

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS HABILIDADES SOCIALES
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA EN EL MUNICIPIO DE
VILLAVICENCIO.



PRESENTADO POR:

INGRID JOHANA JIMÉNEZ GARZÓN

LUISA FERNANDA OQUENDO CORDERO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS Y
SOCIALES ESPECIALIZACIÓN DESARROLLO INTEGRAL DE LA
INFANCIA Y ADOLESCENCIA
SEPTIEMBRE DE 2021

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE UN JARDÍN
INFANTIL EN EL MUNICIPIO DE VILLAVICENCIO



PRESENTADO POR:

INGRID JOHANA JIMÉNEZ GARZÓN

LUISA FERNANDA OQUENDO CORDERO

DOCENTE:

LUZ DAYANA RIVERA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS Y
SOCIALES ESPECIALIZACIÓN DESARROLLO INTEGRAL DE LA
INFANCIA Y ADOLESCENCIA
SEPTIEMBRE DE 2021

TABLA DE CONTENIDO

1. CAPÍTULO 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO	10
1.1. Problema de Investigación	10
1.1.1. Planteamiento del Problema	10
1.2. Objetivos	13
1.2.1. Objetivo General	13
1.2.2. Objetivos Específicos	13
1.3. Justificación	14
2. CAPÍTULO 2. MARCO DE REFERENCIA	17
2.1. Marco Teórico	17
2.1.1. Antecedentes	17
2.1.1.1. Antecedente Internacional	17
2.1.1.2. Antecedente Nacional	17
2.1.2. Base Teoría	19
2.2. Marco Conceptual	20
2.3. Marco Legal	26
2.3.1. Constitución Política de Colombia	26
2.3.2. Ley 397 de 1997	27
2.3.3. Ley 115 de febrero 8 de 1994	27
2.3.4. Decreto 489 del 13 de Julio de 2020	27

3. CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO	28
3.1. Tipo de Estudio	28
3.1.1. Enfoque	29
3.1.2. Tipo de Análisis	29
3.2. Contexto y Población	31
3.3. Técnicas de Recolección de la Información	31
3.3.1. Observación	31
3.3.2. Entrevista	32
3.3.3. Rejilla de observación con base en el aprendizaje social de Albert Bandura	34
3.4. Consideraciones Éticas	35
4. CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	37
4.1. Resultados entrevista a la docente de grado jardín	37
4.2. Resultados rejilla de observación	39
4.3. Discusión y conclusiones	44

ÍNDICE DE TABLAS

1. Tabla 1. Resultados Taller juego golosa	41
2. Tabla 1. Resultados Taller juego yermis	42
3. Tabla 1. Resultados Taller juego encostalados	43

TABLA DE ANEXOS

1. Anexo A. Consentimiento informado	48
2. Anexo B. Entrevista	49
3. Anexo C. Rejilla de observación con base en el aprendizaje social de Albert Bandura	50

INTRODUCCIÓN

El aislamiento social como medida de prevención del contagio del COVID 19 ha limitado la interacción social de los niños con sus pares especialmente en el entorno educativo, en especial en la etapa de formación de pre-escolar, etapa de jardín, cortando un proceso inherente al desarrollo humano que posiblemente va a traer dificultades en el área de las habilidades socioemocionales, sicomotrices y del desarrollo de la interacción colectiva y de convivencia de los niños y las niñas.

Con el propósito de mitigar estas dificultades en este proyecto de investigación se plantea a los juegos tradicionales como estrategia pedagógica que brinda grandes beneficios para el fortalecimiento de sus habilidades socioemocionales y otros aspectos que influyen en su desarrollo integral del niño y del futuro, adolescente y adulto, que van propiciando vínculos afectivos sanos mejorando significativamente el relacionamiento y la convivencia con sus padres, amigos familiares junto al entorno educativo.

Desarrollar habilidades socioemocionales permite el desarrollo integral de los niños y niñas en su proceso de integración a la vida social, en la participación responsable en la vida ciudadana y en el desarrollo de su propio proyecto de vida, que permite una comparación generacional con las anteriores que aplicaron como fuente de distracción y de vida estos modelos de juegos, se logra determinar personas con características de personalidad como; responsables, dinámicas, creativas, entre otras características que se buscan desarrollar en los niños y niñas de esta generación.

Los objetivos de este proyecto de investigación conllevan a: indagar los factores del juego que inciden en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de los

niños y las niñas, aplicando técnicas de recolección de datos sobre los juegos tradicionales para finalmente evaluar el impacto de dichos juegos en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los niños y las niñas.

La metodología aplicada se enmarcó dentro del tipo de investigación acción; el enfoque fue cualitativo. Incluye la realización de talleres lúdicos pedagógicos que se llevan a cabo con los niños y niñas (golosa, yermis y carrera de costales). El método de estudio fue inductivo, y la población correspondió de manera específica a los niños y niñas de un jardín de Villavicencio, donde mediante las prácticas se logra demostrar algunos cambios en el comportamiento y en el actuar socioemocional del grupo observado.

En el contenido del presente documento se muestra el problema actual que se presenta en los niños del nivel educativo jardín en su desarrollo socioemocional, teniendo en cuenta la incidencia que tiene la ausencia de algunos juegos de tipo tradicional y que algunos pensadores plasman en sus conceptos profesionales en diferentes documentos, en un segundo capítulo se muestra que los juegos tradicionales logran fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa que orienta el proceso educativo y su formación académica, en un tercer capítulo permite a los investigadores desarrollar el proceso de investigación, aplicando diferentes herramientas y procesos, haciendo una selección de una muestra población para su respectivo estudio y obteniendo mediante herramientas estadísticas, matemáticas y de valoración psicológica de la información obtenida, en el cuarto capítulo se desarrolla el análisis de la información de acuerdo los datos obtenidos en el proceso de investigación y se

entrega una serie de sugerencias que aporte a la solución del problema y fundamentalmente a la ayuda educativa de los niños de 5 y 6 años en edad escolar jardín, para un mejor desarrollo socioemocional, afectivo, social y psicopedagógico.

