

TESIS MAESTRIA

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR HABILIDADES ORALES Y
ESCRITAS EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO EN LA INSTITUCION EDUCATIVA
ALFONSO LOPEZ PUMAREJO, URIBIA, LA GUAJIRA**

**PRESENTADO POR:
NADIA JENNIFER MURILLO
LUIS DARIO GOMEZ**

**DIRECTOR
GUSTAVO ADOLFO CONTRERAS**

**INSTITUCION UNIVERSITARIA POLITECNICO GRANCOLOMBIANO
MAESTRIA EN INNOVACION EDUCATIVA
2025**

INTRODUCCIÓN

La educación en contextos indígenas se encuentra con desafíos específicos en el proceso de contextualización que, en numerosas instancias, no son considerados de manera eficaz por los métodos pedagógicos convencionales.

De acuerdo con el documento titulado "*El reto de la educación indígena; experiencias y perspectivas*", es imperativo que las comunidades indígenas posean el derecho de instaurar y supervisar sus sistemas educativos, proporcionando educación en sus propias lenguas y siguiendo sus métodos culturales de enseñanza y aprendizaje, (UNESCO, 2011. P. 22). En base a esta premisa, se expone el caso de la comunidad indígena Wayuu, situada en Uribia, departamento de la Guajira, Colombia, cuyo sistema educativo ha demostrado ser inadecuado debido a la ausencia de contextualización, arraigo y adaptación cultural en relación con la barrera lingüística.

Estas barreras propician una elevada tasa de abandono escolar y, en particular, un rendimiento académico deficiente, lo que pone de manifiesto la imperiosa necesidad de metodologías pedagógicas que integren la riqueza cultural de los alumnos y promuevan un aprendizaje significativo que no desvanezca su esencia en valores y costumbres inherentes a la cultura.

En consecuencia, este análisis se centra en la implementación de la metodología de juegos pedagógicos diseñados específicamente para el contexto cultural Wayuu, con la finalidad de examinar su impacto en la educación holística de los estudiantes de primer grado. La implementación del juego, ya sea dentro o fuera del aula, como herramienta pedagógica no solo aspira a mejorar el rendimiento académico, sino también fortalecer sus habilidades lingüísticas, culturales y socioemocionales mediante la interacción de los componentes educativos con su entorno inmediato.

PROBLEMATIZACIÓN

La educación en las comunidades Wayuu enfrenta desafíos significativos debido a la divergencia entre los métodos pedagógicos tradicionales y las tradiciones culturales milenarias que promueven una educación propia. Esta falta de integración ha precipitado elevados índices de deserción escolar y índices reducidos de rendimiento académico en el contexto escolar. Esta falta de incorporación en los procesos educativos de las instituciones emerge como un componente esencial y un desafío lingüístico, dado que la mayoría de los niños Wayuu que inician sus trayectorias académicas poseen el Wayuunaiki como lengua materna, mientras que los recursos pedagógicos disponibles se encuentran predominantemente en español. La ausencia de instrumentos pedagógicos en su idioma dificulta la interpretación de los contenidos y limita su avance académico.

Además, el modelo educativo tradicional se basa en metodologías primordialmente escritas y abstractas, las cuales no se corresponden con la esencia oral de la cultura Wayuu ni mucho menos su contextualización. La instrucción en español y la implementación de técnicas fuera del contexto sociocultural disminuyen la motivación de los estudiantes, induciendo una desconexión con el proceso de aprendizaje y, en numerosas circunstancias, propiciando la deserción escolar.

Esta situación subraya la relevancia de estrategias pedagógicas que integren la tradición oral y las particularidades lingüísticas de la comunidad.

Este escenario pone de manifiesto la exigencia de implementar estrategias pedagógicas que armonicen la tradición oral con las especificidades lingüísticas de la comunidad.

Un elemento significativo es la insuficiencia en la infraestructura educativa, dado que numerosas instituciones no disponen de los recursos indispensables para proporcionar una educación de alta calidad. La insuficiencia de materiales pedagógicos apropiados y de acceso a la tecnología restringe la capacidad para formular estrategias innovadoras que estimulen a los estudiantes y optimicen su proceso de adquisición de conocimientos. Dentro de este marco, la pedagogía se torna repetitiva y escasamente estimulante, lo que obstaculiza la persistencia de los niños en el sistema educativo.

Esta amalgama de elementos propicia un ciclo de rendimiento deficiente y desmotivación, en el que los alumnos no perciben valor en la educación formal y, por ende, tienden a desligarse de ella. Frente a este escenario, emerge la imperiosa necesidad de indagar en metodologías innovadoras que faciliten la conexión entre los niños Wayuu y el proceso de aprendizaje, potenciando sus habilidades en su idioma nativo y fomentando un vínculo más íntimo entre la institución educativa y su contexto cultural.

PREGUNTA PROBLEMA:

En este ámbito investigativo, nos surge la pregunta de investigación: ¿Cómo influye la implementación de actividades basadas en el juego, diseñadas específicamente en la cultura Wayuu, en el desarrollo de competencias comunicativas orales y escritas en Wayuunaiki de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo?

CONTEXTO POBLACIONAL

Uribia capital indígena de Colombia, un territorio ubicado al extremo norte de nuestro país, dividido por sus zonas fronterizas y rodeado del inmenso mar caribe, habita la comunidad indígena Wayuu, una de las etnias más representativas y de las pocas existentes de Colombia, enfrentan circunstancias de vida difíciles, representadas por el acceso limitado a servicios básicos alimentación, agua, saneamiento básico entre ellos la educación. A pesar de su extensa riqueza cultural, los Wayuu han sido históricamente marginados, lo que ha contribuido a la falta de infraestructura adecuada en sus territorios (Ministerio de Cultura, 2018).

El Wayuunaiki, su lengua materna, no solo es un pilar fundamental de su identidad cultural, sino también una herramienta clave para el aprendizaje de los niños. No obstante, la ausencia de programas educativos en esta lengua y la falta de recursos didácticos adaptados a su contexto han perpetuado las altas tasas de deserción escolar Este problema empeora por las condiciones económicas de la comunidad, donde la pobreza y las tareas familiares hacen difícil ir a la escuela con frecuencia (Pineda, 2019).

En el caso de estos retos, el uso de juegos educativos hechos desde el enfoque cultural Wayuu podría ser una manera nueva para mejorar el aprendizaje. Este tipo de forma tiene chance de hacer que la escuela sea más viva y unida a la vida real, ayudando a crecer habilidades de hablar y escribir en Wayuunaiki. Además, la escuela con dos idiomas y culturas apoyada por estos juegos no solo mejoraría los resultados escolares de los niños sino también fortalecería su sentido cultural y el cuidado de su lengua materna (Guerra & Castro, 2017; Pere et al., 2020).

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Fortalecer las competencias comunicativas orales y escritas en Wayuunaiki de los estudiantes de primer grado mediante la implementación de juegos educativos culturalmente adaptados, evaluando su impacto a través de instrumentos cualitativos y cuantitativos para medir mejoras en la expresión y comprensión del idioma

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diseñar juegos educativos basados en elementos culturales wayuu, identificados durante el diagnóstico inicial de competencias comunicativas orales y escritas en Wayuunaiki, adaptados a los estilos de aprendizaje de los estudiantes de primer grado.
- Identificar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo de competencias comunicativas orales y escritas en los estudiantes de primer grado, utilizando diarios de campo y registros audiovisuales para capturar momentos significativos y patrones de comportamiento.
- Evaluar y ajustar las actividades basadas en el juego mediante reuniones periódicas con los docentes y miembros de la comunidad, a fin de adaptar los juegos educativos a las necesidades reales de los estudiantes wayuu, mejorando continuamente la estrategia pedagógica.

JUSTIFICACION

Adaptar el sistema educativo a contextos culturales particulares es crucial para cualificar el desempeño escolar, así como la motivación de los estudiantes. Hoy en día, en los indígenas de la comunidad Wayuu pertenecientes al municipio de Uribia principalmente, el sistema educativo tradicional sigue experimentado barreras considerables debido a la ausencia del manejo de la contextualización cultural y el obstáculo del uso del idioma español. Debido a este obstáculo, los estudiantes wayuu se enfrentan al desafío de aprender un idioma diferente al suyo y la descontextualización del contenido educativo que no conecta con su educación propia, dichos factores propician la deserción escolar y un rendimiento académico deficiente.

En base a esta descripción, la implementación de juegos didácticos diseñados específicamente para la cultura Wayuu surge como una opción innovadora y con gran potencial para tratar estos problemas. Incorporar elementos culturales en la elaboración de estos juegos permite un vínculo más efectivo entre los contenidos educativos y la realidad contextual de los estudiantes, mejorando su desarrollo de habilidades, comprensión y estimulando su interés por el aprendizaje.

La inclusión de actividades lúdicas y educativas fusionadas con canciones, rondas y narraciones sobre mitos, leyendas e historias relacionadas con la cultura en los juegos, convierte la enseñanza en una experiencia más significativa y atractiva. Como afirman Porras et al. (2021), “el aprendizaje significativo mediado por el juego permite a los estudiantes relacionar la nueva información con sus conocimientos previos, lo que fortalece su proceso formativo”.

En concordancia, este estudio obtiene mayor relevancia no solo porque su aporte trasciende el ámbito local e institucional debido a que contribuye a una visión más amplia dentro de las políticas de educación intercultural, proponiendo una prueba piloto replicable para otras comunidades indígenas con dificultades iguales o equivalentes, sino que permite también, evaluar el impacto de estos juegos educativos en el desarrollo de habilidades lingüísticas y socioemocionales de los estudiantes Wayuu. Al proporcionar un enfoque que honra, aprecia, robustece y potencia la identidad cultural de los alumnos hacia su cultura que se ha transmitido de generación en generación, este estudio puede establecer un precedente y establecer los fundamentos para la creación de estrategias educativas más inclusivas, relevantes y eficaces.

En conclusión, la implementación de juegos educativos diseñados para niños de los primeros grados de la comunidad wayuu, responde a la necesidad de potenciar el desarrollo de habilidades en la educación en entornos indígenas a través de la adaptación de métodos pedagógicos que se ajusten a la cultura y la realidad de los alumnos. Esta puesta en marcha representa la meta de cambiar la enseñanza-aprendizaje, fomentando la motivación para aprender que, además de tener un impacto en el contexto local, podría tener un impacto en políticas educativas más extensas y funcionar como guía para otras comunidades nativas con retos parecidos.

