

Tejiendo identidad: sistematización de la inclusión de usos y costumbres mediante juegos autóctonos en educación infantil

Descripción de la Técnica de Aplicación

La entrevista semiestructurada se aplicó de manera oral y escrita, según la preferencia de cada participante.

En el caso de la señora Karina Elizabeth Madroñero, Alguacil de Mujeres del Cabildo, la entrevista fue realizada por escrito, respetando su decisión y las dinámicas de comunicación del contexto indígena.

En los demás casos, las entrevistas fueron presenciales y orales, garantizando el consentimiento informado y el registro en diarios de campo.

Se recomienda que las cámaras no estén directas durante la entrevista, ya que algunos miembros de la comunidad pueden sentirse incómodos con estos medios.

Se garantiza el consentimiento informado y el respeto por las costumbres del pueblo Quillasinga.

Nota Ética

Para la participación de los diferentes sujetos y lugares en la presente investigación, y en concordancia con los principios éticos, se informará de manera verbal y escrita sobre la participación voluntaria (Consentimiento Informado) y el uso de la información recolectada con fines académicos y culturales.

Universidad Santo Tomás
Licenciatura en Educación Infantil

Proyecto de investigación: **Tejiendo identidad: Sistematización de la inclusión de usos y costumbres a través de los juegos autóctonos en la Educación Infantil del Cabildo Indígena de Aranda Pueblo Quillasinga**

Investigadores: Ana Milena Enriquez Estrella
Magaly Geovanna Oliva Figueroa
María Cristina Oliva Noguera
Institución educativa: **Cabildo Indígena de Aranda Pueblo Quillasinga**

Mediante este formato de consentimiento informado, autorizo como participante de la investigación, el uso y tratamiento de datos personales, habiendo sido informado sobre el proyecto, su intencionalidad y alcance, considerando la confidencialidad de la información, así como el manejo ético de los datos por parte del equipo investigador.

#	Nombres y Apellidos	Cargo	Teléfono	Firma
1	Andrés Rodríguez D.	Coordinador suplente.	3106649924.	
2	José Delgado	regulador.	322532 7795	
3	Armando del Aranda Estrella	Alcalde de Mayor del Justicia	3177744219	
4	Carlos Jesús García García	Secretario	3175555570	
5	Reina Elizabeth Delgado	Algoil Mayor de Mujeres	3104216056	
6	Alicia del Carmen Estrella B	Comunera Cabildo	3134266677	
7				
8				
9				
10				

Tabla 5. Fuente propia (2025)

Formato Entrevista semiestructurada

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: Sistematizar la experiencia pedagógica desarrollada en el Cabildo Indígena de Aranda, orientada a la inclusión de usos y costumbres mediante los juegos autóctonos en la educación infantil, con el propósito de

fortalecer la identidad cultural, los saberes ancestrales y las prácticas educativas propias del pueblo Quillasinga.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO:

1. Identificar los usos y costumbres y juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.
2. Analizar los usos y costumbres, juegos autóctonos en la educación
3. Evaluar el impacto de los usos y costumbres en la educación mediante los juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.

Objetivo de la entrevista: Explorar las percepciones, experiencias y valoraciones de los actores comunitarios acerca de la inclusión de usos, costumbres y juegos autóctonos en la educación infantil, con el fin de identificar su aporte en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo integral de los niños.

1. Valor cultural y educativo de los juegos tradicionales/autóctonos

1. ¿Qué significado tiene para usted el uso de los juegos tradicionales/autóctonos dentro de la comunidad Quillasinga en especial para los niños y niñas?

2. ¿Cómo cree que estas prácticas aportan a la preservación de la identidad cultural?

3. ¿Qué aprendizajes o valores culturales cree que los niños adquieren al participar en estas actividades?

2. Desarrollo de Habilidades Sociales e Integración de Saberes Tradicionales

1. ¿Qué cambios ha observado en los niños en relación con la convivencia, la cooperación o el respeto durante los juegos tradicionales/autóctonos?

2. ¿Cómo se involucran los abuelos, padres o líderes en la enseñanza y práctica de estos juegos tradicionales/autóctonos ?

3. ¿Qué importancia tiene para usted que los saberes tradicionales se integren con las experiencias educativas actuales?

3. Promoción del Juego y la Creatividad

1. ¿Qué tipo de actividades o dinámicas se realizan con los materiales propios de la comunidad?