CAPÍTULO 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Disminución de las habilidades sociales en el desarrollo integral para la interacción entre pares de los niños y niñas de una institución educativa del Municipio de Villavicencio.

1.1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo socioemocional del niño es un tema ampliamente abordado desde diferentes contextos y situaciones, que se miran desde distintos paradigmas, intereses o necesidades. El desarrollo de los niños, niño y adolescente depende en gran parte del contexto en el que crecen, la cobertura, la atención oportuna a sistemas de salud, a una constante estimulación y acceso a procesos educativos, a una adecuada nutrición, afecto y ambientes de diálogo. Estos son factores que influyen notoriamente en el desarrollo de sus capacidades y habilidades, se traducen en mejores condiciones de vida futura a nivel individual y social. Está demostrado que quienes tienen cuidados de calidad durante sus primeros años terminan convirtiéndose en personas más cooperativos, responsables y creativos, tienen menor probabilidad de participar en actividades riesgosas como infracciones a la ley, consumo de drogas o de alcohol y, en general, exhiben mejores patrones de interacción con otros y de autorregulación de sus emociones.

Por otra parte, los juegos tradicionales juegan un papel muy importante en el desarrollo físico, psicosocial, emocional y en la salud del ser humano.

Son estrategias lúdicas recreativas, de actividades físicas que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles, se realizan con el objetivo de divertirse y pasar el tiempo, distraer la mente y relajar el ambiente. Los juegos tradicionales son vistos también como un bien físico, porque de cierta manera implican que el desarrollo de la persona, desde la edad temprana sea desarrollada ampliamente en todas sus etapas.

Por su parte Goleman afirma que: Las habilidades de la inteligencia emocional consisten: en el conocimiento de las propias emociones, y manejo de estas; en la motivación propia; en el reconocimiento de las emociones de los demás; en el establecimiento de emociones positivas con otras personas.

Los establecimientos educativos actualmente son considerados el segundo hogar, debido a que es el lugar donde acceden a la formación académica, refuerzan valores, se cumplen con una serie de reglamentos que regulan la cotidianidad de la vida escolar. Todos los que llegan y pasan por escuela, empiezan a desarrollar aspectos de personalidad ampliamente diferentes, que se tejen en el hogar y que dicen de sus actitudes, emociones y comportamientos. La escuela como organización académica, social y familiar, está inmersa en un contexto, y es consciente de que, lo que sucede en su entorno también va a influir de alguna manera positiva o negativa en los educandos. Ahora bien, actualmente se presenta un fenómeno de la salud, llamado Covid-19, emergencia sanitaria que opto por interrumpir la mayoría de los procesos, en especial los de tipo académico. Debido a esto, se ha visto la obligación o como una

única opción, de acceder a medios o herramientas tecnológicas, bien sea por que los educandos pudiesen recibir sus actividades académicas, como forma de distracción o recreación. Partiendo de ello, se puede decir que muchas personas se han visto afectados en el desarrollo social y afectivo, pues se perdió comunicación de forma directa, acceso a actividades lúdicas, recreativas y esto podría haber ocasionado una mayor proporción de daño a la salud.

Una definición de este concepto es:

Existe una estrecha relación entre inteligencia y emotividad. Entiende el desarrollo afectivo como el proceso a través del cual el niño aprende a regular sus emociones, a través de la voluntad. Es por ello que para que se produzca un adecuado desarrollo afectivo es preciso que se apoye en el desarrollo intelectual que garantiza la voluntad adecuada. (Piaget, 2018, pág. 65).

Lo anterior implica la importancia en desarrollar una relación confianza con los estudiantes para entender en qué contexto se involucran y como esto impacta en su desarrollo afectivo, y a su vez sus estados anímicos que desenvuelven en el aula.

De acuerdo a lo anterior, surge la necesidad de formular la siguiente pregunta y cuestionarnos si los juegos tradicionales afectan o no la formación de los niños y niñas en su proceso socioemocional y estructural de su personalidad y desarrollo a los niños de jardín infantil de Villavicencio.

¿Cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, de los niños y niñas de un jardín infantil en el Municipio de Villavicencio?

1.2. Objetivos

1.2.1-Objetivo general

Comprender la incidencia de los juegos tradicionales como parte del fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los NN de una institución educativa en el Municipio de Villavicencio.

1.2.1.1-Objetivos Específicos

- Indagar los factores del juego que inciden en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de los niños y niñas.
- Aplicar técnicas de recolección de información sobre los juegos tradicionales en los NN de la institución educativa en el Municipio de Villavicencio.
- Evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales.

1.3. Justificación teórica

Diferentes estudios le dan relevancia al proceso de acompañamiento para la estimulación del desarrollo cognitivo, y psicomotor de los niños y niñas durante sus primeros años de vida, no obstante es indispensable retomar la importancia del desarrollo socio-afectivo como desde el sistema límbico de la estructura cerebral se moldea, a través del aprendizaje y por la naturaleza que conlleva a configurar el temperamento, la personalidad, comportamientos sociales; es ahí en donde se encuentra de manera transversal las emociones en la interacción cotidiana con los diferentes actores en cada uno de sus contextos.

Es ahí en donde esta investigación cobra relevancia al resaltar el desarrollo socio emocional como la base fundamental que marcará su compartimiento a lo largo de sus vidas, donde el juego tiene un papel importante, al retomar a Paulo Rubio, permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. Además, el niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente, confianza donde se desarrolla la base para la identidad del ego, sin lugar a duda la teoría de Erick Erickson permite ahondar aún más en el tema.