MARCO TEÓRICO

Este análisis tiene como objetivo evaluar el uso de juegos educativos adaptados al contexto cultural Wayuu en alumnos de primer grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Uribia, La Guajira. Dado que la comunidad Wayuu tiene un entorno sociocultural único, es esencial crear estrategias educativas que atiendan sus requerimientos, facilitando así un aprendizaje relevante y contextualizado. Estudios previos han demostrado que la personalización del aprendizaje, mediante recursos adaptados a los intereses y habilidades individuales, ha resultado en un mayor compromiso y motivación de los estudiantes, lo que se traduce en una participación más activa y una mayor disposición para aprender. (Navas. & Ortiz, 2024). Para lograrlo, es fundamental contar con un marco teórico robusto que integre distintas visiones sobre el aprendizaje, la cultura y los juegos educativos, para así crear estrategias efectivas que fomenten el desarrollo de habilidades tanto orales como escritas.

El Constructivismo

El constructivismo, propuesto por Piaget y Vygotsky, distingue la relevancia de que los alumnos generen su conocimiento de manera activa mediante la interacción con su ambiente. Para la comunidad Wayuu, los juegos didácticos pueden ser un recurso esencial para simplificar este proceso, dado que posibilitan a los niños indagar en conceptos que poseen significado en su vida diaria. Estudios como el de Sánchez (2018) han evidenciado que la experiencia en espacios étnicos a partir de la acción de educar, debe darse en sincronía con las prácticas multiculturales desde un enfoque inclusivo que permita el reconocimiento de las identidades de las diferentes comunidades indígenas. Al incorporar esta técnica, el aprendizaje se desarrolla más significativo, eficiente, colaborativo y personalizado, incentivando el robustecimiento de la identidad cultural Wayuu.

El enfoque constructivista de Piaget y Vygotsky, que subraya el vínculo del estudiante con su entorno, además se complementa con la teoría que presenta Ausubel del Aprendizaje Significativo. En el contexto Wayuu, la aplicación didáctica de los juegos promueve la incorporación de nuevos conceptos culturales y lingüísticos con la educación propia de sus saberes previos de los estudiantes. Cuando los niños interactúan con el material educativo empleando el juego, no solo adquieren el idioma, sino que también fortalecen su identidad cultural. Roa (2020) apoya esta perspectiva subrayando que el entorno cultural y las vivencias anteriores juegan un rol crucial en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, los juegos didácticos que incluyen aspectos de la cultura Wayuu pueden funcionar como un enlace entre los conocimientos tradicionales y los conceptos académicos, promoviendo una educación más relevante.

El Aprendizaje Basado en Juegos

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una metodología que, según Cornella et al. (2020), aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. En el contexto de aplicación de este proyecto en estudiantes Wayuu, este enfoque se integra con especial relevancia, dado que el juego ha sido históricamente un medio fundamental para la transmisión cultural, usos y costumbres para fortalecer la lengua en la comunidad. Investigaciones previas en educación intercultural (Guerra & Castro, 2017) han demostrado que los juegos pueden ser una herramienta eficaz para fortalecer la enseñanza en entornos bilingües e indígenas.

La Educación Propia

Para comprender el alcance de nuestra investigación, es importante resaltar la conceptualización de la educación propia, el cual, según Zuluaga y Largo (2020), se fundamenta en el reconocimiento y la preservación de los conocimientos y valores culturales de una comunidad. Este enfoque es clave en el presente estudio, al respecto este impulsa una educación que respeta, valora y fortalece las raíces ancestrales de la cultura Wayuu, relacionando su sabiduría ancestral con los procesos de enseñanza.

En concordancia desde esta misma perspectiva, en investigaciones previas como la de Osorio (2024) enfatiza la necesidad de incluir los saberes y prácticas tradicionales Wayuu en la educación, promoviendo así una formación integral y contextualizada. La implementación de didácticas integradas con los juegos educativos alineados con esta premisa no solo favorece la enseñanza de la lengua Wayuunaiki, sino que también fortalece la identidad cultural de los estudiantes al conectar la educación formal con su herencia cultural.

Diseño de Juegos Educativos

El diseño de juegos educativos debe basarse en principios claros, tales como la definición de objetivos de aprendizaje, el desarrollo de mecánicas atractivas y la selección de contenidos que sean culturalmente relevantes (Prensky, 2001). Estos elementos son esenciales para que los juegos sean efectivos en el aprendizaje de los estudiantes Wayuu, estimulando diferentes tipos de inteligencia y fomentando un desarrollo integral.

Dentro de la comunidad Wayuu, el juego desempeña un papel fundamental en la socialización y en la construcción de identidad cultural en la infancia (Maturana & Varela, 2017). Esto refuerza la importancia de incorporar juegos educativos en el proceso de enseñanza, ya que permiten a los niños interiorizar roles sociales y valores culturales mientras desarrollan sus competencias lingüísticas y cognitivas.

Además, sustentado en investigaciones anteriores, la experiencia en espacios étnicos a partir de la acción de educar, debe darse en sincronía con las prácticas multiculturales desde un enfoque inclusivo que permita el reconocimiento de las identidades de las diferentes comunidades indígenas (Montero. B, 2017).

Desarrollo de habilidades orales y escritas

Las habilidades orales y escritas son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. Aparicio & Igualada (2019) subrayan la importancia del lenguaje como una habilidad única en los humanos, mientras que Mego & Saldaña (2021) destacan que estas habilidades son cruciales para planificar, ejecutar y evaluar el discurso, y para la comprensión de la información.

El marco teórico presentado proporciona una base sólida para el diseño e implementación de juegos educativos en la comunidad Wayuu. Este estudio no solo busca desarrollar habilidades académicas, sino también fortalecer la identidad cultural Wayuu, justificando así la pertinencia de nuestra investigación que llena un vacío en la literatura existente sobre la integración de juegos educativos en contextos culturales específicos.

ESTADO DEL ARTE / ANTECEDENTES

El uso de juegos en la educación ha sido ampliamente investigado, analizado, cuestionado y promovido como una estrategia efectiva para optimizar el aprendizaje. Un ejemplo destacado es el sistema educativo de Finlandia, donde los juegos forman parte integral del currículo, contribuyendo a que el país sea reconocido mundialmente por la calidad de su educación. Diversos estudios han demostrado que los juegos educativos no solo potencian las habilidades cognitivas, sino que también favorecen el desarrollo social y emocional de los estudiantes (Sahlberg, 2015).

Desde el enfoque constructivista y el diseño de juegos educativos, en Finlandia, según estudios previos, se incorpora el diseño de juegos como metodología y concluyen que los juegos educativos, además de motivar al estudiante en su rendimiento académico, estimulan la creatividad y el pensamiento crítico. Estas herramientas metodológicas permiten a los estudiantes explorar conceptos de manera interactiva y lúdica, lo que facilita una comprensión más profunda y significativa. Este enfoque ha sido clave en el éxito del modelo educativo finlandés, el cual se basa en el aprendizaje activo y en el bienestar del estudiante (Sahlberg, 2015).

Referentes Internacionales

Desde un enfoque mundial, varias investigaciones han corroborado la eficacia de los juegos educativos para potenciar las capacidades académicas y fomentar un aprendizaje más interactivo. Esta investigación se basa en estas pruebas, pues corroboran que el juego no solo potencia la obtención de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita al ofrecer experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y dinámicas.

En Estados Unidos, se ha investigado extensamente el uso de los Serious Games (juegos serios) en la educación. Estos juegos están diseñados con un propósito más allá del entretenimiento, buscando enseñar temas complejos de manera interactiva y atractiva. En disciplinas como la ciencia y la tecnología, los juegos educativos han demostrado ser herramientas eficaces para la enseñanza de conceptos abstractos, como la física y la programación, permitiendo que los estudiantes los comprendan y apliquen con mayor facilidad (Gee, 2003).

Acompañado de esta descripción, en Estados Unidos identifican que los juegos educativos pueden ser particularmente beneficiosos para estudiantes con dificultades de aprendizaje, ya que ofrecen una alternativa pedagógica flexible que se adapta a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Gracias a este enfoque inclusivo, todos los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en su proceso

formativo y avanzar según sus capacidades (Gee, 2003).

Las investigaciones sobre serious games respaldan la eficacia de los juegos educativos en la enseñanza de conceptos complejos a través de estrategias interactivas. Esta evidencia resulta relevante para el presente estudio, ya que confirma que los juegos pueden facilitar el desarrollo de habilidades lingüísticas, particularmente en la adquisición de competencias orales y escritas, al proporcionar un entorno de aprendizaje más atractivo y accesible.

Referentes Nacionales

En Colombia, integrando la noción de la educación propia y el aprendizaje basado en juego, de acuerdo con estudios realizados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), los juegos educativos han contribuido significativamente a la mejora en la comprensión y retención de conceptos en estudiantes de educación primaria y secundaria. Un ejemplo de ello es el programa “*Juguemos a Aprender*”, implementado en distintas regiones del país, incluyendo comunidades rurales e indígenas, donde se ha observado un incremento en la participación estudiantil y en los niveles de rendimiento académico (Ministerio de Educación Nacional, 2017).

En las zonas rurales y comunidades indígenas, el impacto de los juegos educativos ha trascendido más allá del aula, ya que además de fortalecer el aprendizaje, han ayudado a reducir las tasas de deserción escolar. La incorporación de metodologías lúdicas permite generar experiencias educativas más atractivas y adaptadas a los contextos socioculturales de los estudiantes, lo que resulta crucial en comunidades donde los métodos tradicionales de enseñanza han demostrado ser poco efectivos (Gómez, 2018).

Asimismo, los juegos educativos en Colombia han sido utilizados como herramientas para abordar problemáticas sociales y fomentar valores como la convivencia, el respeto y la cooperación. En regiones afectadas por el conflicto armado, por ejemplo, los juegos han servido para promover la cultura de paz y la resolución de conflictos, demostrando que estas estrategias no solo benefician el aprendizaje académico, sino también el desarrollo socioemocional de los estudiantes (Rodríguez, 2016).

