnología*. Obtenido de <https://books.google.com.co/books?id=ttyMc9-inRwC&lpg=PP1&hl=es&pg=PR6#v=onepage&q&f=false>
- García Canclini, N. (2001). *La globalización imaginada*.
- García Silva. (2011). *El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar*. Bachelor's thesis, PUCE).
- Garzón, L. I. Á. (2024). *Infancia y ruralidad: Familias, crianza, y medios de vida*. . a Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia-UPTC.
- Halbwachs & Díaz. (1995). Memoria colectiva y memoria histórica. *Reis. Reis*, 69, 209-219.
- Hall, S. (2015). *Cultural Identity and Diaspora*. In *Colonial discourse and post-colonial theory*. (pp. 392-403). Routledge.
- Huizinga. (2000). *Homo ludens*. (E. Imaz, Trad.). Madrid, ES: Alianza/Emercé.
- Huizinga, J., & Imaz, E. (1943). *Homo ludens: el juego y la cultura*. Obtenido de https://books.google.com.co/books/about/Homo_Ludens.html?id=cAz0yLNbQjoC&redir_esc=y
- Julianus, E., Wahyu Hidayat, E., & Sulastri, H. (2020). *Juegos tradicionales basados en Android*. Obtenido de <https://core.ac.uk/reader/353472340>
- Kawulich, B. B. (2005). *La observación participante como método de recolección de datos*. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/2715/1/La%20observaci%C3%B3n%20participante%20como%20m%C3%A9todo%20de%20recolecci%C3%B3n%20de%20datos.pdf>

Lopez Ibañez, F. L., Sánchez Orjuela, F. A., & Argüello Parra, J. (2022). *Formación de agentes culturales, ruralidad y patrimonio: una experiencia de educación comunitaria*. Praxis Educativa.

Mezirow, J. (1991). *Dimensiones transformadoras del aprendizaje de adultos*. Obtenido de https://books.google.com.co/books/about/Transformative_Dimensions_of_Adult_Learn.html?id=4xmfAAAAMAAJ&redir_esc=y

Mitcham . (2024). *Thinking through technology: The path between engineering and philosophy*. University of Chicago Press.

Morales, L. A. P., & Santos, W. G. (2016). La nueva ruralidad en la educación: percepciones de la comunidad académica universitaria de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. *Revista de Investigación Agraria y Ambiental*, 7(2), 145-155.

Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). *Aprendiendo el patrimonio cultural mediante juegos serios*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1296207413001349>

O. P. Bonilla Marquínez and D. E. Muñoz Muñoz. (2022). “Educación rural mediada por tecnología tradicional en tiempos de pandemia 2020-2022. *Entre cienc. ing.*, 16(31), pp. 51–59,. doi:10.31908/19098367.2778.

Ortega y Gasset . (1982). *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*.

Ortiz Aguilar, J. (2017). *ALFABETIZACIÓN DIGITAL COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS INFORMÁTICAS BÁSICAS EN POBLACIONES VULNERABLES DE BOGOTÁ*. Obtenido de <https://acofipapers.org/index.php/eiei/article/view/563/567>

- Parra Bernal, L., & Rengifo Rodríguez, K. (2021). *Prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC*. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032021000200237&script=sci_arttext&tlng=pt
- Pedraza, L. F., López, D. A., & Salcedo, O. J. (2012). *Brecha Digital por Estatus Socio-Económico en la Localidad de Ciudad Bolívar de Bogotá (Colombia)*. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v23n6/art08.pdf>
- Rahutami, R., Suryantoro, S., & Rohmadi, M. (2019). *Juegos tradicionales versus juegos digitales: ¿cuál es superior?* Obtenido de <https://eudl.eu/pdf/10.4108/eai.29-8-2019.2289124>
- Rodríguez Suárez, M. A. (2025). Saberes campesinos que forjan territorios de paz en medio del colapso parcial del estado en Colombia. Memoria colectiva en las Veredas Hinche Alto e Hinche Bajo del Municipio de La Palma–Cundinamarca a través de las voces de campesinas y campesinos que t.
- Salvia, A. (2012). *La trampa neoliberal. Un estudio sobre los cambios en la heterogeneidad estructural y la distribución del ingreso en la Argentina: 1990-2003*. Obtenido de <https://www.aacademica.org/agustin.salvia/374.pdf>
- Schensul, S. L. (1999). Essential ethnographic methods: Observations, interviews, and questionnaires.
- Sevillano Rodríguez & Meza Cortes . (2017). *Fortalecimiento de juegos tradicionales de la subregión del telembi como estrategia pedagógica para conocer el legado cultural y territorio en los estudiantes del grado tercero del centro educativo la vega del municipio de Barbacoas (Nariño)*.