2. ¿Cómo influyen los juegos tradicionales/autóctonos en la creatividad, el trabajo en grupo y la expresión de los niños?

3. ¿Qué aspectos deberían mantenerse o mejorarse para seguir promoviendo el juego como medio de aprendizaje?

4. ¿Qué mensaje le daría a otros docentes o comunidades sobre la importancia de incluir los usos y costumbres en la educación infantil?

OFICIO AL EXPERTO



San Juan de Pasto, 08 de octubre de 2025

Doctor
Carlos Guillermo López López
Antropólogo
Pasto

Cordial saludo

Asunto: Participación en juicio de expertos para validar instrumento de investigación cualitativa.

La presente tiene por finalidad solicitar su valiosa colaboración como experto para validar el instrumento de investigación cualitativa, en nuestro proyecto de investigación **"Tejiendo identidad: Sistematización de la inclusión de usos y costumbres a través de los juegos autóctonos en la Educación Infantil del Cabildo Indígena de Aranda Pueblo Quillasinga"**, tesis de investigación para optar al título de Licenciatura en Educación Infantil

Para avanzar en esta investigación, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para el desarrollo de nuestro trabajo de grado. Su vasta experiencia y conocimientos en el campo de la educación son de suma importancia para este proceso.

Agradecemos de antemano su amable colaboración y valioso aporte a este proyecto.

Atentamente,

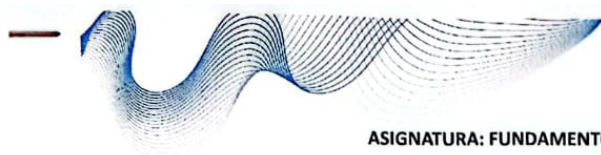

Ana Milena Enriquez Estrella
CC. 36.752.122 Pasto
Licenciada en Educación Infantil
Correo institucional: anaenriquez@usantotomas.edu.co


Carlos Guillermo López López
CC.87.713.307 de Ipiales
Antropólogo
carlosmindala@gmail.com


Magaly Geovanna Oliva Figueroa
C.C. 59.819.728 Pasto
Licenciada en Educación Infantil
Correo institucional: mariaoliva@usantotomas.edu.co


Maria Cristina Oliva Noguera
C.C. 37087227 Pasto
Licenciada en Educación Infantil
magalyoliva@usantotomas.edu.co

VALIDACIÓN DEL EXPERTO



ASIGNATURA: FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN II
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
DOCENTE: NANCY TORRES



TÍTULO DEL PROYECTO: *Sistematización de experiencias: Tejiendo identidad a través de los juegos autóctonos en la educación infantil del Cabildo Indígena de Aranda, Pueblo Quillasinga.*

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: Sistematizar la experiencia pedagógica desarrollada en el Cabildo Indígena de Aranda, orientada a la inclusión de usos y costumbres mediante los juegos autóctonos en la educación infantil, con el propósito de fortalecer la identidad cultural, los saberes ancestrales y las prácticas educativas propias del pueblo Quillasinga.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO:

1. Identificar los usos y costumbres y juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.
2. Analizar los usos y costumbres, juegos autóctonos en la educación
3. Evaluar el impacto de los usos y costumbres en la educación mediante los juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.

INSTRUMENTO: Entrevista Semiestructurada

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Objetivo del instrumento: Explorar las percepciones, experiencias y valoraciones de los actores comunitarios acerca de la inclusión de usos, costumbres y juegos autóctonos en la educación infantil, con el fin de identificar su aporte en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo integral de los niños.

ITEMS PARA LA ENTREVISTA:

VALIDEZ	Contenido: El contenido es verificable y corresponde a la temática planteada. instrumentos.		Construido: los contenidos están organizados o clasificados.		OBSERVACIONES POR ítems o temáticas o preguntas (de los instrumentos)
Entrevista semiestructurada dirigida a Padres, madres, sabedores, adultos mayores, autoridades del cabildo, docentes	Cumple con validez de contenido		Cumple con validez de contenido		
	SI	NO	SI	NO	
CATEGORÍA: Valor cultural y educativo de los juegos juegos autóctonos					
¿Qué significado tiene para usted el uso de los juegos autóctonos dentro de la comunidad Quillasinga en especial para los niños y niñas?	✓		✓		La pregunta es clara y pertinente, permite explicar el valor simbólico
¿Cómo cree que estas prácticas aportan a la preservación de la identidad cultural?	✓		✓		Propicia reflexiones sobre el sentido de pertenencia