En consecuencia, el reconocimiento de los estadios, le permite fortalecer los otros estadios por los cuales ya ha atravesado, es decir la confianza, la seguridad y el miedo, la vergüenza y la culpa. Por lo tanto, esta investigación en la actualidad resulta útil dado la necesidad de aportar sobre el tema sino del contexto de emergencia sanitaria que volcó todo tipo de interacción al uso directo de las tecnologías de la

información dejando de lado los juegos tradicionales en la medida en que produjo cambios profundos en la vida cotidiana; pues las familias vieron transformadas sus rutinas, sus preocupaciones y certezas, así como también el vínculo con la tecnología y las cargas de cuidado, crianza y acompañamiento en la educación.

En este orden de ideas, la pandemia restringió fuertemente el contacto físico con personas por fuera del núcleo familiar. Los encuentros presenciales, que sostenían la cotidianeidad de niños y niñas, se cortaron abruptamente. Siendo todas las personas retadas a vivir una realidad virtual que disminuyó la posibilidad de contagio al virus y al mismo tiempo de interacción cercana, cálida y afectuosa.

1.4.-Justificación metodológica

De manera que permitirá a futuros profesionales poder comprender el impacto que tiene en los niños y niñas para su desarrollo socio emocional los juegos tradicionales como un medio para el fortalecimiento de sus habilidades sociales durante y después de una pandemia mundial generada por el COVID-19 para los niños y niñas de una institución educativa del Municipio de Villavicencio.

De esta forma, la investigación conlleva a tener una relevancia social al reconocer que: Como manifiesta Tripero (2010) María Montessori muestra que la: “importancia del juego es tal que se hace necesario crear un espacio y un tiempo, escolar y extra-escolar, específico para su recuperación, en un momento, precisamente, en el que el juego colectivo está prácticamente desapareciendo de los entornos sociales infantiles”

De lo anterior, se debe crear un espacio y un tiempo, escolar y extra-escolar, específico para la implementación del juego tradicional retándolo a que no desaparezca de los entornos sociales el contacto físico y se disminuya el uso de los elementos tecnológicos; en cuanto permite al niño analizar la realidad de los mundo externos e internos, aprender a manejar las emociones como a controlar las frustraciones y los impulsos fortaleciendo así su desarrollo socioemocional.

1.5-Justificación práctica

Finalmente, conviene mencionar que todo este proceso de investigación contribuye a generar conocimiento en cuanto a la incidencia de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas teniendo en cuenta que, sostener emocionalmente a un niño o niña y acompañarlos en las diferentes situaciones que surgen durante su crecimiento es una tarea que demanda esfuerzo físico y psíquico. En algunos niños y niñas pueden aparecer manifestaciones que son la intensificación de expresiones habituales pre-pandemia; en otros y en otras, pueden observarse expresiones nuevas y desconcertantes para sí mismos y para sus referentes adultos.

Así como evidenciar la importancia de generar espacios lúdicos a través de los juegos tradicionales que permita a los infantes de manera voluntaria y espontanea vincularse a sus pares, expresar sus emociones, fortalecer sus habilidades sociales y crear vínculos afectivos con personas diferentes a sus familiares cercanos.

CAPÍTULO 2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Marco Teórico

Antecedente Internacional

Desde Márquez, E. & Adalid, M. (2011) Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña; propone cómo el desarrollo infantil va ligado directamente con el juego; dándole de esta manera un papel importante en la vida de los niños y niñas pues a través de ahí los niños conocen su medio de acuerdo de la etapa en la cual se encuentren. Por lo tanto, el juego genera interconexiones entre fenómenos cognoscitivos y sociales convirtiéndose en algo vital en el proceso de crecimiento.

De esta manera, el ahondar en el tema de los juegos tradicionales y su influencia permite visibilizar como a través de ellos no solo se reconocen desde su cultura, sus tradiciones familiares. Culturales, sino que además generan herramientas que se encuentran enmarcadas en el proceso de socialización infantil.

Antecedente Nacional

En la investigación de Vivas, J. & Banguero, M. (2019) titulada juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali, la cual permite evidenciar que los juegos

tradicionales han tenido un impacto positivo en su apuesta pedagógica, así como la posibilidad de aprendizajes desde la dimensión socioemocional que apporto como:

Las competencias ciudadanas, el desarrollo del lenguaje, el reconocimiento de los números, entre otros, es una actividad que media en su formación psicopedagógica en relación con sus emociones y afectividad (Vivas j., 2019).

Conforme a lo anterior, los juegos tradicionales contribuyeron al mejoramiento entre la familia, en la relación con los pares brindándole herramientas para una relación menos conflictiva y la posibilidad de regular las emociones.

De esta forma, el retomar esta investigación permite evidenciar la relevancia que persiste desde los juegos tradicionales que se convierte en un medio de aprendizaje social al desarrollar la relación consigo mismo y los otros a partir del fortalecimiento de las habilidades sociales y por ende al desarrollo social emocional, reafirmando el juego como parte fundamental para el desarrollo.

Además de los anterior, se encuentra desde Caro, R. & Rodríguez, J. (2018) Los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para el desarrollo motor de los patrones básicos (lanzar y atrapar) en los niños de 101 del colegio IED Robert F. Kennedy, sede B jornada tarde, la cual se llevó a cabo en la ciudad de Bogotá desde ahí, permite resaltar los juegos tradicionales como aporte en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas a través de lanzar y atrapar y de manera transversal el fortalecimiento de la cultura y la participación entre cada uno de los subsistemas en donde se encuentra inmerso.

De manera que, desde esta investigación se fortalece la idea fuerza que presenta un proceso de coordinación óculo-manual y óculo-pedal es necesario desarrollar desde la interacción entre los niños y niñas los elementos principales del desarrollo socio emocional.