- Taylor, S. J. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. 1).
Barcelona: Paidós. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39626073/Taylor-Bogdan_observacion_part-libre.pdf?1446522481=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTaylor_Bogdan_observacion_part.pdf&Expires=1756794589&Signature=f5w26j49IWUmwZCGaYBQPCL8zSMxr0LwT1S6fRhhs
- Torres Hernández. (2024). Afectaciones en el desarrollo social y personal en niños y niñas de 6 años por el tiempo de exposición a los videojuegos. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 17(1), 85-122.
- Treinta, A. Q., Losada, A. S., & Fernández, J. E. R. (2025). *edagogía y juego tradicional en la actualidad: una revisión sistemática. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*,. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v66.111>
- Trist, E., & Emery, F. (2006). *Teoría de sistemas sociotécnicos*. Obtenido de <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315702001-13/sociotechnical-systems-theory-eric-trist-fred-emery>
- Tylor, E. B. . (1981). *Primitive culture: Researches into the development of mythology*. J. Murray.
- UNESCO. (1982). *Convención para la promoción y protección de las expresiones culturales*. Obtenido de http://www.culturalrights.net/descargas/drets_culturals400.pdf
- UNESCO. (2005). *Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta*. Obtenido de [file:///C:/Users/del_v/Downloads/Dialnet-JuegosTradicionalesPatrimonioCulturalInmaterialDeL-3891729%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/del_v/Downloads/Dialnet-JuegosTradicionalesPatrimonioCulturalInmaterialDeL-3891729%20(1).pdf)

Valenzuela Colimba. (2023). *Didáctica basada en juegos tradicionales para la pervivencia del territorio como principio identitario a partir del fortalecimiento de los valores culturales en estudiantes de preescolar.*

Valenzuela Colimba, R. L. (2023). *Didáctica basada en juegos tradicionales para la pervivencia del territorio como principio identitario a partir del fortalecimiento de los valores culturales en estudiantes de preescolar.* Obtenido de *Didáctica basada en juegos tradicionales para la pervivencia del territorio como principio identitario a partir del fortalecimiento de los valores culturales en estudiantes de preescolar.*

Vega Cárdenas, M. L., Rodríguez Céspedes, A., Pérez Martínez, Á. A., Martínez Álvarez, N., Naranjo Rodríguez, J. A., Melo Velandia, W., & Ustman Bolaños, A. (2009). *Resignificación de la identidad cultural a través de los juegos tradicionales urbanos y el uso de las TIC. Colegio Distrital Nicolás Esguerra. Bogotá: Secretaría de Educación Distrital.* Obtenido de <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/server/api/core/bitstreams/f696efb3-c8c9-479e-954d-1a3a09708033/content>

Veracruzana, U. (2017). *Historias de vida: una metodología de investigación cualitativa.* Obtenido de https://www.uv.mx/psicologia/files/2017/12/historias_de_vida_una_metodologia_de_investigacion_cualitativa.pdf

Vocaturu, E., Zumpano, E., Caroprese, L., Pagliuso, S. M., & Lappano, D. (2019). *Juegos Educativos para el Patrimonio Cultural.* Obtenido de <https://www.researchgate.net/profile/Eugenio->

Vocaturu/publication/339781472_Educational_Games_for_Cultural_Heritage/links/5e64c89aa6fdcc37dd0d665c/Educational-Games-for-Cultural-Heritage.pdf

Zabala Fernández, N. X. (2022). *Rescate de los juegos tradicionales donde la nueva tecnología absorbe los tiempos de juegos en las infancias con distracciones electrónica*. Obtenido de

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/49094/nxzabalaf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