¿Qué aprendizajes o valores culturales cree que los niños adquieren al participar en estas actividades?	✓		✓		Es concreto funcional. Aprendizajes significativos.
CATEGORÍA: Desarrollo de Habilidades Sociales e Integración de Saberes Tradicionales					
¿Qué cambios ha observado en los niños en relación con la convivencia, la cooperación o el respeto durante los juegos autóctonos?	✓		✓		Facilita observar el impacto social y emocional del juego.
¿Cómo se involucran los abuelos, padres o líderes en la enseñanza y práctica de estos juegos autóctonos? ¿Qué importancia tiene para usted que los saberes tradicionales se integren con las experiencias educativas actuales?	✓		✓		Se reconoce la función intergeneracional y la transmisión oral.
¿Qué importancia tiene para usted que los saberes tradicionales se integren con las experiencias educativas actuales?	✓		✓		Articulación entre la educación ancestral y la Pedagogía moderna.
CATEGORÍA: Promoción del Juego y la Creatividad					
¿Qué tipo de actividades o dinámicas se realizan con los materiales propios de la comunidad?	✓		✓		Descripción de estrategias Pedagógicas
¿Cómo influyen los juegos autóctonos en la creatividad, el trabajo en grupo y la expresión de los niños?	✓		✓		Desarrollo de la creatividad y la cooperación
¿Qué aspectos deberían mantenerse o mejorarse para seguir promoviendo el juego como medio de aprendizaje?	✓		✓		Mucha a la evaluación y mejora continua de la práctica Pedagógica
¿Qué mensaje le daría a otras docentes o comunidades sobre la importancia de incluir los usos y costumbres en la educación infantil?	✓		✓		Mucha a sintetizar su experiencia, trascendiendo hacia la investigación



UNIVERSIDAD
SANTOTOMÁS
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ

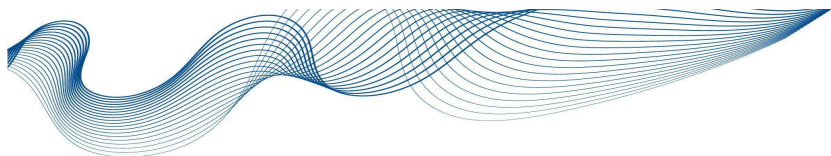
Observaciones o recomendaciones:

Tener en cuenta su tradición oral y el respeto por los espacios propios de comunicación, priorizando el diálogo espontáneo permitiendo que las respuestas fluyan a través de la narración.

Nota: Para participación de los diferentes docentes, padres de familia, niños y líderes comunitarios del Cabildo Indígena de Aranda y Territorio Cabildo Indígena de Aranda Pueblo Quillasinga en la presente investigación y en concordancia con los principios éticos de la investigación, se informará de manera verbal y escrita sobre la participación voluntaria (Consentimiento Informado) y el uso de la información recolectada.

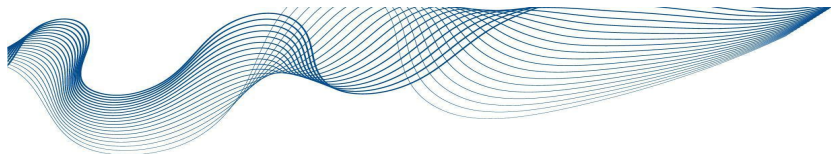
Opinión de Aplicabilidad:	
Aplicable.	SI
Aplicable después de corregir.	---
No Aplicable.	---

Apellidos y Nombres:	López López Carlos Guillermo
C.C.	87.713.307
Filiación: (ocupación, grado académico y lugar de trabajo)	Derecho y Antropología
E-mail:	carlosmindal@gmail.com
Número de Teléfono o Celular:	312 867 3585
Fecha de la Validación: (día, mes y año)	13/10/2025
Firma:	



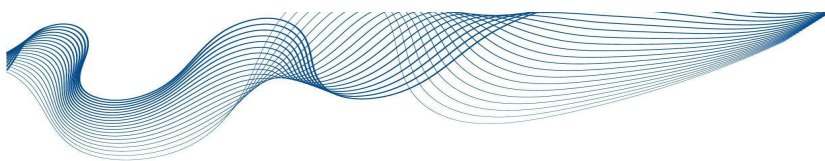
Ficha de Caracterización de los Participantes