Base Teórica

Teoría Sociocultural

La base teórica del trabajo de grado se consolida a partir de Vigostky al considerar el desarrollo de los niños que se configura a través del aprendizaje dentro de un entorno social; al reconocerse que allí se da una mediación de los elementos sociales y culturales entre las personas, en esa medida los juegos tradicionales generan una interacción entre individuos que supone un intercambio de símbolos verbales, no verbales y un fortalecimiento de las habilidades en un proceso denominado interiorización.

En consecuencia, se podría aludir a como este proceso convergen la construcción misma de identidad, subjetividad, intersubjetividad, cultura y demás que permiten como lo refiere Chávez (2001).

Desde el principio mismo de su vida es tomado por la red de las influencias culturales, y solo en forma progresiva ha de distinguirse como criatura independiente, cuyo mundo espiritual continúa siendo socialmente modelado. (Chávez, 2001)

De esta forma, al reconocerse el desarrollo socioemocional que solo se puede dar a través de la interacción en donde a través del reconocimiento del medio, las

personas que lo rodean pueden obtener las herramientas necesarias para desarrollarse en la medida en que las herramientas u objetos que era objeto de aprendizaje permitía a los niños descubrir cómo resolver y realizar por sí mismos la tarea, de un modo más eficaz que si solamente se les hubiera explicado cómo solucionarla.

2.2. Marco Conceptual

-Habilidades Socioemocionales; Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1999 define las habilidades para la vida o competencias socioemocionales como “la habilidad de una persona para enfrentarse exitosamente a las exigencias y desafíos de la vida diaria”.

Partiendo de la definición que hace la OMS de lo que son las habilidades socioemocionales se podría decir que las personas desarrollan este tipo de habilidades desde los primeros años de vida y durante toda su trayectoria de vida, es desde este punto que podemos comenzar a entrelazar el juego con el desarrollo socio emocional, ya que como lo define Vigotsky (1924) durante el desarrollo del juego por parte de los niños y niñas estos en la interacción con otros niños asumen roles y papeles que son complementarios al propio y es durante esta interacción que se comienza la construcción de las habilidades socioemocionales, (citado por Montoya 2008, p.12) ya que en el desarrollo de los roles adquiridos o designados dentro del juego los niños van descubriendo nuevas formas de dar respuesta a los desafíos o retos imaginarios que van presentando en la dinámica de juego, de igual manera cuando de juegos de equipo

o por grupos se trata los niños se ven enfrentados a retos que requieren de la cooperación de todos los miembros del equipo situación está les permite el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo y la solidaridad habilidades que a futuro serán útiles para enfrentar de manera exitosa retos y desafíos a lo largo de su vida.

-El Juego; Es el universo que desde la imaginación hasta la actividad física posibilita en los niños y niñas el desarrollo de habilidades emocionales y comportamentales, el juego es el escenario de aprendizaje por excelencia, así como lo define Gimeno y Pérez (1989) “el juego es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” (citado por Aguilar & Paz, 2019 p. 33); desde la mirada limitada de los adultos el juego no es más que una serie de movimientos deshilvanados con lo que los niños no busca otra cosa más que su diversión, pero en realidad además de las risas los niños están aprendiendo, creando y desarrollando habilidades y destrezas que poco a poco van enriqueciendo su repertorio de respuestas ante múltiples situaciones, lo que en otras palabras postula López (2008) “A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales” (citado por Aguilar & Paz, 2019 p. 33). De acuerdo con las anteriores citas se puede evidenciar la importancia del juego en el ser humano, ya que permite fortalecer procesos como son intelectuales, sociales, emocionales y psicomotores para un mejor desenvolvimiento en su contexto social.

En este punto es importante detenerse para dar claridad con respecto a lo que son los juegos tradicionales, ya que sin antes hacer una aproximación a este concepto se

estaría hablando en abstracto dejando un vacío que de no resolverse podría fácilmente poner en la categoría de juego tradicional cualquier actividad física, recreativa o de divertimento, desvirtuando el fin último de este proceso investigativo, para ello se comenzara desde lo general definiendo el concepto de juego desde diferentes aproximaciones teóricas que en distintos momentos en otros procesos académicos e investigativos se han decantado por el estudio de este tema, luego de ello se aborda y definirá el concepto de juego tradicional tomando diversos referentes teóricos, para terminar en la definición y descripción de lo que en Colombia y especialmente en el municipio de Turbo en el departamento de Antioquia son sus juegos tradicionales.

A partir de este momento se retomarán algunas definiciones de juego.

El juego como actividad rectora en la infancia se vivencia de forma libre y espontánea en esta etapa vital del ser humano como lo plantea el autor: Huizinga (1938) El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Aguilar, 2019, pág. 33).

De lo referido por el autor se resalta la importancia del juego frente a la construcción de normas y límites, así como el desarrollo de la independencia y autonomía de los niños y niñas a través del juego.

Con estas definiciones se espera haber dejado claridades con respecto a lo que es el juego y lo que este implica. Ahora se retomarán y desarrollarán algunas definiciones de los que en términos generales son los juegos tradicionales y que de su desarrollo y práctica pone al juego en esta categoría.

-Juegos Tradicionales. En relación con este concepto autores como Carrillo (1993).

Define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones (...) distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos. (Aguilar, Juegos Tradicionales bajo la Perspectiva Folklorica, 2019).

Así mismo Machado (1992) lo define como: "Un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación" (citado por Aguilar & Paz, 2019 p. 35)

La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo (Kishimoto 1994, citado por Mófele, 1999 (citado por Aguilar & Paz, 2019 p.

36), esta observación podrá señalar que la transmisión de los padres a los hijos como una fuente de comunicación y de integración familiar positiva tanto para los niños y niñas como para sus padres, sin perder los valores de educación.