Desde el ámbito académico, Jiménez y Montoya (2019) analizaron el impacto de los juegos en la educación infantil en su estudio titulado “*El Juego como Herramienta de Aprendizaje en Todas las Dimensiones de los Niños y Niñas en Primera Infancia*”. Sus hallazgos revelaron que los juegos educativos contribuyen al desarrollo integral de los niños, mejorando tanto su aprendizaje académico como sus habilidades sociales y emocionales. Estos resultados refuerzan la idea de que los juegos pueden desempeñar un papel clave en el fortalecimiento de competencias orales y escritas en estudiantes de primer grado.

Otro estudio relevante es el de Hernández Carabalí (2013), titulado “El Juego como Herramienta Pedagógica”, donde se evidenció cómo la integración de juegos en el currículo escolar mejoró notablemente el rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados indicaron que los juegos pedagógicos no solo incrementaron la motivación de los alumnos, sino que también favorecieron la retención de información y la aplicación de conocimientos en contextos prácticos.

Referentes Locales

En la comunidad Wayuu, se han desarrollado esfuerzos locales para incorporar métodos de enseñanza más interactivos y culturalmente relevantes. Un caso destacado es el de la Fundación Talento Wayuu, la cual ha trabajado en la creación de materiales educativos en Wayuunaiki e integrado juegos tradicionales en el proceso de enseñanza. Desde 1995, estas iniciativas han ido en aumento, aunque todavía enfrentan desafíos debido a la falta de recursos y apoyo institucional (Fundación Talento Wayuu, 2020).

La implementación de juegos ancestrales en la enseñanza ha mostrado resultados prometedores. Iguarán y Pushaina (2023), en su investigación sobre los “*Juegos Ancestrales Wayuu como Estrategia Lúdico-Pedagógica*”, evidenciaron que estos juegos no solo refuerzan la identidad cultural, sino que también pueden ser utilizados como herramientas pedagógicas para mejorar la comprensión de conceptos académicos. En línea con la propuesta de Ausubel y Vygotsky la integración de estos juegos en la enseñanza del Wayuunaiki demuestra una efectividad del aprendizaje contextualizado. Sin embargo, los autores identificaron que, si bien los juegos fortalecen la oralidad y la identidad cultural, no logran cerrar completamente las brechas en la enseñanza de habilidades escritas.

A nivel comunitario, la Fundación Talento Wayuu ha creado iniciativas de capacitación docente para asegurar que los educadores logren aplicar juegos educativos de forma efectiva. Estos programas han sido clave para garantizar que las estrategias lúdicas no solo se apliquen en el aula, sino que también se incorporen en los hogares y en la vida diaria de los estudiantes. Los hallazgos han indicado que los niños se sienten más incentivados y dedicados a su aprendizaje cuando los juegos se integran en su educación (Guerra & Castro, 2017)

METODOLOGIA

Este análisis acerca de la aplicación de juegos educativos en el entorno cultural Wayuu busca valorar el efecto de estas herramientas de enseñanza en el crecimiento integral de los alumnos de primer grado. El estudio se basa en el método de Investigación Acción Educativa (IAE), enriquecido con un enfoque cualitativo, con el objetivo de descubrir y poner en práctica tácticas que faciliten entender en profundidad cómo los juegos educativos pueden promover el aprendizaje significativo y estimular a los alumnos Wayuu, enfrentando de esta manera los retos que la educación convencional en estas comunidades enfrenta.

Este estudio combina la Investigación Acción Educativa (IAE) con un método cualitativo, con la intención de abordar de manera sintética y dinámica la complejidad del proceso educativo en la comunidad Wayuu. Ambos enfoques combinados, no sólo pretenden comprender mejor los antecedentes culturales y pedagógicos, sino que permiten intervenir activamente y ajustar las estrategias de enseñanza de acuerdo con las demandas específicas de los estudiantes Wayuu.

El enfoque cualitativo facilita examinar a fondo la interacción, las percepciones y significados que los actores asignan a su entorno educativo. Para Creswell y Poth (2018), la investigación cualitativa es valiosa en términos de describir cómo los actores perciben sus experiencias en un contexto social y cultural. En el caso del pueblo Wayuu, donde la cultura, el idioma y la educación están tan entrelazados, esta metodología proporciona el nivel de flexibilidad necesario para valorar matices que se perderían en la investigación cuantitativa.

Merriam y Tisdell (2016) resaltan cómo **la investigación cualitativa** facilita el examen de los procesos mediante los cuales los sujetos estructuran su realidad y les dan significado a sus experiencias. En el estudio presente, este elemento se vuelve fundamental para examinar cómo los estudiantes Wayuu interactúan con los juegos escolares y cómo estos influyen en el aprendizaje del Wayuunaiki, su lengua materna.

A lo largo de esta investigación, el **método cualitativo** permite un análisis de como la implementación de los juegos educativos, que han sido diseñados con el propósito expreso de incluir elementos de la cultura Wayuu, afectan tanto el aprendizaje de las competencias lingüísticas como el compromiso emocional y cultural de los estudiantes con su proceso educativo. Así como lo sustenta Villar et.al (2018) que la investigación de orden cualitativo muestra la realidad social que, desde el plano de lo simbólico, fortalece o promueve valores e ideologías a partir del lenguaje del texto del diseño. Por lo tanto, la investigación debe ser considerada una estrategia para acercarse al mundo del receptor, comprender cómo se genera la significación de los objetos en los grupos -y, así, posibilitar productos que puedan

interpretarse de mejor manera, coadyuvando también a desarrollar conceptos en un contexto sociocultural, así como para observar con una perspectiva holística, reflexiva y de apertura a nuevos conocimientos.

Ravitch y Carl (2020) afirman que la **investigación cualitativa** proporciona un marco para la adaptación continua, proceso que se vuelve esencial en el presente estudio, ya que las estrategias pedagógicas deben tener ajustes continuos para adaptarse a las reacciones y demandas de los estudiantes Wayuu, quienes están en el centro del escenario. Esta flexibilidad de adaptación es esencial para garantizar que los juegos educativos respondan debidamente a las necesidades culturales y sean eficaces en la enseñanza de habilidades tanto orales como escritas.

En contraste, la **Investigación Educativa- Acción (IAE)** ofrece un modelo que permite una intervención activa en el ámbito educativo. En la visión de Kemmis y McTaggart (2014), la IAE promueve la adopción de ciclos ininterrumpidos de reflexión, planificación, acción y evaluación, lo que permite a los investigadores y participantes adaptar los enfoques pedagógicos de manera dinámica. Esta estrategia es particularmente viable en la comunidad Wayuu, donde las demandas educativas pueden ser diferentes, requiriendo respuestas flexibles y adaptables a su contexto sociocultural.

La investigación acción educativa (IAE) es especialmente apropiada para contextos en los que se busca generar cambios significativos en la educación, La IAE como proceso de investigación formativa se ha estado posicionando en la medida que ha logrado procesos de transformación significativos tanto del docente como de su práctica, contribuyendo a las demandas de cualificación en procesos de educación y de formación investigativa (Machado, 2009. pg.5). A través del método de la IAE, nuestra investigación no solo se documentan resultados, sino que también contribuye a desarrollar la vinculación de actores locales (docentes) para asegurar que las innovaciones educativas sean sostenibles y adecuadas para el contexto Wayuu.

La fusión de estas dos posturas metodológicas, **la Investigación Cualitativa y la Investigación Acción Educativa**, permite un estado sólido pero adaptativo para el desarrollo y objetividad de nuestras investigaciones. Como señalan Herr y Anderson (2014), la fusión de métodos cualitativos con la IAE mejora la investigación educativa, ya que permite tanto una visión cercana del contexto como la introducción de cambios factibles e impactantes. Aquí, la combinación de enfoques no solo permitirá el examen de las experiencias y percepciones de los estudiantes Wayuu, sino también la adaptación y el refinamiento continuo de las tareas pedagógicas basadas en juegos para que sean sensibles a sus requerimientos lingüísticos y culturales.

En definitiva, la combinación de esta doble metodología facilitará una intervención holística en la educación comunitaria Wayuu, a través de captar la complejidad intrínseca del contexto y actuar eficazmente sobre ella. Este plan no sólo fortalecerá la competencia oral y escrita en Wayuunaiki, sino que también reforzará la identidad cultural de los estudiantes, de modo que las intervenciones educativas sean significativas y viables en el largo plazo.

DESCRIPCIÓN DE LOS PARTICIPANTES

El universo de nuestra investigación está conformado por estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, localizada en Uribia, La Guajira. Esta institución ofrece servicios a un gran número de estudiantes entre ellos pertenecientes a la comunidad Wayuu, quienes tienen el Wayuunaiki como lengua materna oficial, por ellos, enfrentan diversos desafíos para acceder a una educación de calidad que se adapte a su contexto sociocultural.

Para realizar el estudio, se seleccionará una muestra compuesta por 25 estudiantes de primer grado, y sus correspondientes docentes. mediante la realización de un muestreo se hará la selección de los participantes, lo que posibilitará elegir a los estudiantes y docentes cuya experiencia y contexto sean más adecuados para analizar el impacto de los juegos educativos en el aprendizaje del Wayuunaiki y en el fortalecimiento de su identidad cultural.

Los criterios de inclusión para los estudiantes explicitan que su lengua materna sea el Wayuunaiki y que presenten dificultades en el desarrollo de competencias orales y escritas del Wayuunaiki. En relación con los docentes, la inclusión se restringirá a aquellos con experiencia en la enseñanza en contextos indígenas y que colaboren en el marco de la implementación de los juegos educativos en el aula.

La escogencia de una muestra relativamente pequeña se asocia a la orientación cualitativa de la investigación en la que se profundiza en las experiencias y en las percepciones de los participantes, en lugar de generalizar los resultados (Creswell & Poth, 2018). Eso permite una información detallada en el análisis bien elaborado y contextualizado singular para el impacto de los juegos educativos en la comunidad Wayuu, informando de un interés para el diseño de estrategias pedagógicas más efectivas y culturalmente pertinentes.

TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS

La metodología de la encuesta goza de extenso reconocimiento en el campo de la investigación educativa debido a su habilidad para recolectar datos estructurados y sistemáticamente de los participantes. De acuerdo con Cohen, Manion, & Morrison (2018), la encuesta se presenta como un instrumento eficaz para cuantificar elementos cuantitativos y cualitativos en un grupo específico, tales como conocimientos, actitudes o habilidades. Los autores indican que, a través de interrogantes precisos y meticulosamente formulados, es posible adquirir datos que representen con exactitud la realidad investigada, facilitando así el análisis de tendencias y patrones presentes en la muestra.

Fowler (2014) enfatiza que una de las virtudes de la encuesta reside en su potencial para mitigar el sesgo y mejorar la exactitud de los datos. Este objetivo se alcanza mediante la meticulosa formulación de las preguntas, la correcta elección de la muestra, y la contextualización cultural del instrumento de evaluación. En el marco de nuestra investigación, estos elementos son fundamentales para identificar las variaciones en el vocabulario, coherencia y cohesión, gramática, ortografía e interacción de los estudiantes.

Adicionalmente, McMillan y Schumacher (2010) resaltan la relevancia de las encuestas en la evaluación educativa, postulando que facilitan la recolección de datos de forma sistemática y estandarizada. Este aspecto adquiere particular relevancia cuando se busca evaluar competencias particulares, dado que un cuestionario de selección múltiple puede ofrecer una perspectiva cuantificable de las competencias de los estudiantes, facilitando la comparación entre diversas dimensiones de la competencia comunicativa.

En consecuencia, la técnica principal de recolección de datos en este estudio ha sido la encuesta, dada su habilidad para suministrar datos estructurados y sistemáticos acerca de las competencias comunicativas de los estudiantes wayuu. Su relevancia en nuestro estudio se fundamenta en varios elementos fundamentales:

1. Adaptabilidad cultural: El instrumento de encuesta facilita la formulación de preguntas y respuestas que sean culturalmente adecuadas y fácilmente entendibles para los estudiantes Wayuu. Este aspecto resulta fundamental para la adquisición de datos precisos y significativos en un entorno intercultural.
2. Evaluación holística: Mediante la encuesta, es posible evaluar diversas dimensiones de las

habilidades comunicativas (oral y escrita) en Wayuunaiki, abarcando aspectos como el vocabulario, la comprensión auditiva y la asociación imagen-palabra. Esta perspectiva ofrece una perspectiva integral del desarrollo lingüístico de los estudiantes.

3. Evaluación del efecto: La estructura de la encuesta, compuesta por secciones diferenciadas, facilita la medición precisa de cómo los juegos educativos están influyendo en diversos aspectos del aprendizaje del Wayuunaiki. Esto resulta esencial para la adaptación y optimización de nuestras intervenciones pedagógicas.

Instrumentos De Recolección De Datos

Para el desarrollo de nuestro estudio, se consideran tres percepciones que se detallan a continuación:

1. Cuestionario de selección múltiple:

Este instrumento ha sido específicamente diseñado para medir las habilidades comunicativas orales y escritas en Wayuunaiki. De acuerdo con Ary, Jacobs, Irvine y Walker (2018), los cuestionarios de selección múltiple resultan especialmente beneficiosos en contextos educativos interculturales, dado que facilitan una evaluación estandarizada y son de fácil manejo. En el marco de nuestra investigación, este cuestionario facilitará la adquisición de datos cuantificables acerca del avance estudiantil en diversas facetas del Wayuunaiki.

2. Guías de observación:

Se utilizará la observación participante como un instrumento esencial para examinar la dinámica de los alumnos en el aula durante la implementación de los juegos pedagógicos. Merriam (2009) destaca que esta metodología facilita la interpretación del comportamiento y la interacción de los participantes en su contexto natural.

A través de esta metodología, se podrá examinar la respuesta de los alumnos a las estrategias lúdicas, identificando patrones de participación, motivación y adquisición de conocimiento. Además, se examinará cómo los juegos fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas en Wayuunaiki y contribuyen al fortalecimiento de su identidad cultural.

3. Procedimientos de entrevistas semiestructuradas:

Las entrevistas semiestructuradas facilitarán la adquisición de datos exhaustivos acerca de

la percepción de los educadores y estudiantes en relación con la utilización de los juegos educativos como instrumento didáctico. De acuerdo con Kvale (2007), este tipo de entrevistas propicia la indagación de experiencias y puntos de vista de los participantes, proporcionando la capacidad de profundizar en asuntos particulares que emergen durante el diálogo.

Se llevarán a cabo entrevistas con educadores con experiencia en la instrucción en comunidades indígenas, así como con los estudiantes seleccionados en la muestra. Mediante la realización de estas entrevistas, se busca identificar percepciones, actitudes y retos asociados con la implementación de juegos educativos en la instrucción del Wayuunaiki.

4. Diario de campo

El registro de impresiones, reflexiones y detalles no verbales observados durante las sesiones de juego educativo serán empleados como un instrumento complementario. De acuerdo con Bogdan y Biklen (2007), los diarios de campo son fundamentales en la investigación cualitativa, dado que facilitan la recolección de datos descriptivos y el análisis más detallado de las interacciones y reacciones de los participantes en su entorno educativo.

Este instrumento facilitará la documentación de elementos que puedan no ser detectados a través de la observación directa o las entrevistas, proporcionando un registro meticuloso de las experiencias y percepciones tanto de los alumnos como de los educadores durante el proceso de implementación de los juegos educativos.

La integración de estos instrumentos asegurará una recolección de datos exhaustiva y contextualizada, facilitando una comprensión más exacta del efecto de los juegos educativos en la instrucción del Wayuunaiki y en la identidad cultural de los estudiantes Wayuu.

Aplicación De La Técnica De La Encuesta En El Estudio

En esta investigación, se implementará un cuestionario de selección múltiple compuesto por 10 preguntas. Este cuestionario está diseñado para evaluar la Competencia Comunicativa Oral y Escrita de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Uribia, La Guajira. La encuesta consta de tres secciones principales:

Sección 1: Cuentos, Canciones y Videos (Respuestas con Caritas)

Esta sección incluye actividades como escuchar cuentos, cantar canciones y ver videos en Wayuunaiki y español. Los estudiantes responderán utilizando caritas que expresan su grado de agrado:

Carita feliz (verde): Sí, me encantó.

Carita sorprendida (amarillo): Me gustó un poco.

Carita triste (rojo): No me gustó.

Sección 2: Completar Palabras en Wayuunaiki

En esta sección, se presentan imágenes y palabras incompletas en Wayuunaiki. Los estudiantes deben completar la palabra correcta seleccionando la vocal que falta. Esta sección mide el conocimiento del vocabulario y la ortografía en Wayuunaiki.

Sección 3: Dibujo Creativo

Aquí, los estudiantes deben realizar un dibujo relacionado con una historia que escucharon en Wayuunaiki, o dibujar un objeto o animal indicado por el maestro. Luego, deben completar la palabra correspondiente en Wayuunaiki. Esta sección evalúa la comprensión de la historia y la capacidad de asociación entre imágenes y palabras.

Las respuestas serán procesadas cuantitativamente para identificar las fortalezas y debilidades en las competencias comunicativas de los estudiantes. Los resultados permitirán ajustar las estrategias pedagógicas y adaptar los juegos educativos diseñados según las necesidades detectadas.

Descripción De La Intervención

La intervención pedagógica implicará la instauración de un conjunto de actividades fundamentadas en el juego, diseñadas específicamente para potenciar las competencias orales y escritas en Wayuunaiki de los alumnos de primer grado.

Inicialmente, se adentra en la comunidad wayuu mediante el examen de la literatura referente a los juegos educativos y la educación intercultural. Esta etapa facilitó la comprensión de las necesidades particulares de los alumnos y la creación de juegos que no solo fueran pedagógicos, sino también culturalmente pertinentes.

- **Fase de Diseño e Implementación:**

Con base en nuestros descubrimientos iniciales, hemos elaborado una serie de juegos pedagógicos que incorporan componentes de la cultura wayuu. La implementación en el aula fue un proceso progresivo, posibilitando la observación de la interacción de los estudiantes con estos nuevos materiales y la adaptación de las estrategias pedagógicas por parte de los educadores.

- **Fase de Observación y Recopilación de Información:**

En esta etapa, nos adentramos en el entorno del aula, examinando meticulosamente las interacciones entre los estudiantes, el profesorado y los juegos pedagógicos. Empleamos diarios de campo y registros audiovisuales con el objetivo de documentar instantes significativos y patrones conductuales.

- **Fase de Reflexión y Modificación:**

Se realizaba una reunión periódica con los educadores y miembros de la comunidad con el propósito de debatir nuestras observaciones y los datos recopilados. Estas sesiones de reflexión nos facultaron para efectuar modificaciones persistentes en los juegos y en nuestras estrategias de implementación, garantizando que estuviéramos atendiendo a las necesidades concretas de los estudiantes de Wayuu.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En años recientes, la indagación en educación ha evidenciado la relevancia del aprendizaje adaptado al contexto, particularmente en comunidades indígenas. De acuerdo con García y Torres (2020), la utilización de materiales pedagógicos que integren elementos culturales propios no solo facilita el aprendizaje, sino que también promueve la sensación de pertenencia y valor propio en los estudiantes. Esto adquiere particular relevancia en contextos como el wayuu, donde la preservación de la lengua y cultura está intrínsecamente vinculada a la identidad colectiva. García y Torres (2020) sostienen que la adaptación de los contenidos pedagógicos a la realidad cultural local conduce a un incremento en el compromiso y éxito académico de los alumnos, al interactuar de forma directa con su entorno y experiencias diarias.

Por consiguiente, el examen de los hallazgos de este estudio se fundamenta en la perspectiva de aprendizaje significativo, propuesta por Ausubel (1963), quien subraya que el conocimiento es más eficaz cuando los nuevos conceptos están vinculados a la estructura cognitiva preexistente del estudiante. Como postula Vygotsky (1978, p. 34) en su teoría del aprendizaje sociocultural, los materiales pedagógicos deben establecer una conexión con su contexto cultural para facilitar la asimilación de los conceptos. De acuerdo con este enfoque, el proceso de aprendizaje se desarrolla en un contexto social y cultural particular, lo que subraya la relevancia de concebir actividades que honren y representen la identidad wayuu. La instauración de actividades pedagógicas fundamentadas en elementos culturales promueve un ambiente favorable para que los alumnos no solo adquieran conocimientos del Wayuunaiki, sino que lo interioricen de manera significativa.