N.º de Entrevista	Nombre del Participante	Rol en la Comunidad	Edad	Fecha de Entrevista	Lugar de Realización
1	Carolina Madroñero	Gobernadora segunda del Cabildo Indígena de Aranda (Pueblo Quillasinga)	39 años	15 de octubre de 2025	Instalaciones del Cabildo Indígena de Aranda – Pasto, Nariño
2	Amparo Granda Martínez	Alcaldesa de justicia del Cabildo Indígena de Aranda (Pueblo Quillasinga)	61 años	15 de octubre de 2025	Instalaciones del Cabildo Indígena de Aranda – Pasto, Nariño
3	Fausto Efraín de la Cruz	Alguacil de hombres del Cabildo Indígena de Aranda (Pueblo Quillasinga)	41 años	15 de octubre de 2025	Instalaciones del Cabildo Indígena de Aranda – Pasto, Nariño
4	Carlos Jesús Girón	Secretario del Cabildo Indígena de Aranda y docente de refuerzo	44 años	15 de octubre de 2025	Instalaciones del Cabildo Indígena de Aranda – Pasto, Nariño



5	Leonor Alicia del Carmen Estrella	Comunera, exconsejera de mayores y líder del grupo de adulto mayor “Recordando el Ayer”	82 años	15 de octubre de 2025	Instalaciones del Cabildo Indígena de Aranda – Pasto, Nariño
6	Karina Elizabeth Madroñero	Alguacil de Mujeres	35 años	15 de octubre de 2025	Instalaciones del Cabildo Indígena de Aranda – Pasto, Nariño

Tabla 6. Fuente propia (2025)



Transcripción de la Entrevista No. 1

LINK ENTREVISTA: https://youtu.be/Xe_BGSymEZA

La entrevista fue realizada a las autoridades de la comunidad indígena, Fausto Efraín de la Cruz, Amparo Granda Martínez y Carolina Marroñero, por estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Santo Tomás: Ana Milena Enriquez Estrella, Magaly Oliva y Maria Cristina Oliva.

Significado del Uso de Juegos Tradicionales

- **Unificación y Prevención del Aislamiento:** Los juegos tradicionales son muy especiales porque enseñan la unificación de la comunidad [00:59]. También ayudan a contrarrestar la dispersión causada por la tecnología, que está aislando a las personas con el uso individual del celular. Los juegos obligan a la integración y a que la comunidad trabaje de la mano [03:02].
- **Identidad Cultural:** Son importantes porque representan la identidad de la comunidad, y es necesario seguir luchando para que los niños continúen con la costumbre de sus juegos, mitos, y leyendas [01:36].
- **Legado Ancestral y Aprendizaje:** Los juegos son un camino para reconocer los procesos que han dejado los mayores [02:01]. Permiten a los niños explorar y encontrar otras alternativas de aprendizaje, no solo memorizando, sino aprendiendo más fácilmente a través de actividades que les servirán para su futuro [02:24].

Valores y Cambios Observados

- El valor principal que se adquiere es el de la **unificación** [03:02].
- Los niños de Aranda que participan en los juegos y danzas han mostrado una buena participación en las actividades culturales [03:43].

Involucramiento de Sabedores y Adultos Mayores

- La participación de los adultos es esencial porque los juegos son un legado que dejan los mayores [04:17].
- Los adultos deben "volver a ser niños" para acercarse a los menores y darles el ejemplo, logrando la concentración y la interacción con ellos [04:36].



Actividades y Materiales Propios

- Se realizan **danzas** y se usan **materiales propios** para crear los vestidos y decoraciones [05:08].
- El uso de estos materiales fomenta la **creatividad** de los niños. Por ejemplo, al decorar sus vestidos con flores y otros elementos del jardín [05:43].
- Esto ayuda a los niños a buscar alternativas para jugar sin depender de juguetes comerciales. Fomenta que ellos mismos enciendan su creatividad, que la tecnología mal usada amenaza con apagar [06:07].
- Esta creatividad no solo sirve para el juego, sino que puede derivar en el desarrollo de **artesanías** y **arte plástica** más adelante [06:52].