Luego de haber dado claridad a los conceptos de juego y juego tradicional desde la definición de varios autores que ya han sido mencionados en otros documentos de carácter investigativo se puede desde ahora comenzar a construir la definición de juego tradicional en contexto colombiano, así como en lo local y lo regional.

Así pues, si decimos que los juegos tradicionales son todas aquellas actividades físicas y recreativas que en cada territorio se crean o se redefinen según el folclor y la identidad cultural, es entonces para el caso de la cultura colombiana que lo que podríamos situar dentro de la denominación de juego tradicional son actividades que sin ser propias de nuestra cultura si se han acogido, adaptado y su vez se han transmitido de una generación a otra desde la practica misma o desde la oralidad.

En nuestro país contamos con una serie de actividades físicas y recreativas que pueden ser consideradas como tradicionales ya que por así decirlo cumplen con los criterios antes descritos, juegos como “cazadores y venados” “la lleva” “el escondite” “el escondite americano” “la golosa” “el yermis” entre otros que implican una fuerte actividad física y otros que sin ser tan exigentes desde lo físico también requieren de una serie de habilidades y destrezas, juegos como “el trompo” “el yoyo” “los bolinches, canicas o maras” o juegos de mesa como el parques. Todos estos son juegos que han sido adaptados y apropiados tanto en su práctica misma como en las reglas de juego, sin dejar de lado a afectación que desde el lenguaje también han tenido ya que juegos o juguetes como la coca para el caso colombiano en otros países

de América latina ha sido denominado balero, hecho que se da de igual manera en países dándole a estos la connotación de tradicionales.

-Desarrollo Emocional. No podemos hablar de juego sin hacer mención a su función creadora en cuanto a desarrollo emocional se refiere, cada actividad dentro del juego supone un reto y cada reto requiere una respuesta emocional que en la medida que el niño va creciendo en edad y en interacciones sociales va ampliando su repertorio de emociones. De nuevo en este punto el juego retoma un papel preponderante en la medida que supone interacciones permanentes y diversas que ponen de manifiesto ante el niño el reto de dar una respuesta adecuada y que con el transcurrir de nuevas interacciones dichas respuestas se van transformando y ajustando a cada nueva situación lo que le permitirá a futuro tenerlas como las emociones que con mayor frecuencia surgirán como respuesta al universo de situaciones que en el transcurso de su vida se irán presentado.

-Juegos Tradicionales y Desarrollo de Habilidades Sociales. Partiendo de la premisa en la que un juego para entrar en la categoría de juego tradicional debe darse dentro de un contexto cultural y social en el que su enseñanza o trasmisión se dé desde un proceso de tradición oral o de enseñanza directa por parte de las anteriores a las nuevas generaciones lo que supone una relación social directa, es en este punto donde toma relevancia los postulados de Vygotsky, cuando asegura que “el contexto social influye en el aprendizaje más que las

actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa”. Es decir que toda relación o interacción social suscita una influencia directa de aprendizaje, dicho aprendizaje incluye elementos que permiten el desarrollo

de habilidades sociales, ese aprendizaje se puede dar dentro de la misma relación la comunicación del legado cultural que está implícito dentro de cada juego tradicional con sus reglas y demás elementos.

2.3. Marco Legal

El marco legal sobre el trabajo de grado enmarcada en los juegos tradicionales que conlleve a las habilidades sociales y la garantía de los derechos de los niños, y niñas, por lo cual se convierten indispensable estas las bases para el actuar.

2.3.1 Constitución Política de Colombia, junio 4 de 1991 Artículo 44. Establece los derechos fundamentales de los niños, como son la vida, la integridad física, salud, seguridad social, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión, su opinión, es decir, los niños tienen especial amparo y protección, tanto en normas de carácter nacional como en acuerdos a nivel internacional. Resulta de vital importancia que el Estado promueva campañas en pro de los menores, dadas las situaciones difíciles que deben afrontar en un país en vía de desarrollo como el nuestro, donde las cifras de maltrato y abuso de menores son escalofriantes, donde además de este panorama tan oscuro, se dedican a la mendicidad y empiezan a trabajar desde muy temprana edad debido a las condiciones económicas en que deben vivir.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas. La recreación es una actividad inherente al ser humano, que estimula su capacidad de ascenso, puesto que lo lleva a encontrar agrado y satisfacción en lo que lo rodea. Permite al hombre un desarrollo individual y social, permite la interacción y participación de la comunidad.

Una de las manifestaciones más importantes de recreación es el juego, participa tanto el jugador como el espectador, imponiendo unas reglas de juego claras. La mejor manera como puede enseñársele a un niño a socializarse es mediante el juego; en un país como el nuestro dónde se manejan altos índices de violencia, la recreación constituye una herramienta fundamental de pacificación y de unión de las comunidades.

2.3.2 La Ley 397 de 1997 señala: "cultura es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos y que comprende más allá de las artes y las letras modos de vida, derechos humanos, sistemas de valores, tradiciones y creencias. La cultura es una expresión de la nacionalidad, forma parte de la identidad de un pueblo, por ello su promoción y divulgación se constituye en eje fundamental del desarrollo de un país".

2.3.3 Ley 115 de febrero 8 1994. Ley General de Educación. Artículo 1. La cual establece que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes.

2.3.4 Decreto 489 del 13 de julio de 2020 de la Alcaldía de Turbo Antioquia. Artículo 6. Mantener la restricción de la permanencia o circulación de los niños y niñas menores de 18 años, en plazas, parques, andenes, calles, puentes, vías peatonales, establecimientos comerciales y demás lugares considerados de uso público y la

medida de aislamiento preventivo obligatorio a las personas mayores de setenta (70) años, de conformidad con las disposiciones del gobierno nacional.

CAPITULO 3. MARCO METODOLOGICO.

3.1 Tipo de Estudio

Con base en la investigación acción según La francesco, V. Giovanni 2011: “es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales que tienen el objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas”.