En la Sección 1. Interacción con relatos y material audiovisual.

Conexión con el Objetivo: Al alinear nuestro objetivo de diseñar actividades basadas en juegos que integren elementos culturales wayuu y adaptadas a los estilos de aprendizaje de los alumnos de primer grado, las actividades basadas en relatos y videos se revelaron como una estrategia eficaz para captar la atención de los niños y promover su participación activa en el entorno educativo. Estas actividades no solo posibilitaron la evaluación de la participación de los estudiantes en el contenido expuesto, sino que también evidenciaron su eficacia en el fortalecimiento de las habilidades orales y escritas en Wayuunaiki.

Los hallazgos indican que la mayor proporción de los alumnos respondió favorablemente a las actividades que integraban relatos y videos, con un 68% de respuestas positivas (caritas felices). El relato "La Historia del Pequeño Wayuu" generó 16 caritas felices, lo que evidencia que las narrativas con elementos culturales lograron captar el interés de los niños. Esto evidencia la necesidad de emplear recursos pedagógicos que representen su vida cotidiana. La interacción con los personajes y escenas que

incorporan elementos culturales, tales como la indumentaria tradicional o las actividades compartidas, permite a los estudiantes establecer vínculos personales con los conocimientos adquiridos. Esto no solo favorece una mayor atención, sino que también facilita la comprensión al integrar los conocimientos adquiridos con sus vidas cotidianas. Este descubrimiento es crucial, puesto que evidencia que cuando los materiales pedagógicos incorporan elementos culturales afines a la realidad estudiantil, estos no solo experimentan mayor identificación, sino que también incrementan su grado de participación y comprensión. Observar anexo ilustración 1 y 2.

Se resaltan los aspectos siguientes:

Identificación de relatos y personajes:

Los relatos que incorporan personajes que retratan la vida diaria de los Wayuu, tales como el pastoreo, la artesanía y las celebraciones, han demostrado ser particularmente impactantes. Los alumnos no solo identificaron estos componentes, sino que también los vincularon con sus propias vivencias, lo que resultó en un aprendizaje de mayor relevancia. Esta modalidad de identificación fomenta el fortalecimiento de su identidad cultural, consolidando tanto sus competencias orales como escritas en Wayuunaiki.

Interacción en medios audiovisuales:

Interacción Audiovisual: Los vídeos, que facilitaron la comprensión de los relatos, facilitaron que los estudiantes puedan retener imágenes con palabras con mayor facilidad. La implementación de imágenes dinámicas y la pronunciación en su idioma materno contribuyeron a una mejor retención del vocabulario y facilitaron la adquisición de conceptos complejos. Este estudio evidencia la relevancia de emplear diversos tipos de medios en el proceso educativo de los niños, dado que su aprendizaje se optimiza al disponer de la información en múltiples formatos.

Efecto sobre la motivación:

El 68% de los alumnos que optaron por la estrategia "carita feliz" no solo lo hicieron debido a su disfrute de las actividades, sino también a su sensación de comprensión y valoración en el entorno educativo. Este grado de motivación es esencial, particularmente en comunidades donde la motivación es escasa.

La tasa de abandono escolar es elevada. Los hallazgos de esta sección indican que cuando los estudiantes se manifiestan en el contenido, su implicación en el proceso de aprendizaje se incrementa significativamente.

Pertinencia cultural y académica:

La integración de narrativas tradicionales con componentes visuales contemporáneos ha facilitado una sinergia singular que promueve tanto el fomento de habilidades lingüísticas como el robustecimiento de la identidad cultural. Este fenómeno no solo ha ejercido una influencia positiva en el contexto educativo,

sino que también posee implicaciones a largo plazo para la conservación de la lengua Wayuunaiki. La incorporación de prácticas culturales en los recursos pedagógicos posibilita que los alumnos no solo adquieran conocimientos, sino que también se conviertan en portadores de su herencia cultural. Este proceso fortalece su autovaloración y su sentido de pertenencia, fortaleciendo así su autoestima y sentido de pertenencia.

Este descubrimiento enfatiza la relevancia de que los recursos pedagógicos representen la realidad diaria de los estudiantes wayuu, dado que las narrativas que integran sus prácticas culturales, tales como la vida comunitaria, el pastoreo y las tradiciones orales, facilitan una conexión emocional de los niños con el contenido. Esta vinculación no solo promueve la adquisición del idioma, sino que también fortalece su identidad cultural, un elemento esencial en comunidades indígenas donde la educación formal frecuentemente no refleja sus realidades.

Además de los resultados inmediatos en el entorno académico, este método educativo ejerce un impacto significativo en la formación de autovaloración y orgullo cultural. La vinculación con los personajes y contextos presentados en los relatos estimula la participación activa de los estudiantes, fomentando la percepción de que su cultura es apreciada y digna de ser adquirida y difundida. Esta metodología no solo optimiza la retención de conocimientos, sino que también ejerce un impacto duradero en la conservación cultural, lo que convierte a esta metodología en un instrumento de innovación educativa con un potencial considerable en la comunidad wayuu.

Investigaciones anteriores han evidenciado que el aprendizaje de los niños se optimiza cuando los materiales pedagógicos reproducen sus experiencias y realidades diarias (Vygotsky, 1978). La incorporación de estos componentes promueve un aprendizaje más profundo, dado que los estudiantes experimentan una sensación de valoración y comprensión, lo cual fortalece su autovaloración y motivación para el aprendizaje. La adaptación cultural de los materiales desempeña un papel fundamental en este proceso, dado que facilita una aproximación más eficaz y significativa de los niños a los contenidos.

En la Sección 2. Definición de Palabras en Wayuunaiki

Interacción con el Objetivo: Durante el diagnóstico de las habilidades comunicativas en Wayuunaiki, se constató que los alumnos presentan dificultades en la ortografía. Estas se evidenciaron en términos como "Te" y "er", lo que pone de manifiesto la necesidad de consolidar los patrones fonéticos del idioma. La implementación de una metodología lúdica, fundamentada en la repetición y el juego, tiene como objetivo potenciar la retención de estos patrones. Estos hallazgos señalan áreas en las que se requiere una intensificación del trabajo pedagógico para superar estos obstáculos.

La proporción del 40% de respuestas incorrectas en las actividades de completar palabras sugiere que un gran número de estudiantes manifiestan dificultades significativas en la ortografía y el reconocimiento de palabras en Wayuunaiki. Estos hallazgos enfatizan la relevancia de desarrollar un enfoque pedagógico que potencie estas competencias mediante la implementación de estrategias lúdicas. Las anomalías detectadas en términos como "Te" y "er" indican que los alumnos experimentan desafíos particulares con los sonidos y estructuras gramaticales del Wayuunaiki, lo cual podría estar asociado con una insuficiente exposición al idioma escrito.

Las investigaciones en el campo de la lingüística pedagógica postulan que la repetición y el juego representan estrategias eficaces para optimizar la adquisición de lenguas (Krashen, 1981). En este contexto, las actividades recreativas orientadas hacia la reiteración de estructuras lingüísticas y la aplicación de patrones fonéticos son esenciales para asistir a los niños en la superación de estos obstáculos. La implementación de juegos lingüísticos que potencien las estructuras gramaticales y fonéticas del Wayuunaiki puede promover la internalización del idioma y potenciar de manera significativa su habilidad escrita.

Este descubrimiento reviste especial relevancia dado que la detección de estas dificultades desde los primeros años de educación proporciona la posibilidad de instaurar estrategias que prevengan la expansión de estas discrepancias a lo largo del tiempo. Las actividades recreativas y repetitivas orientadas al reconocimiento de patrones fonéticos y gramaticales pueden desempeñar un papel crucial en la optimización de estos campos.

Adicionalmente, el juego facilita una exposición más natural y lúdica al lenguaje, un aspecto esencial en contextos donde la lengua materna es más hablada que escrita.

Desde una perspectiva de innovación educativa, este método de intervención temprana, fundamentado en juegos lingüísticos, posee el potencial de robustecer no solo el dominio del idioma, sino también de garantizar que los estudiantes establezcan una base sólida que los capacite para una alfabetización más profunda y habilidades comunicativas en su idioma nativo. Simultáneamente, simultáneamente, se lleva a cabo una interacción simultánea.

Contribuye al desarrollo holístico del infante, promoviendo su habilidad para resolver problemas y sus competencias cognitivas en general. Observar anexo ilustración. 5

En la Sección 3. Desarrollo de habilidades en dibujo creativo.

Interacción con la Meta: En consonancia con la meta de evaluar las habilidades orales y escritas, se observó un rendimiento sobresaliente en las actividades de dibujo creativo. La habilidad de los alumnos para vincular imágenes con palabras en Wayuunaiki potencia su aprendizaje de manera holística. Las representaciones visuales facilitan a los alumnos la asimilación del significado de las palabras, potenciando tanto la habilidad auditiva como visual. Esta afirmación corrobora la efectividad del enfoque multimodal en el aprendizaje de lenguas en la comunidad Wayuu.

El rendimiento en las tareas de dibujo creativo fue notablemente positivo. La habilidad de los alumnos para vincular de manera precisa las imágenes con las palabras en Wayuunaiki evidencia una sólida comprensión auditiva y visual. Este hallazgo indica que los alumnos son capaces de incorporar eficazmente los estímulos visuales y auditivos en sus creaciones creativas, lo cual fortalece su adquisición de conocimientos lingüísticos.

El empleo de representaciones visuales como herramienta pedagógica en el aprendizaje del Wayuunaiki potencia la retención y comprensión de las palabras. Esta metodología multimodal, que amalgama la estimulación visual y auditiva, resulta indispensable en el aprendizaje infantil, particularmente en un entorno donde el Wayuunaiki es la lengua materna, aunque su uso escrito es menos habitual.

De acuerdo con Mayer (2001), el aprendizaje multimodal promueve una retención y comprensión más efectivas del contenido, dado que posibilita que los estudiantes procesen la información a través de diversos canales.

Desde un enfoque de innovación pedagógica, la metodología multimodal, que integra elementos visuales y auditivos, se revela esencial para optimizar el potencial de aprendizaje en los estudiantes de comunidades indígenas, en las que el proceso de aprendizaje se encuentra intrínsecamente vinculado con las experiencias sensoriales. Esta estrategia también fomenta la creatividad estudiantil, facilitando la articulación más adaptable de sus ideas y conocimientos, lo cual fortalece su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje.