Aspectos a Mantener o Mejorar

- Es primordial aumentar la **capacitación** [07:18].
- Es crucial que los **adultos vuelvan a ser niños** y les dediquen **tiempo de calidad** a los menores, ya que el internet hace que los niños pierdan el tiempo y dejen de lado los juegos tradicionales como las bolas, el trompo o el tope [07:27].

Mensaje para Futuros Docentes

- Lo primero es **identificar el contexto y la diversidad de pueblos** dentro del territorio donde se encuentran. Muchos docentes no conocen la realidad del territorio [08:18].
- Es importante reconocer que en diferentes comunidades hay diferentes pueblos (como el Quillacinga, el Aguar, el Pasto o el Inga en la ciudad de Pasto), y cada uno tiene sus propias dinámicas y formas de juego que deben ser promovidas [08:44].



Título del proyecto: Sistematización de experiencias: Tejiendo identidad a través de los juegos autóctonos en la educación infantil del Cabildo Indígena de Aranda, Pueblo Quillasinga.

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: Sistematizar la experiencia pedagógica desarrollada en el Cabildo Indígena de Aranda, orientada a la inclusión de usos y costumbres mediante los juegos autóctonos en la educación infantil, con el propósito de fortalecer la identidad cultural, los saberes ancestrales y las prácticas educativas propias del pueblo Quillasinga.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO:

1. Identificar los usos y costumbres y juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.
2. Analizar los usos y costumbres, juegos autóctonos en la educación
3. Evaluar el impacto de los usos y costumbres en la educación mediante los juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.

Objetivo de la entrevista: Explorar las percepciones, experiencias y valoraciones de los actores comunitarios acerca de la inclusión de usos, costumbres y juegos autóctonos en la educación infantil, con el fin de identificar su aporte en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo integral de los niños.

Datos de identificación del entrevistado

- Nombre del participante: Ampero del Carmen Escanda
- Rol en la comunidad: Alcaldesa Mayor de Justicia
- Edad: 61
- Fecha: 10 de Octubre 2025
- Lugar: Territorio de Aranda



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797



APPLIED POLYMER SYMPOSIA - NUMBER 111



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11 ☉
PBX.: +57 (601) 5878797 ☉

Powered by CamScanner



INVESTIGACIÓN
LEI



Título del proyecto: Sistematización de experiencias: Tejiendo identidad a través de los juegos autóctonos en la educación infantil del Cabildo Indígena de Aranda, Pueblo Quillasinga.

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: Sistematizar la experiencia pedagógica desarrollada en el Cabildo Indígena de Aranda, orientada a la inclusión de usos y costumbres mediante los juegos autóctonos en la educación infantil, con el propósito de fortalecer la identidad cultural, los saberes ancestrales y las prácticas educativas propias del pueblo Quillasinga.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO:

1. Identificar los usos y costumbres y juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.
2. Analizar los usos y costumbres, juegos autóctonos en la educación
3. Evaluar el impacto de los usos y costumbres en la educación mediante los juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.

Objetivo de la entrevista: Explorar las percepciones, experiencias y valoraciones de los actores comunitarios acerca de la inclusión de usos, costumbres y juegos autóctonos en la educación infantil, con el fin de identificar su aporte en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo integral de los niños.

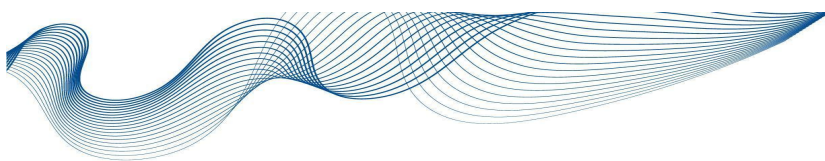
Datos de identificación del entrevistado

- Nombre del participante: Fausto de la Cruz
- Rol en la comunidad: reguidero
- Edad: 41
- Fecha: 15/10/2025
- Lugar: Cabildo pueblo Quillasinga Aranda



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

Powered by CamScanner



Transcripción de la Entrevista No. 2

LINK ENTREVISTA: <https://youtu.be/oGAakFbjde0>

La entrevista se realizó a **Carlos Jesús Girón**, Secretario del Cabildo Indígena de Aranda (pueblo Quillacinga) y docente de refuerzo, en el marco del proyecto "Sistematización de experiencias tejiendo identidad a través de los juegos autóctonos en la educación infantil", por la estudiante de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Santo Tomás: Ana Milena Enriquez Estrella