Es así que permite la comprensión de las prácticas en la realidad social, en este caso de los niños y niñas a partir de la incidencia que tienen los juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los NN de la institución educativa. Se define el problema estableciendo para ello fortalecer las habilidades sociales en el grupo de niños y niñas. La línea de investigación de este proyecto es atención integral a la primera infancia.

3.1.1 Enfoque

De acuerdo con la investigación que se estableció para este trabajo de grado el enfoque indicado es el cualitativo atendiendo Hernández, Fernández & Baptista (2006) de forma parafraseada: a que su fundamento filosófico establece el acercamiento del hecho social a partir de:

- Interacción de la experiencia personal (valoración de la subjetividad tanto del

investigador como de los sujetos desde allí se tiene en cuenta la expresión del espíritu a través de gestos, palabras y arte.

- Permite retomar teorías interpretativas, para este caso se encuentra la teoría sociocultural.
- Entendimiento reflexivo sobre los hechos, por ello se realizan los registros narrativos desde la estructura, las personas, los procesos, la cultura. Lo cual permitirá evidenciar la complejidad humana.

El enfoque cualitativo comprendió los siguientes aspectos: idea del proyecto, establece un problema, se propone una entidad no gubernamental para su implementación, se recolectarán datos como documentos institucionales, se realizará observación directa por parte de las autoras; se propone la participación de los niños y las niñas de una institución educativa; incluye la elaboración de talleres lúdicos pedagógicos con juegos tradicionales. Posteriormente se llevará a cabo el análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Por ello este proceso es flexible y abierto que conlleva a construir el objeto de estudio mediante métodos y técnicas de recolección de información.

Para los autores mencionados anteriormente, los datos cualitativos indican: descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones. Así mismo, dentro del enfoque cualitativo existe una variedad de concepciones o marcos de interpretación denominado patrón cultural (común denominador de los marcos de interpretación cualitativos, que parte de la premisa de que toda cultura o sistema social tiene un modo único para entender situaciones y eventos.

3.1.2 Tipo de Análisis

Correspondió al método de observación e inductivo. Según Carlos Eduardo Méndez 1995, quien establece que el método de observación conlleva a advertir los hechos como se presentan de una manera espontánea, y consignarlos por escrito. Es decir, es el proceso mediante el cual se persigue deliberadamente ciertos rasgos existentes en la realidad por medio de un esquema conceptual previo y con base en ciertos propósitos definidos generalmente por una conjetura que se quiere investigar.

La observación supone unas condiciones especiales en su empleo; a saber:

- Debe servir para lograr resultados de los objetivos planteados en la investigación.
- Debe ser planeada de una manera sistemática. El investigador debe definir qué quiere observar y cuáles son sus posibles resultados.
- Debe ser controlada sistemáticamente por el investigador y estar relacionada con proposiciones teóricas referidas al objeto de investigación. Por ello, quien observa debe conocer a fondo el marco teórico sobre el cual fundamenta su investigación.

Con respecto al método inductivo, es ante todo una forma de raciocinio o argumentación. Por tal razón conllevó a un análisis ordenado, coherente y lógico del problema de investigación, tomando como referencias premisas verdaderas. Tiene como objetivo llegar a conclusiones que estén en relación con sus premisas como el todo lo está con las partes. A partir de verdades particulares, se incluyen verdades generales. Lo anterior señala que fundamentalmente la inducción, a pesar de tener como referencias premisas verdaderas, podrá llegar a conclusiones cuyo contenido es

más amplio que el de las premisas desde las cuales inicia el análisis de su problema de investigación. De este modo, el argumento inductivo se sustenta en la generalización de propiedades comunes a casos ya observados.

3.2. Contexto y Población

Contexto: La institución educativa está ubicada en el Barrio Rodeo del Municipio de Villavicencio.

Este sector cuenta con una población aproximadamente de 500 habitantes, población muy vulnerable, en su mayoría, víctimas del conflicto armado y desplazamiento por hechos violentos, existen problemáticas sociales como consumo de sustancias psicoactivas, embarazos en adolescentes, violencia intrafamiliar. Algunas viviendas ubicadas sobre el caño Maizaro, el cual cada vez que se tiene lluvias fuertes, se desborda, causando afectaciones a las familias de estas viviendas.

Población: Niños y niñas de una institución educativa del Municipio de Villavicencio.

Muestra: Se tuvo en cuenta 5 niños y niñas en edades de 6 años, de la institución educativa. Estos niños y niñas hacen parte de grupos vulnerables, debido a diversas situaciones donde se han visto vulnerado sus derechos. Las familias de esta población se encuentran aproximadamente entre estrato socioeconómico (1). Y los tipos de familias que conforman son: extensa, monoparental, ensamblada y nuclear.

3.3. Técnicas de Recolección de Información

3.3.1 Observación

Según Méndez (2004) quien establece que el método de observación conlleva a advertir los hechos como se presentan de una manera espontánea, y consignarlos por escrito. Es decir, es el proceso mediante el cual se persigue deliberadamente ciertos rasgos existentes en la realidad por medio de un esquema conceptual previo y con base en ciertos propósitos definidos generalmente por una conjetura que se quiere investigar.

La observación supone unas condiciones especiales en su empleo; a saber:

- Deber servir para lograr resultados de los objetivos planteados en la investigación.
- Debe ser planeada de una manera sistemática. El investigador debe definir qué quiere observar y cuáles son sus posibles resultados.

Debe ser controlada sistemáticamente por el investigador y estar relacionada con proposiciones teóricas referidas al objeto de investigación. Por ello, quien observa debe conocer a fondo el marco teórico sobre el cual fundamenta su investigación.

Teniendo en cuenta el contexto de alternancia y el distanciamiento social como medida de prevención de contagio del Covid 19, se plantea el rol del observador “participación pasiva”, dejando abierta la posibilidad de ajustes a participación si en el momento de desarrollar la observación hay mayor flexibilidad en las medidas de bioseguridad.