La implementación de representaciones visuales para intensificar la comprensión del Wayuunaiki no solo optimiza el desempeño académico, sino que también promueve un entorno más inclusivo y diverso, en el que los alumnos pueden adquirir conocimientos a su propio ritmo y estilo. Esta metodología vanguardista garantiza que los alumnos no solo adquieran competencias lingüísticas, sino que también se sientan parte activa del proceso educativo, lo que a su vez fortalece su identidad cultural y autoestima.

Interacción con el Objetivo Principal: Potenciar las habilidades comunicativas orales y escritas en Wayuunaiki de los alumnos de primer grado a través de la implementación de metodologías lúdicas adaptadas culturalmente. Este estudio sugiere una metodología vanguardista que incorpora juegos y actividades pedagógicas pertinentes para la cultura wayuu, reconsiderando los métodos tradicionales de enseñanza.

La implementación de juegos como instrumento didáctico proporciona una experiencia más estimulante y significativa para los alumnos, promoviendo el aprendizaje del Wayuunaiki desde una etapa temprana de la vida. Esta perspectiva además favorece la conservación y revitalización de la lengua y cultura wayuu, un elemento esencial en la educación inclusiva y diversa de Colombia.

Los hallazgos indican que las metodologías de aprendizaje lúdico optimizan significativamente las habilidades comunicativas, aunque también subrayan la necesidad de enfoques más intensivos para tratar desafíos particulares como la ortografía. El principio fundamental radica en la adaptación constante del enfoque a las necesidades de los estudiantes, garantizando que los juegos y actividades sean culturalmente pertinentes y eficaces.

En última instancia, esta propuesta ejerce un efecto positivo no solo en el proceso de aprendizaje, sino también en la identidad cultural y la autoestima de los alumnos, al incorporar componentes culturales propios en el proceso educativo. Mediante esta metodología, se fomenta la educación inclusiva y equitativa, y se facilita su potencial implementación en otras comunidades indígenas. De este modo, se evidencia la Innovación Educativa en este estudio mediante la implementación de juegos como un instrumento pedagógico que respeta la cultura wayuu. Esta metodología promueve no solo el aprendizaje significativo, sino que además aborda la necesidad de adaptar la formación académica.

Enseñanza orientada a contextos culturales particulares: La integración del idioma y los valores wayuu en las dinámicas pedagógicas genera un ambiente inclusivo que vincula el saber académico con la realidad cultural de los alumnos.

Las consecuencias pedagógicas de este estudio subrayan la imperiosa necesidad de mantener la innovación en la educación indígena a través de la adaptación cultural de los juegos educativos. Esta metodología no solo optimiza el proceso de aprendizaje de los alumnos, sino que además robustece su sentido de identidad y pertenencia. La innovación educativa, mediante la adaptación cultural y la implementación de juegos, es esencial para la creación de ambientes de aprendizaje inclusivos y significativos en comunidades como la wayuu.

DISCUSIÓN

Los hallazgos de este estudio evidencian el efecto beneficioso que los juegos educativos han ejercido en el fomento de las habilidades comunicativas orales y escritas en Wayuunaiki entre los alumnos de primer grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo. La implementación de actividades recreativas diseñadas específicamente para el contexto cultural Wayuu ha permitido una participación significativa de los estudiantes en el proceso educativo, lo que demuestra la eficacia de estas metodologías en la instrucción de lenguas indígenas.

Un factor determinante fue el éxito observado en las actividades que integraban relatos y videos. La reacción favorable de la mayoría de los alumnos, que se mostraron atraídos por los contenidos culturales expuestos, ratifica la relevancia de emplear materiales pedagógicos que representen las experiencias y tradiciones de los estudiantes. La identificación de los niños Wayuu con personajes y circunstancias afines a su realidad diaria no solo potencia su atención, sino que también robustece su entendimiento, una premisa sustentada por teorías del aprendizaje significativo que enfatizan la interrelación entre el conocimiento preexistente y el nuevo. La interconexión entre los recursos pedagógicos y la vida diaria fortalece la identidad cultural, un elemento esencial en comunidades donde la pérdida de lengua y tradiciones representa un reto persistente.

Pese a estos progresos, los hallazgos evidencian importantes vacíos, particularmente en el ámbito de la competencia escrita. Las dificultades que los alumnos experimentaron en las tareas de completar palabras en Wayuunaiki evidencian una deficiencia en la instrucción del idioma escrito, probablemente atribuible a la insuficiencia de recursos pedagógicos apropiados en dicha lengua. El Wayuunaiki, una lengua predominantemente oral, carece de suficientes recursos escritos accesibles para los estudiantes, lo cual restringe su exposición y evolución en este campo. Este hallazgo enfatiza la necesidad de instaurar estrategias pedagógicas que potencien las competencias escritas a través de enfoques lúdicos que promuevan la repetición y el empleo de estructuras lingüísticas fundamentales. Este hallazgo se alinea con investigaciones anteriores que postulan que el juego es un instrumento eficaz para la consolidación del aprendizaje lingüístico.

Al contrastar estos descubrimientos con investigaciones llevadas a cabo en otros entornos educativos, se corrobora que la implementación de juegos pedagógicos no solo es eficiente en el desarrollo de competencias lingüísticas, sino que también promueve el compromiso de los alumnos con su proceso de aprendizaje. Incorporar

Análogamente a naciones como Finlandia, donde los juegos han desempeñado un papel fundamental en la

optimización del rendimiento académico y el fomento del pensamiento crítico, en la comunidad Wayuu, los juegos han demostrado su potencial para establecer una conexión entre los estudiantes y su lengua materna de manera atractiva y accesible. Esta afirmación intensifica la importancia de emplear metodologías interculturales y lúdicas en la instrucción de comunidades indígenas.

La ausencia de oportunidades para la práctica del Wayuunaiki fuera del contexto escolar representa otro elemento crucial que este estudio ha puesto de manifiesto. Pese a que los juegos pedagógicos han ejercido un impacto positivo en el entorno académico, la insuficiencia de espacios y recursos que posibiliten que los alumnos continúen empleando el idioma en sus hogares y comunidades restringe su evolución lingüística a largo plazo. La persistente presión ejercida por lenguas predominantes como el español y la ausencia de iniciativas comunitarias que promuevan la utilización del Wayuunaiki exacerbaban esta circunstancia, subrayando la necesidad imperante de políticas educativas y culturales que respalden de forma sostenible la revitalización del idioma.

Aunque los hallazgos subrayan las ventajas inherentes al empleo de juegos pedagógicos, también evidencian restricciones que demandan consideración. La instrucción de la escritura en Wayuunaiki continúa confrontando retos considerables, y resulta esencial desarrollar estrategias de mayor intensidad para robustecer dichas competencias. La implementación de actividades complementarias orientadas a la reiteración de patrones fonéticos y gramaticales a través de juegos podría representar una estrategia factible para potenciar la habilidad escrita. Además, se sugiere una inversión incrementada en la capacitación de los educadores, quienes desempeñan un papel crucial en la adaptación de dichas metodologías a las necesidades particulares de los estudiantes Wayuu.

Finalmente, el presente estudio proporciona pruebas robustas acerca del potencial transformador de los juegos educativos, no solo en el contexto académico, sino también en la conservación y consolidación de la lengua y la cultura Wayuu. Las deficiencias en la práctica del idioma y las limitadas oportunidades para su empleo subrayan la necesidad de una intervención más exhaustiva y estructurada. Sin embargo, los progresos alcanzados evidencian que, con las herramientas apropiadas, el Wayuunaiki puede prosperar en los corazones y las mentes de las generaciones futuras.

CONCLUSIONES

La incorporación de juegos pedagógicos en la instrucción del Wayuunaiki ha evidenciado ser una estrategia innovadora y eficaz para potenciar las habilidades comunicativas, especialmente en la interpretación y vinculación de palabras con representaciones visuales. Esta metodología proporciona un enfoque lúdico y atractivo para los alumnos y, además, ejerce un impacto directo en la consolidación de su identidad cultural, un aspecto esencial en los contextos educativos de comunidades indígenas. Los hallazgos indican que los alumnos lograron una comprensión más profunda del lenguaje mediante la asociación visual, no obstante, aún persisten obstáculos en la ortografía y la escritura. A pesar de estos progresos, se reconocen áreas susceptibles de mejora, particularmente en la instrucción de la escritura y la ortografía, las cuales demandan una mayor atención y personalización.

La implementación de actividades visuales y narrativas en consonancia con los componentes culturales de los alumnos wayuu ha demostrado ser sumamente eficaz. Esta vinculación cultural se resalta como un pilar fundamental del estudio, enfatizando la relevancia de concebir programas educativos que honren y celebren la identidad estudiantil. Los materiales de relevancia cultural no solo estimulan a los estudiantes, sino que también generan un ambiente de aprendizaje en el que experimentan una sensación de comprensión y valoración. Mediante la incorporación de componentes visuales y narrativas de la vida wayuu, los juegos y actividades consiguen captar la atención de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo.

Pese al éxito de dichas estrategias, persisten vacíos significativos en la instrucción de la escritura y la ortografía en Wayuunaiki. Una de las principales dificultades detectadas fue la insuficiente habilidad de los alumnos para completar correctamente las palabras. Esto insinúa la necesidad de una estrategia más intensiva y repetitiva en dichas zonas. Se propone la implementación de actividades recreativas que comprendan juegos de palabras y ejercicios colaborativos que proporcionen una práctica eficiente y lúdica. A pesar de que las canciones han demostrado ser beneficiosas para la memorización, se constató que no todas coinciden plenamente con las preferencias culturales de los estudiantes. Por lo tanto, resultaría provechoso adecuar las actividades musicales a ritmos y estilos tradicionales wayuu, favoreciendo así una mayor resonancia y atractivo cultural.

Este estudio constituye un progreso notable en la innovación pedagógica en las comunidades indígenas, evidenciando que las metodologías basadas en juegos pueden no solo optimizar el proceso de aprendizaje, sino también contribuir a la conservación y robustecimiento de la lengua y la cultura.