1. Valor Cultural y Educativo de los Juegos Tradicionales

- **Significado:** Los juegos tradicionales son fundamentales para **transmitir la historia y las raíces** del pueblo [02:16]. A través del juego, los niños aprenden quiénes son, de dónde vienen y por qué es importante cuidar su identidad [02:26].
- **Conexión Ancestral:** Cada juego lleva una **enseñanza ancestral** contada por los abuelos, conectando a los niños con el territorio y la comunidad [02:35].
- **Preservación Cultural:** Son una herramienta vital para **mantener viva la cultura**, ya que al practicarlos (como la chaza, el trompo o el cusp), se reproducen los valores, símbolos y saberes que los identifican como pueblo indígena [02:55].
- **Valores Adquiridos:** Los niños adquieren valores esenciales como el **respeto, la solidaridad, el trabajo en equipo, la responsabilidad** y un sentido de pertenencia hacia su comunidad [03:32].

2. Desarrollo de Habilidades Sociales e Integración de Saberes

- **Convivencia y Cooperación:** Los juegos promueven una mejora significativa en las relaciones infantiles [04:05], impulsando la **cooperación**, el respeto a las reglas, la **empatía**, y la resolución pacífica de conflictos [04:16].
- **Rol Intergeneracional:** La participación de los **abuelos y líderes** es esencial, ya que ellos enseñan la forma de jugar, los materiales a utilizar y los significados históricos. Ellos mismos elaboran los elementos, generando un aprendizaje intergeneracional [04:46].
- **Integración Educativa:** Es vital integrar los saberes tradicionales en la educación actual para que la escuela **no sea un espacio ajeno a la cultura**. Debe convertirse en un lugar donde los conocimientos ancestrales dialoguen con los modernos, permitiendo que los niños aprendan desde su propia identidad [05:30].



3. Promoción del Juego y la Creatividad

- **Uso de Materiales Propios:** Se promueve la elaboración de juguetes con elementos naturales como **cañas, semillas, piedras, guarrúas y lana** [06:09]. Estos materiales se usan para jugar a la chaza, rondas y juegos de puntería, estimulando la creatividad y el respeto por el entorno [06:21].
- **Influencia en la Creatividad:** Los juegos influyen positivamente al hacer que los niños **inventen nuevas formas de jugar** [06:53], se vuelvan más expresivos y colaborativos, aprendan a tomar decisiones y a despertar su imaginación al adaptar o modificar los juegos [07:16].

4. Mantenimiento y Mejora

- **Mantener:** Es importante sostener la **participación activa de las familias y fortalecer el acompañamiento docente** [07:41].
- **Mejorar:** Se deben mejorar los **espacios destinados al juego** para garantizar que sean seguros y libres para los niños [07:50].

Mensaje Final para Docentes

El mensaje principal es que **"enseñar desde la cultura propia es una forma de educar con sentido común"** [08:19]. Los juegos autóctonos son una herramienta poderosa para formar niños con identidad, respeto y amor por sus raíces [08:29].



Título del proyecto: Sistematización de experiencias: Tejiendo identidad a través de los juegos autóctonos en la educación infantil del Cabildo Indígena de Aranda, Pueblo Quillasinga.

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: Sistematizar la experiencia pedagógica desarrollada en el Cabildo Indígena de Aranda, orientada a la inclusión de usos y costumbres mediante los juegos autóctonos en la educación infantil, con el propósito de fortalecer la identidad cultural, los saberes ancestrales y las prácticas educativas propias del pueblo Quillasinga.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO:

1. Identificar los usos y costumbres y juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.
2. Analizar los usos y costumbres, juegos autóctonos en la educación
3. Evaluar el impacto de los usos y costumbres en la educación mediante los juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.

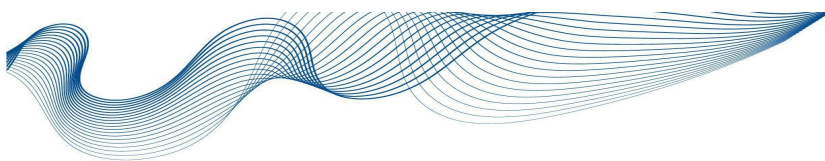
Objetivo de la entrevista: Explorar las percepciones, experiencias y valoraciones de los actores comunitarios acerca de la inclusión de usos, costumbres y juegos autóctonos en la educación infantil, con el fin de identificar su aporte en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo integral de los niños.