10 anexos

10.1 Anexo 1. Diario de campo

Espacio académico: Práctica Educaciones Alternativas

Observación participante

Andrea Fernández Yepes y Lina Cardozo Chávez

Diario Pedagógico	
Fecha de la sesión	Segundo semestre del 2024
Lugar donde se realiza la práctica	Vereda el Destino de Usme
Grupo con el que se interviene	Niños, jóvenes y adultos mayores.
<p>1. Descripción de hechos o situaciones que te impacten en relación: la práctica de los juegos tradicionales en la vereda el Destino.</p> <p>Durante las intervenciones realizadas en la vereda el Destino de Usme, los niños, jóvenes y adultos se mostraron interesados y participantes de las actividades, estaban emocionados al practicar nuevamente con frecuencia juegos tradicionales propios de la comunidad, como lo fueron la rayuela, el bocho, la golosa y trompo, entre otros.</p> <p>2. ¿Qué emociones, pensamientos o reflexiones se generan por esas actividades?</p> <p>Para los miembros de la comunidad aceptar el poder jugar nuevamente en el caso de los adultos les generó mucha nostalgia y los llevó a recuerdos de su infancia, llegando a manifestar que ahora en la actualidad estos juegos se han ido transformando por la llegada de las tecnologías digitales, puesto que ahora se juegan mediante plataformas.</p> <p>En el caso de los niños y jóvenes, ellos llegaron a estar muy animados en la práctica de los juegos tradicionales, sin embargo, desconocían como se jugaban algunos, pues manifestaban que lo sabían jugar, pero en el celular y pocas veces los practicaban de forma física.</p> <p>Mediante las diferentes intervenciones realizadas en la vereda pudimos observar que el juego tradicional es parte del patrimonio cultural de la vereda el Destino y que estos no</p>	

han desaparecido totalmente, a pesar de que no se practiquen constantemente de forma física se ha realizado una hibridación entre lo tradicional y las nuevas tecnologías, lo que ha permitido en la comunidad seguir jugando y fortaleciendo su patrimonio inmaterial.

3. ¿Qué reflexiones empiezas a derivar de la experiencia sobre la resignificación de los juegos tradicionales en la vereda el Destino de Usme?

- Los juegos tradicionales hacen parte de la cultura de la vereda y los adultos mayores los consideran una tradición que se ha transmitido de generación en generación y que ha forjado lazos familiares y comunitarios fuertes.
- Para los niños los juegos tradicionales son una forma de recreación que les han enseñado sus familiares y que a pesar de no practicarlos seguido ellos los identifican y reconocen que se han venido transformando con la llegada de las tecnologías digitales a la vereda.

Fue muy significativo realizar las intervenciones en el rincón Palabra Tejida de la vereda el Destino, puesto que estas actividades ayudaron a la comunidad a recordar los juegos de su infancia y volver a practicarlos fue un encuentro de emociones y al tiempo cuestionamiento por cómo han ido cambiando y que factores han influido a lo largo del tiempo.

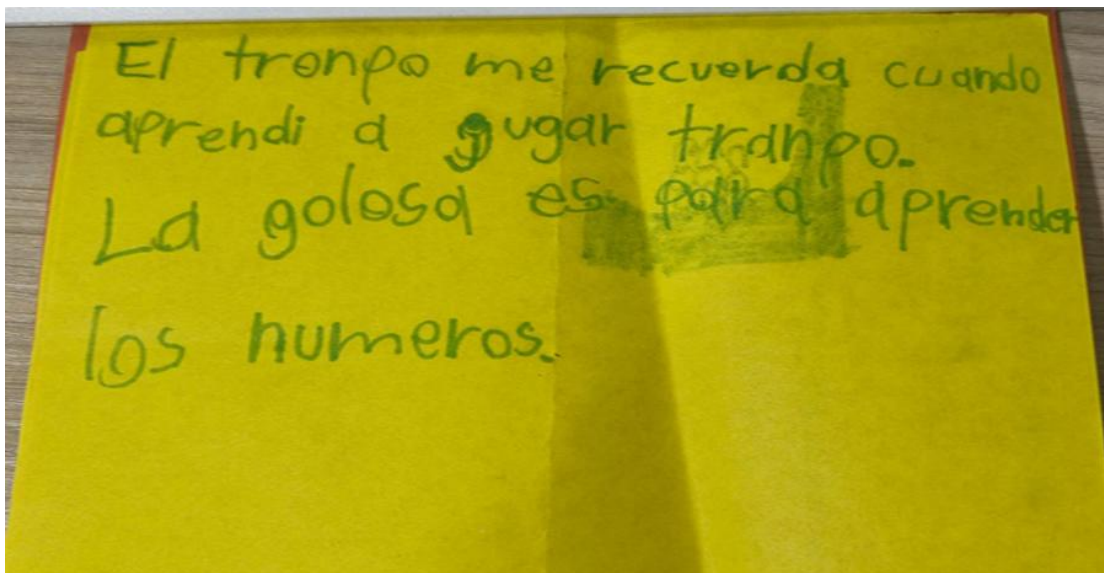
Durante los encuentros jugamos, reímos, aprendimos y sobre todo conocimos a una familia que siempre estuvo dispuesta a recibirnos con los brazos abiertos y dispuestos a participar y acompañarnos en cada locura, situación y sobre todo en cada momento de aprendizaje.