Las consecuencias de este enfoque trascienden el ámbito académico, dado que la incorporación de elementos culturales potencia el aprendizaje lingüístico y robustece el sentimiento de identidad y

pertenencia en los alumnos. Conforme se prosigue con la adaptación y personalización de estas actividades, se garantizará su eficacia a largo plazo, alineándose con las necesidades fluctuantes de la comunidad wayuu.

La repercusión de este estudio no se circunscribe únicamente a la mejora de las habilidades comunicativas. Mediante la integración de materiales audiovisuales y relatos profundamente enraizados en la cultura wayuu, se establece una fundamentación robusta para un aprendizaje sostenible y de relevancia. La metodología no solo facilita el aprendizaje del idioma por parte de los estudiantes, sino que también favorece la conservación de las lenguas indígenas, como el Wayuunaiki, que se encuentran en riesgo de extinción.

Sin embargo, persisten desafíos pendientes. La adaptación de actividades destinadas a estudiantes con dificultades en escritura y ortografía continúa representando un reto significativo. La investigación no incorporó estrategias particulares para abordar estos obstáculos, lo que enfatiza la necesidad de adaptar las metodologías a las exigencias específicas de cada estudiante. Adicionalmente, la ausencia de materiales pedagógicos adaptados y la capacitación de los educadores en estrategias lúdicas específicas constituyen dos áreas que demandan un mayor estudio y desarrollo.

Para proyectos futuros, resultaría ventajoso incrementar las actividades que amalgaman dibujo y escritura, dado que estas no solo potencian las competencias lingüísticas, sino que también promueven la creatividad y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Es imperativo continuar con la investigación y el desarrollo de metodologías de mayor complejidad que abarquen de forma holística todas las competencias comunicativas, abarcando aspectos como la gramática, la ortografía y el léxico. Adicionalmente, una evaluación longitudinal podría facilitar el análisis de las repercusiones a largo plazo de dichas metodologías y la adaptación de las intervenciones en función de los hallazgos obtenidos.

Aunque los juegos pedagógicos ejercieron un efecto positivo en la motivación y adquisición de conocimientos del Wayuunaiki, se detectaron ciertas restricciones.

La ausencia de recursos pedagógicos en esta lengua y la necesidad de una mayor capacitación docente en estrategias lúdicas fueron factores que podrían haber ejercido influencia sobre los resultados obtenidos. Adicionalmente, debido a que la investigación se llevó a cabo en una única institución, los descubrimientos no pueden ser extendidos a la totalidad de la comunidad wayuu sin la necesidad de investigaciones adicionales.

En conclusión, la investigación ha demostrado que una educación culturalmente adaptada y fundamentada en juegos posee el potencial para modificar el proceso de aprendizaje en las comunidades indígenas. Pese a los obstáculos, los progresos alcanzados constituyen un avance significativo hacia una educación más

inclusiva y significativa para las comunidades wayuu. El trabajo no solo establece los cimientos para futuras innovaciones en el ámbito educativo, sino que también facilita el desarrollo de una pedagogía que resultará beneficiosa tanto para los estudiantes como para la comunidad wayuu en su conjunto.

ANEXOS

Utilización de la narrativa del cuento, titulado *la historia del pequeño wayuu*, Este cuento tiene elementos culturales de los Wayuu y enseña a los niños sobre la importancia de ayudar a los demás, además de conectar con su propia cultura.

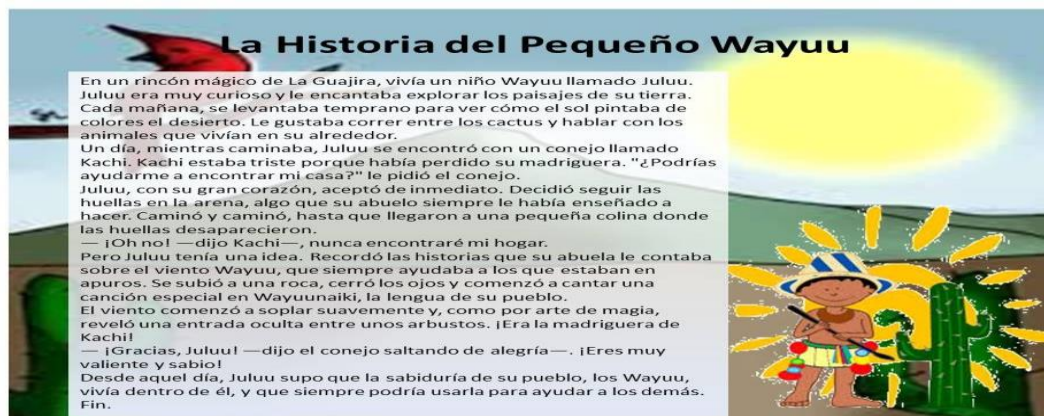


Ilustración 1 CUENTO HISTORIA DEL PEQUEÑO WAYUU- FUENTE PROPIA

Presentación audiovisual del origen del tejido



Ilustración 2 VIDEO ORIGEN DEL TEJIDO.

FUENTE: <https://www.youtube.com/watch?v=QaLYTVOmzWA>



Ilustración 3 Desarrollo De Entrevistas Con Padres De Familia. Fuente: Propia



Ilustración 4 Encuentro Con Docentes De La Institución. Fuente: Propia



Ilustración 5 Desarrollo De Juegos Y Actividades. Fuente: Propia








ENTREVISTAS:

Las entrevistas se realizaron entre los meses de noviembre del 2024. Se utilizó un cuestionario estructurado con preguntas abiertas para captar las percepciones de los docentes, estudiantes y padres de familia sobre la implementación de juegos educativos.











Entrevistado	Percepción del aprendizaje	Impacto en la lengua y cultura	Cambios observados	Sugerencias o comentarios adicionales
Padre de familia 1	Nota que su hijo está más motivado y participa más en actividades relacionadas con el Wayuunaiki.	El niño ahora usa más Wayuunaiki en casa y ha mejorado la comunicación con los abuelos.	Incremento en el uso del Wayuunaiki dentro del hogar, más interés por la cultura wayuu.	Considera que los juegos son una herramienta útil para fomentar el aprendizaje de la lengua.
Docente	Los niños participan más en clase y muestran mayor interés en la lengua y en la estructura de las frases.	Los juegos ayudan a los estudiantes a conectar con la cultura wayuu a través del idioma.	Mejora en la participación oral y escrita de los estudiantes, mayor dominio del vocabulario en Wayuunaiki.	Sugiere continuar utilizando juegos que incluyan aspectos de la cultura wayuu.
Madre de familia 2	Los juegos han despertado el interés de su hijo por aprender Wayuunaiki y lo ve como una forma efectiva.	Los juegos promueven el orgullo de la lengua y las tradiciones wayuu, reforzando su identidad cultural.	El niño ahora habla más en Wayuunaiki y reconoce los valores culturales que se enseñan en los juegos.	Piensa que los juegos no solo deben enseñar la lengua, sino también las historias y tradiciones wayuu.

Tabla 1 Análisis Entrevista Padres De Familia Y Docente. Fuente: Propia

ESTRUCTURA DE LA ENCUESTA REALIZADA

ENCUESTA		
TITULO	El juego como herramienta de enseñanza - aprendizaje para desarrollar habilidades orales y escritas en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo De Uribia La Guajira”	
OBJETIVO	Fortalecer las competencias comunicativas orales y escritas en wayuunaiki de los estudiantes de primer grado a través de metodologías innovadoras de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
DESCRIPCION DE LA ENCUESTA	La presente encuesta consta de 3 secciones que se subdividen en niveles adaptables al entorno y contexto de los estudiantes de primer grado, estas secciones se componen de:	
	Sección 1: Cuentos, Canciones, y Videos (Respuestas con Caritas)	
	Sección 2: Completar Palabras en Wayuunaiki	
	Sección 3: Dibujo Creativo	
SECCION 1:		
1. Cuento: "La Historia del Pequeño Wayuu" Actividad: Escucha el cuento sobre un niño Wayuu que aprende nuevas palabras en Wayuunaiki.	PREGUNTA	
	¿Te gustó la historia?	
	Carita feliz (verde): Sí, me encantó	
	Carita sorprendida (amarillo): Me gustó un poco.	
	Carita triste (rojo): No me gustó.	
2. Canción: "La Canción de las Palabras Mágicas" o Actividad: Escucha y canta la canción que incluye palabras en Wayuunaiki.	PREGUNTA	
	¿Te gustó cantar la canción?	
	Carita feliz (verde): Sí, me encantó	
	Carita sorprendida (amarillo): Me gustó un poco.	
	Carita triste (rojo): No me gustó.	
3. Video: "Aprendiendo con Artesanías" o Actividad: Mira un video donde los	PREGUNTA	
	¿Te gustó ver el video y aprender sobre las artesanías?	
	Carita feliz (verde): Sí, me encantó	



niños aprenden a hacer artesanías Wayuu y hablan en Wayuunaiki.	Carita sorprendida (amarillo): Me gustó un poco.	
	Carita triste (rojo): No me gustó.	
4. Cuento: "El Juego de las Palabras Perdidas" Actividad: Escucha el cuento sobre un juego donde los niños encuentran palabras en Wayuunaiki.	PREGUNTA	
	¿Te gustó ver el video y aprender sobre las artesanías?	
	Carita feliz (verde): Sí, me encantó	
	Carita sorprendida (amarillo): Me gustó un poco.	
	Carita triste (rojo): No me gustó.	
5. Canción: "El Baile de las Letras" o Actividad: Escucha una canción que te enseña a pronunciar letras en Wayuunaiki.	PREGUNTA	
	¿Te gustó aprender a pronunciar las letras?	
	Carita feliz (verde): Sí, me encantó	
	Carita sorprendida (amarillo): Me gustó un poco.	
	Carita triste (rojo): No me gustó.	
SECCION 2		
6. Actividad: Completa la Palabra Instrucción: Mira la imagen y completa la palabra en Wayuunaiki.	PREGUNTA	
	¿Qué vocal hace falta para completar la palabra que representa la imagen en Wayuunaiki?	
	palabra: K___i	
7. Actividad: Completa la Palabra Instrucción: Mira la imagen y completa la palabra en Wayuunaiki.	PREGUNTA	
	¿Qué vocal hace falta para completar la palabra que representa la imagen en Wayuunaiki?	
	palabra: er_____	
8. Actividad: Completa la Palabra Instrucción: Mira la imagen y completa la palabra en Wayuunaiki.	PREGUNTA	
	¿Qué vocal hace falta para completar la palabra que representa la imagen en Wayuunaiki?	
	palabra: Te_____	

SECCION 3

PREGUNTA

¿Qué parte del cuento te gustó más? Dibuja tu parte favorita

9. Actividad: Dibuja lo que Escuchaste
Instrucción: Después de escuchar un cuento en Wayuunaiki, dibuja lo que más te gustó de la historia.