Datos de identificación del entrevistado

- Nombre del participante: CARLOS JESUS GIRON GARCIA
- Rol en la comunidad: SECRETARIO CABILDO
- Edad: 44 AÑOS
- Fecha: 15 OCTUBRE 2025
- Lugar: TERRITORIO ARANDA PUEBLO.



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11 ☎
PBX.: +57 (601) 5878797 ☎



Transcripción de la Entrevista No. 3

LINK ENTREVISTA: <https://youtu.be/QbRXnzS4bGE>

La entrevista se realizó a la señora **Leonor Alicia del Carmen Estrella**, comunera, ex consejo de mayores y líder del grupo de adulto mayor "Recordando el Ayer," sobre la importancia de los juegos autóctonos en la comunidad Quillacinga de Aranda, por la estudiante de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Santo Tomás: Ana Milena Enriquez Estrella

1. Valor Cultural y Educativo de los Juegos Tradicionales

- **Significado:** Para la señora Alicia, el uso de los juegos tradicionales significa **"rescatar nuestros juegos ancestrales"** para que la cultura perviva y sea una parte primordial de la comunidad [01:36].
- **Preservación Cultural:** Estas prácticas aportan a que niños, niñas y adolescentes **transmitan valores y conocimientos** [01:51].
- **Valores Adquiridos:** Los niños adquieren valores como el **respeto, la tolerancia, el trabajo en equipo y el amor por su comunidad** [02:14].

2. Desarrollo de Habilidades Sociales e Integración de Saberes

- **Convivencia y Cooperación:** Se ha observado que los niños, niñas y adolescentes de la comunidad son **muy respetuosos** a la hora de participar en las "mingas de pensamiento" y en las actividades comunitarias y de trabajo [02:36].
- **Integración Educativa:** Es importante **crear un saber y un compartir intergeneracional**, es decir, de sabedores a niños y juventud [03:07].

3. Promoción del Juego y la Creatividad

- **Actividades con Materiales Propios:** Dentro de la comunidad se realizan juegos como el **trompo** y las **canicas** [03:31]. También se elaboran **muñecas de trapo** utilizando materiales propios como retazos de tela, madera, lanas, piedritas chiquitas y semillas [03:41].

4. Mantenimiento y Mensaje Final

- **Aspectos a Mejorar:** Para seguir promoviendo el juego como medio de aprendizaje, se debe:
 - Implementar los juegos autóctonos en las **instituciones educativas** [04:07].

- Llevar a los **sabedores** a las instituciones para que enseñen estos juegos [04:13].
- **Mensaje para Docentes y Comunidades:** Se debe implementar estos juegos como **oportunidades de aprendizaje** para que la cultura prevalezca [04:27].



UNIVERSIDAD
SANTO TOMÁS
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ

Título del proyecto: *Sistematización de experiencias: Tejiendo identidad a través de los juegos autóctonos en la educación infantil del Cabildo Indígena de Aranda, Pueblo Quillasinga.*

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: Sistematizar la experiencia pedagógica desarrollada en el Cabildo Indígena de Aranda, orientada a la inclusión de usos y costumbres mediante los juegos autóctonos en la educación infantil, con el propósito de fortalecer la identidad cultural, los saberes ancestrales y las prácticas educativas propias del pueblo Quillasinga.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO:

1. Identificar los usos y costumbres y juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.
2. Analizar los usos y costumbres, juegos autóctonos en la educación
3. Evaluar el impacto de los usos y costumbres en la educación mediante los juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.

Objetivo de la entrevista: Explorar las percepciones, experiencias y valoraciones de los actores comunitarios acerca de la inclusión de usos, costumbres y juegos autóctonos en la educación infantil, con el fin de identificar su aporte en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo integral de los niños.