10.2 Anexo 2: Niñas jugando en el celular: en esta intervención se evidenció que los niños y jóvenes de la comunidad alternan la práctica de los juegos tradicionales, algunas veces en forma física y otras a través de dispositivos móviles.



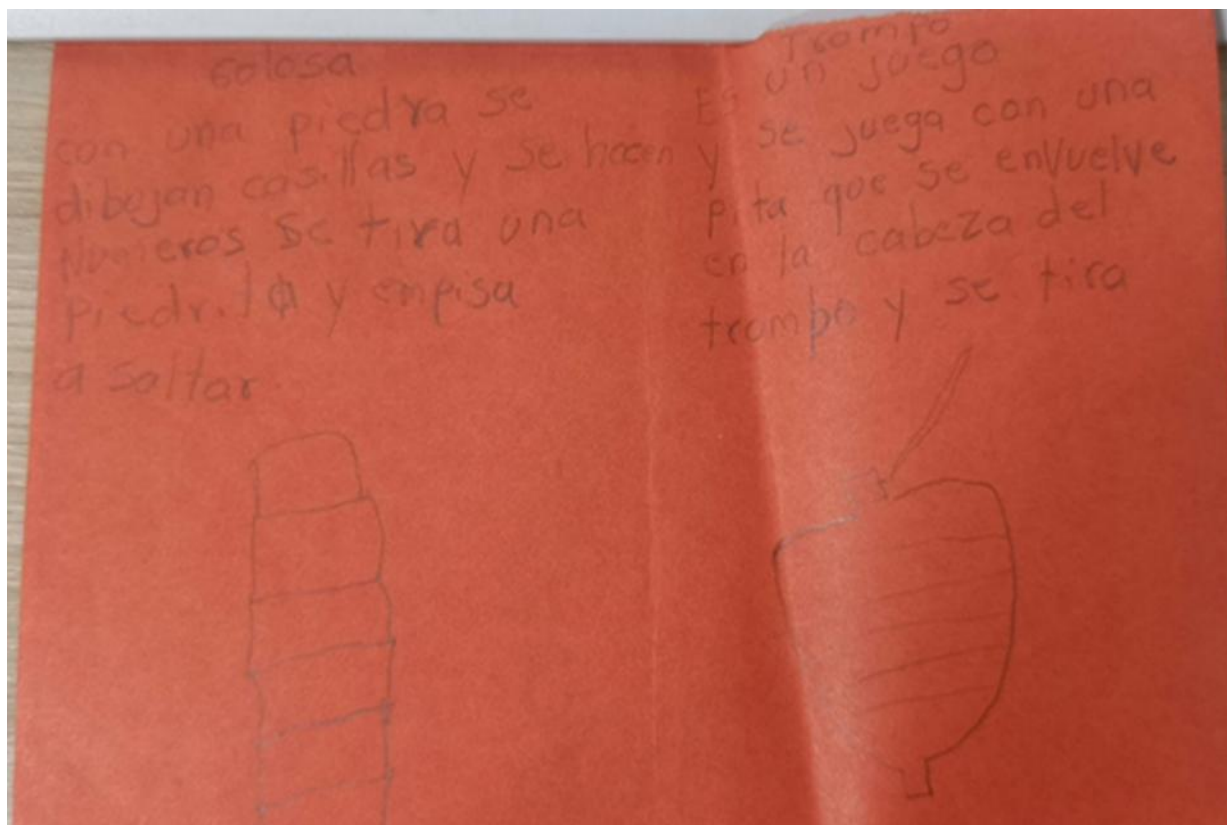
Nota: La imagen ha sido difuminada con el fin de proteger la identidad de los menores de edad, en cumplimiento de la legislación colombiana vigente sobre el tratamiento y protección de datos personales y el derecho a la imagen.