DIBUJA

ish _____

10. Actividad: Dibuja y Completa
Instrucción: Dibuja un objeto o animal que te muestre el maestro, y luego completa la palabra en Wayuunaiki.

Dirigido por: NADIA JENNIFER MURILLO – LUIS DARIO GOMEZ

Tabla 2 ESTRUCTURA DE LA ENCUESTA. FUENTE: PROPIA

TITULO DEL PROYECTO	"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR HABILIDADES ORALES Y ESCRITAS EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO, URIBIA, LA GUAJIRA", DESCRITO A CONTINUACIÓN:
OBJETIVO DEL PROYECTO	Fortalecer las competencias comunicativas orales y escritas en Wayuunaiki de los estudiantes de primer grado a través de metodologías innovadoras basadas en juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
RESPONSABLES	Nadia Jenifer Murillo Córdoba - Luis Darío Gómez Mejía

DATOS GENERALES		
Objetivo:	Registrar las interacciones en el aula, las estrategias utilizadas por los docentes y la participación de los estudiantes durante la implementación de juegos educativos.	
Nombre del Observador		
Fecha		
Hora de observación		
Curso/Grado		
Actividad Observada		
Lugar		
ASPECTOS A OBSERVAR		
Aspectos	Indicadores	Observaciones (Descripción de lo observado)
Interacciones En El Aula		
Estrategias Del Docente		

Participación De Los Estudiantes		
Notas Adicionales		

***Tabla 3 GUIA DE OBSERVACION,
REGISTRO DE INTERACCIONES.
FUENTE: PROPIA***

**NTREVIST
A
SEMIESTR
UCTURADA**

<u>DATOS GENERALES</u>	
<u>Objetivo:</u>	<u>Explorar percepciones y experiencias de docentes, estudiantes y padres de familia sobre la implementación de juegos educativos en el aula.</u>
<u>Nombre del entrevistado</u>	
<u>Edad</u>	
<u>Relación con el proyecto</u>	<u>Docente () Estudiante () Padre/Madre de familia ()</u>
<u>Entrevistador</u>	
<u>TITULO DEL PROYECTO</u>	<u>"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR HABILIDADES ORALES Y ESCRITAS EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO, URIBIA, LA GUAJIRA", DESCRITO A CONTINUACIÓN:</u>
<u>OBJETIVO</u>	<u>Fortalecer las competencias comunicativas orales y escritas en Wayuunaiki de los estudiantes de primer grado a través de metodologías innovadoras basadas en juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</u>
<u>RESPONSABLES</u>	<u>Nadia Jenifer Murillo Córdoba</u> <u>Luis Darío Gómez Mejía</u>
<u>PREGUNTAS</u>	
<u>Preguntas para docentes:</u>	<u>¿Qué opinión tiene sobre el uso de juegos educativos para fortalecer las competencias comunicativas en Wayuunaiki?</u> <u>¿Qué estrategias considera más efectivas para implementar estas actividades en el aula?</u> <u>¿Cuáles han sido los principales retos durante la aplicación de estas metodologías?</u> <u>¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes en estas actividades?</u> <u>¿Qué cambios ha observado en las habilidades orales y escritas de los estudiantes?</u>
<u>Preguntas para estudiantes:</u>	<u>¿Qué te gusta más de las actividades con juegos educativos?</u> <u>¿Cómo te sientes cuando participas en estas actividades?</u> <u>¿Crees que estas actividades te han ayudado a mejorar tu forma de hablar y escribir en Wayuunaiki? ¿Por qué?</u> <u>¿Qué juego o actividad fue tu favorito? ¿Por qué?</u>

Preguntas para padres de familia:	<p>¿Qué opinan sobre la implementación de juegos educativos para mejorar las competencias de sus hijos en Wayuunaiki?</p> <p>¿Han notado algún cambio en la forma de comunicarse de sus hijos?</p> <p>¿Qué desafíos creen que enfrentan sus hijos al aprender Wayuunaiki en el aula?</p> <p>¿Qué actividades o juegos consideran más relevantes para preservar la lengua y cultura Wayuu?</p> <p>Notas del entrevistador:</p>
Notas del entrevistador:	

Tabla 4 GUIA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA. FUENTE: propia

REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Azofeifa Lizano, A., & Cordero Pereira, M. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez.
- Banks, J. A. (2009). *Multicultural education: Issues and perspectives*. John Wiley & Sons.
- Benítez-Vargas, B. (2023). El constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 3*, 10(19), 65-66.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Cabrera, C. (2016). Educación y cosmovisión indígena: El caso de la comunidad Wayuu. *Revista de Educación Intercultural*, 12(1), 56-78.
- Caillois, R. (1958). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.
- Cassany, D. (2006). *La cocina de la escritura*. Anagrama.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education (8th ed.)*. Routledge.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Morata.
<https://edmorata.es/producto/la-investigacion-accion-en-educacion/>
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research (6th ed.)*. Sage Publications.
- Fowler, F. J. (2014). *Survey research methods (5th ed.)*. Sage Publications.
- García, M., & Torres, A. (2020). La educación intercultural bilingüe en comunidades indígenas: Retos y oportunidades. *Revista de Educación y Cultura Indígena*, 15(2), 67-89.
<https://doi.org/10.1234/recedu.2020.152.067>

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gómez, A. (2018). Impacto de los juegos educativos en las comunidades rurales de Colombia. *Revista Colombiana de Educación*, 74(2), 34-57.
- Guerra, M., & Castro, R. (2017). Innovación educativa en la comunidad Wayuu: Un enfoque basado en el juego. *Revista Latinoamericana de Educación*, 33(4), 112-130.
- Herr, K., & Anderson, G. L. (2014). *The action research dissertation: A guide for students and faculty* (2nd ed.). Sage Publications.
- Hernández Carabalí, S. (2013). *El juego como herramienta pedagógica*.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Iguaran Pushaina, A. J., & Iguaran Pushaina, N. M. *Juegos ancestrales wayuu, una estrategia lúdico-pedagógica, para el desarrollo de conceptos matemáticos y el fortalecimiento de la identidad cultural propia* (Master's thesis, Universidad de La Sabana).
- Jiménez Acosta, E. A., & Montoya Vargas, E. (2019). *El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graó. <https://archive.org/details/latorre-a.-la-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa>
- López, E., & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. *Revista Criterios*, 20(1), 203-218.
- Machado, E. J. R. (2009). Aportes de la investigación-acción educativa en la enseñanza de las ciencias básicas. *Entre Ciencia e Ingeniería*, (6), 60-71.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2010). *Research in education: Evidence-based inquiry* (7th ed.). Pearson.
- McNiff, J. (2017). *Action research: All you need to know*. Sage Publications.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). Jossey-Bass.

- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Course Technology PTR.
- Ministerio de Cultura. (2018). *Patrimonio cultural de la comunidad Wayuu*. Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Juguemos a aprender: Resultados y evaluaciones del programa*. Bogotá, Colombia.
- Navas-Franco, L., Ortiz-Carrasco, W., Cabrera-Urbina, E., Orna-Quintanilla, K., (2024). La Efectividad de los Materiales Educativos en la Personalización del Aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 805-817, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2688>.
- Noffke, S. E., & Somekh, B. (Eds.). (2019). *The SAGE handbook of educational action research*. Sage Publications.
- Osorio Calvo, C. A. (2024). Educación propia y relaciones de equilibrio y armonía en el territorio. *Hallazgos*, 21(41), 11-39.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2011). *El reto de la educación indígena: experiencias y perspectivas*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/1845/El%20reto%20de%20la%20educacion%20indigena%20experiencias%20y%20perspectivas.pdf?sequence=1>
- Pérez Serrano, G. (1994). *Investigación cualitativa. Retos, interrogantes y métodos*. Madrid: La Muralla. https://www.academia.edu/6376374/Gloria_perez_serrano_cap_1_2
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Piaget, J. (1969). *Biología y conocimiento*. Madrid: Siglo XXI. https://www.sigloxxieditores.com/libro/biologia-y-conocimiento_16791/
- Pineda, L. (2019). Educación bilingüe en comunidades indígenas: El caso de los Wayuu. *Revista de Lingüística Aplicada*, 25(3), 89-105.
- Porras, A., Gómez, L., & Salazar, M. (2021). El aprendizaje significativo mediado por el juego en contextos educativos. *Revista de Educación y Aprendizaje*, 10(3), 45-60.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Ravitch, S. M., & Carl, N. M. (2020). *Qualitative research: Bridging the conceptual, theoretical, and methodological* (2nd ed.). Sage Publications.
- Rodríguez, S. (2016). Juegos educativos y convivencia en zonas de conflicto. *Revista de Paz y Educación*, 45(1), 123-140.
- Sahlberg, P. (2015). *Finnish lessons 2.0: What can the world learn from educational change in Finland?* Teachers College Press.

Suárez Pazos, M. (2002). Algunas reflexiones sobre la investigación-acción colaboradora en la educación. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 1(1), 40-56.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/1835/Algunas%20reflexiones%20sobre%20la%20investigacion-accion%20colaboradora%20de%20la%20educacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y3>

Villar García, M. G., Mora Cantellano, M. D. P. A., & Maldonado Reyes, A. A. (2018). Un acercamiento a la investigación cualitativa en la disciplina del diseño. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 535-556.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Yacelga, A. D. R. M., & Flores, P. P. S. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Uniandes Episteme*, 7(3), 422-436.

Zentella, A. C. (1997). *Growing up bilingual: Puerto Rican children in New York*. Blackwell.

Zuluaga Giraldo, J. I., & Largo Taborda, W. A. (2020). Educación propia como rescate de la autonomía y la identidad cultural. *Praxis*, 16(2), 179–186..