3.3.2 Entrevista

Pertenece al grupo de las técnicas denominadas conversacionales, Corbeta (21 de enero de 2018), define la entrevista cualitativa como una conversación: a) provocada por el entrevistador b) realizada a sujetos seleccionados a partir de un plan de investigación; c) en un numero considerables; d) que tiene una finalidad de tipo

cognitivo; e) guiada por el entrevistador; y f) con un esquema de preguntas flexibles y no estandarizado.

El mismo autor expone que las entrevistas se pueden clasificar según el grado de libertad o restricción que se concede a los dos actores, entrevistado y entrevistador:

Entrevista estructurada: se aplican las mismas preguntas a todos los entrevistados, con la misma formulación y orden.

Entrevista semiestructurada: el investigador dispone de una serie de temas que debe trabajar a lo largo de una entrevista, pero puede decidir libremente sobre el orden de presentación de los diversos temas y el modo de formular la pregunta.

Entrevista no estructurada: no se fija el contenido de las preguntas, pudiendo variar en función del sujeto a entrevistador; solamente se adelantarán temas a abordar. Teniendo en cuenta los objetivos de la investigación y la problemática planteada se realizarán entrevistas semiestructuradas a la docente de jardín del jardín infantil.

Esta entrevista se aplicará siguiendo un protocolo como se refiere en el Seminario de Investigación (s.):

1. Socialización de la institución y el programa bajo el cual realiza la entrevista. Cada entrevista lleva su propio protocolo.
2. Objetivo y temas a tratar.
3. Desarrollo de un apartado destinado a dar la referencia técnica, contextual y demográfica de la entrevista, a. Método: entrevista b. Técnica: semi estructurada c. Fecha: día, mes y año d. Duración: tiempo total, e. Lugar f. Contexto g. Sujeto h. Criterio de muestra teórica.
4. Desarrollo de las preguntas a. Rapport: i. Primera Fase dar a conocer a la persona

que entrevistará el objetivo de su trabajo de investigación científica ii. Segunda Fase, da lugar a las preguntas de iniciación y empatía, son sencillas y tienen como fin establecer la comunicación cómoda y fluida b. Demográficas: tiene como fin confirmar que la persona a la que vamos a entrevistar se autoevalúa como poseedora de una sabiduría especial en el tema que estamos estudiando. c. De Contenido con preguntas abiertas: 2 i. Se sugiere plantear temas de conversación para motivar una argumentación, narración, explicación o interpretación por parte de la persona entrevistada sobre el tema investigado.

3.3.3 Rejilla de observación con base en el aprendizaje social de Albert Bandura

Se le denomina Rejilla de Observación a la técnica para cuantificar los aspectos subjetivos y de comportamiento de personas, mediante el formato de la rejilla se van acomodando las situaciones que se vayan dando en el estudio.

La rejilla sirve como base para cuantificar lo subjetivo de la observación de distintas situaciones.

Se forma una rejilla de observación al formar una tabla con los temas que nos gustaría investigar y acomodarlos en filas, así como las múltiples posibilidades en las columnas, que se deberán ir llenando conforme a la observación.

Teniendo en cuenta la teoría social de Albert Bandura, se centra en procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno; explicando porque los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver como su nivel de conocimiento da un salto cualitativo importante, sin necesidad de muchos ensayos.

La rejilla de observación con base en el aprendizaje social de Albert Bandura

será aplicada a la muestra poblacional 5 niños y niñas de un jardín infantil en el municipio de Villavicencio.

Técnicas para el análisis de la información

El resultado de este trabajo de investigación se analizó por medio de la técnica cualitativa contemplando información relativa de las interacciones de los niños y niñas entre sí y con los investigadores, las actividades que se desarrollaron el contexto donde tuvieron lugar.

Los datos recolectados fueron entendidos como interacciones, situaciones y fenómenos de este ejercicio de investigación, que tienen información útil para lograr los objetivos planteados en este trabajo de investigación.

Para el manejo del análisis de los datos se hizo la tabulación, gráficos y descripción de los resultados de la aplicación a los niños y niñas de un jardín infantil en Villavicencio de la rejilla de observación con base en el aprendizaje social de Albert Bandura y la transcripción de la entrevista realizada a la docente de los 5 niños y niñas que se tomaron como muestra poblacional.

3.5 Consideraciones Éticas

De acuerdo al Acuerdo 11 de la Res. 008430 de 1993 del Ministerio de Salud en el Artículo 8, esta investigación a realizar protegerá los datos e informaciones referentes a la identificación e imagen de los participantes de la investigación, de igual manera se precisa que desde el artículo 9 esta investigación no representa un riesgo para la vida o seguridad de los participantes. Asimismo, y conforme al acuerdo 10 el

líder y colaborador del proyecto se comprometen a identificar los tipos de riesgo a los que pueden estar expuesto los participantes de esta investigación.

De acuerdo con el Acuerdo 11, literal (a) esta investigación no presenta riesgo dado que Son estudios que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquellos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio, entre los que se consideran: revisión de historias clínicas, entrevistas, cuestionarios y otros en los que no se le identifique ni se traten aspectos sensitivos de su conducta Por último, se velará por el bienestar de los participantes cumpliendo con los artículos 12, 13, 14 y 15 de la misma resolución.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se exponen los resultados de esta investigación. Como primer paso se realizó una entrevista semiestructurada a la docente del grado jardín donde se indagó acerca de la experiencia y conocimiento que tiene educadora en la implementación del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades socioemocionales. Posteriormente, se implementaron los talleres lúdicos pedagógicos con los niños y niñas (golosa, ronda del gato y el ratón y carrera de costales). Para finalizar se plantearon unas recomendaciones dirigidas a promover los juegos tradicionales como herramienta de promoción de conductas pro sociales que favorezca la sana convivencia de los niños y niñas y el desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

4.1. Resultado entrevista a la docente de grado jardín

Se realizó acercamiento con la docente donde se socializo el objetivo de la entrevista, el cual fue el proceso de investigación sobre el tema del proyecto y se contó con su autorización para el manejo de datos acorde a la ley de habeas data vigente.