10.3 Anexo 3: Carta realizada por los niños de la vereda; en el taller de juegos tradicionales, realizado el 24 de mayo de 2024.



Nota: "El trompo me recuerda cuando aprendí a jugar trompo. La golosa es para aprender los numeros."

10.3 Anexo 4. Carta de juegos de la Vereda; material elaborado frente al proceso de práctica de los juegos tradicionales de la vereda.



Nota: Lado izquierdo (Golosa): “Golosa. Con una piedra se dibujan casillas y se hacen y se hacen numeros. Se tira una piedra y empieza a saltar.” Lado derecho (Trompo): “Trompo Es un juego y se juega con una pita que se envuelve en la cabeza del trompo y se tira.”

10.4 Anexo 5: entrevistas realizadas a las mujeres, niños y jóvenes de la comunidad

Se realizó la entrevista a Daniela Cobos, ella tiene 28 años, la primera pregunta es ¿qué juego realizaba cuando era pequeña? Ella menciona que jugaba a la golosa, a saltar lazo, a la cocinita, a escalar árboles, ir a la laguna que quedaba muy cerca de casa, hacer mercado en el páramo, cómo traer ramitas, coger algunos frutos, jugaban al trompo y al yoyo. No tenían objetos particulares, sino que ellos jugaban con lo que veían, con las sombrillas del lecho que le da la naturaleza. Una vez fue algo bastante muy chistoso que se comieron una orquídea y además jugaban fútbol

Entrevista a Omaira Gamba Ramírez, de 59 años. Ella realizaba, cuando pequeña, los juegos de la lleva, escondidas, el puente hasta quebrado, el bocho, que era encholar en un hueco, las bolinchis o las piquis, los lazos, con los lazos hacían columpios, con las garrafas, donde se ordeñaba, donde se guardaba la leche de las vacas, las dañaban y hacían columpios, jugaban al repollo, que era halar, y subir a los árboles, ellas jugaban también con las ramitas a contar billetes,

jugaban a las escondidas, y por cuestiones económicas, ellas jugaban con lo que encontraban, ellas no tenían objetos para jugar en casa, o no les compraban muñecas, sino que, con lo que encontrarán, buscaban alternativas para poder jugar.

Entrevista a Omaira Vargas, de 50 años. Ella jugaba a la golosa, el tintin corre corre, el puente está quebrado. Ellas inventaban con diferentes objetos, llenaban las medias, jugaban a los carritos con cajas de bocadillo, con tapas, dañaban los pocillos y también jugaban. Algo que recuerdan demasiado de algún objeto era la muñeca que daban en navidad, que era una muñeca de tela o de trapo, que, a diferencia de los juegos tradicionales, ahora los niños quieren estar en el celular todo el tiempo

Luz Mary Vargas de 57 años. Ella jugaba cuando pequeña, a escondidas, a los bochos que a encholar en un huequito, las tapas o las piedras, a los ponchados, a la cocinita.

10.5 Anexo 6. Reunión de los niños mayores de 10 años; quienes relatan sus juegos que recuerdan y han perdurado en la Vereda.



10.6 Anexo 7. Niños en taller de Memoria lúdica en espacios abiertos: buscando el objeto perdido.



10.7 Anexo 8. Niños plasmando en papel los juegos de sus preferencias; fortalecimiento de la memoria lúdica y la identidad cultural.



10.8 Anexo 9. Taller de creación lúdica con materiales didácticos como cartulina, lana y palos de colores; resignificación del patrimonio cultural a través de la expresión creativa.



10.9 Anexo 10. Grupo de niños y adultos participando en el tradicional juego de saltar la cuerda en un espacio abierto de la vereda El Destino; fortaleciendo la memoria lúdica y los lazos comunitario.



10.10 Anexo 11. Grupo de niños participando en diferentes juegos tradicionales en espacios abiertos de la vereda; resignificación del patrimonio lúdico en espacios rurales.



10.11 Anexo 12. Actividades recreativas guiadas por adultos; resignificación educativa del juego tradicional



10.12 Anexo 13. Niña de 9 años practicando el salto con cuerda en un espacio abierto de la vereda El Destino; autonomía infantil y continuidad de la tradición lúdica.



10.13 Anexo 14. Niños jugando en espacios comunitarios; preservación de la memoria lúdica y fortalecimiento de la identidad cultural a partir del juego tradicional el Bocho.