Datos de identificación del entrevistado

- Nombre del participante: *Leonora Quila del C. Estrella B*
- Rol en la comunidad: *Comunera "Cabildo Indígena"*
- Edad: *82*
- Fecha: *15 de Octubre 2025*
- Lugar: *Cabildo Indígena Quillasinga Aranda.*

REGISTRO DE INVESTIGACIÓN - 2025 1708

Entrevista realizada por escrito por la autoridad Karina Madroño



UNIVERSIDAD
SANTO TOMÁS
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ

Título del proyecto: *Sistematización de experiencias: Tejiendo identidad a través de los juegos autóctonos en la educación infantil del Cabildo Indígena de Aranda, Pueblo Quillasinga.*

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO: Sistematizar la experiencia pedagógica desarrollada en el Cabildo Indígena de Aranda, orientada a la inclusión de usos y costumbres mediante los juegos autóctonos en la educación infantil, con el propósito de fortalecer la identidad cultural, los saberes ancestrales y las prácticas educativas propias del pueblo Quillasinga.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO:

1. Identificar los usos y costumbres y juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.
2. Analizar los usos y costumbres, juegos autóctonos en la educación
3. Evaluar el impacto de los usos y costumbres en la educación mediante los juegos autóctonos del Cabildo Indígena de Aranda.

Objetivo de la entrevista: Explorar las percepciones, experiencias y valoraciones de los actores comunitarios acerca de la inclusión de usos, costumbres y juegos autóctonos en la educación infantil, con el fin de identificar su aporte en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo integral de los niños.

Datos de identificación del entrevistado

- Nombre del participante: Karina Elizabeth Madroño.
- Rol en la comunidad: Aguaril Mayor de Mujeres
- Edad: 35.
- Fecha: 15- Octubre - 2025
- Lugar: Territorio de Aranda

USANTOTOMAS.EDU.CO
santotocolombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL MULTICAMPUS

NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

VERIFICADA MINEDUCACIÓN - 2015.5.104

CS Escaneado con CamScanner

1. Valor cultural y educativo de los juegos tradicionales/autóctonos

1. ¿Qué significado tiene para usted el uso de los juegos tradicionales/autóctonos dentro de la comunidad Quillasinga en especial para los niños y niñas?

representa la historia de nuestros antepasados.
de mantener viva la cultura y los valores
de la comunidad y permite que nuestros jóvenes conozcan
las costumbres y aprendan a valorar su identidad y
nuestra cultura mientras disfrutan del juego.

2. ¿Cómo cree que estas prácticas aportan a la preservación de la identidad cultural?

Porque fortalecen el sentido de pertenencia y
promueven el respeto por nuestras tradiciones y
transmiten el o los saberes de generación a generación.
Al practicarlos los niños reconocen sus raíces.

3. ¿Qué aprendizajes o valores culturales cree que los niños adquieren al participar en estas actividades?

adquieren valores como: solidaridad, tolerancia,
cooperación, también aprenden a ser sociables a
trabajar en equipo.

2. Desarrollo de Habilidades Sociales e Integración de Saberes Tradicionales

1. ¿Qué cambios ha observado en los niños en relación con la convivencia, la cooperación o el respeto durante los juegos tradicionales/autóctonos?

a seguir las reglas, a obedecer, a ser tolerantes,
la escucha que es lo importante ya que ellos
siguen las costumbres de nuestros antepasados.

2. ¿Cómo se involucran los abuelos, padres o líderes en la enseñanza y práctica de estos juegos tradicionales/autóctonos?

ellos son los principales ya que nuestros
abuelos son los que enseñan a nuestros
jóvenes a como realizar los juegos son
nuestro sabedores los que enseñan a ellos se los
deja participar.



3. ¿Qué importancia tiene para usted que los saberes tradicionales se integren con las experiencias educativas actuales?

señala excelente integrales ya que los niños de la actualidad solo piensan en celulares y juegos virtuales se ha perdido esos juegos los cuales nos hacen jugar integrarnos ver los juegos autóctonos.

3. Promoción del Juego y la Creatividad

1. ¿Qué tipo de actividades o dinámicas se realizan con los materiales propios de la comunidad?

el trompo, coconubac, la rona, cosas recubidas. el barón, juego en casa de mamá yanelis.

2. ¿Cómo influyen los juegos tradicionales/autóctonos en la creatividad, el trabajo en grupo y la expresión de los niños?

En que trabajen en grupo, sean expresivos. sean tolerantes.

3. ¿Qué aspectos deberían mantenerse o mejorarse para seguir promoviendo el juego como medio de aprendizaje?

Tener recursos económicos para la actividades.

4. ¿Qué mensaje le daría a otros docentes o comunidades sobre la importancia de incluir los usos y costumbres en la educación infantil?

Que estos juegos tradicionales son para que los niños se integren sean mas logicos.

Entrevistador: Maria Cristina Oliva cédula 59 819 728

Firma: Maria Oliva



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

VERGARA MINNEGACIÓN - SINÉS 1704