Tabla 1. Transcripción de la entrevista.

Preguntas. (investigador)	Respuestas. (docente)
1. Tomando como punto de referencia su experiencia como educadora ¿Qué incidencia tiene el juego en los niños y niñas?	Tengo más de 10 años de experiencia y considero que los juegos en especial los tradicional hacen un gran aporte al desarrollo integral de los infantes.

2. ¿Que ha observado con respecto a las habilidades sociales de los niños y niñas del grado jardín una vez iniciada la alternancia?	Que presentan dificultad para interactuar entre ellos en las actividades propias del jardín.
3. ¿En su plan de trabajo se encuentra establecido el juego como una estrategia pedagógica?	Si está establecido dentro de la jornada pedagógica como estrategia de desarrollo físico y como herramienta de aprendizaje.
4. ¿Cuántas veces a la semana juega con los niños y las niñas como estrategia para fortalecer las habilidades sociales de los niños y niñas del grado jardín?	Aproximadamente 3 veces a la semana.
5. ¿Qué juegos tradicionales practica con los niños y niñas?	Golosa, Stop, el puente está quebrado, a la rueda, ruda, trompo y yoyo.
6. ¿Cree que el aislamiento social durante la pandemia del Covid 19 afectó el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños y las niñas del grado jardín?	Claro que sí, en el aislamiento la restricción de la socialización ha generado un retroceso en el avance de habilidades socioemocionales de mis alumnos.

Análisis de la entrevista.

Durante la entrevista se evidenció que la docente tiene más de diez años de experiencia como profesora de primera infancia, en su opinión profesional acerca de la incidencia del juego en los niños y niñas comenta que los juegos, especialmente los tradicionales proporcionan una serie de aprendizajes significativos y espontáneos que permite a los niños y niñas potenciar su desarrollo integral, con relación a las habilidades sociales observadas en los 5 niños y niñas tomados como muestra poblacional, manifestó las dificultades de interacción y de relación con sus pares viéndose afectada la convivencia. Con respecto a la frecuencia con la que juega la docente con sus alumnos afirmó que aproximadamente 3 de 5 días de la semana,

observándose un poco limitado el tiempo para el disfrute de los niños y niñas de los juegos tradicionales, adicional a esto se evidencia desconocimiento de la docente frente a los diferentes juegos tradicionales los cuales confunde con rondas infantiles. Finalmente, la docente afirma que desde su perspectiva el aislamiento social por la pandemia del COVID 19 si afecto el avance del desarrollo socioemocional de los niños y niñas objeto de este estudio.

4.2. Resultados rejilla de observación

Esta rejilla de observación se aplicó por medio de la observación durante el desarrollo de los tres talleres de juegos tradicionales con el objetivo de recolectar información sobre la incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de los niños y niñas de un jardín infantil del Villavicencio.

Taller 1. Golosa.

Es un juego que marca la época en que el hombre empezó a plasmar en la tierra lo que veía en el cielo. Este juego, tiene una gran variedad de reglas y maneras de hacer el dibujo. Se trata básicamente de un juego de casilleros que se traza sobre el suelo, por lo general por medio de una tiza. Este juego requiere que los jugadores tengan muy buen equilibrio y sigan las reglas, a continuación, se plasman los resultados de la rejilla en este taller en el cual participaron los 5 niños y niñas de la muestra poblacional.

Taller 2. Juego yermis.

Yermis es un juego tradicional de Colombia jugado normalmente en parques, calles y zonas verdes de las diferentes localidades del país. Es una mezcla entre el béisbol, los bolos y quemados. No tiene otro nombre y es muy conocido en todas partes, es propio de la región caribe. Se juega entre dos equipos de 5 a 10 personas, se usa una pelota de caucho del tamaño de la mano y de 8 a 10 tapas de gaseosa o cerveza e incluso se puede con piedras pequeñas.

Se arma la torre con las tapas y hay un equipo que ataca y otro que defiende, el que defiende debe intentar derrumbar la torre con la pelota, si lo logra debe correr, pues los que atacan intentaran poncharlos con la pelota, pues el propósito de los que defienden es volver a construir la torre y de los que atacan es no permitirlo y ponchar a todos los jugadores del equipo contrario.

Taller 3. Juego de encostalados

Los encostalados forman parte de los juegos tradicionales de varios lugares del mundo. En nuestro país, son muy populares y se realizan utilizando costales de fique. Es recomendable que las carreras se realicen en un terreno plano, preferentemente de hierba. También se sugiere que, si lo van a jugar los niños, cuenten con la supervisión de una persona adulta para evitar accidentes

Tabla 1

Resultados Taller juego golosa

Actividad	Observación durante la actividad	Logros	Valor emotividad De 1 a 10	Porcentaje % interrelación
La golosa	<p>Al inicio de la esta actividad, algunos niños se observan ansiosos y emocionados por la novedad de la actividad y de quien la dirige. Dos de los participantes se aíslan temerosos, ante las instrucciones del juego y la invitación a integrarse los hacen de forma tímida y prevenida.</p> <p>El objetivo de esta actividad es implementar acciones que favorezcan la construcción de las relaciones contribuyendo</p>	<p>La actividad fue dinámica y aceptada por los niños y niñas, mostraron interés en ganar la competencia, no se observaron preocupados o atentos en seguir las normas o empatizar con sus pares, sin embargo, pese a la frustración de volver a iniciar cuando perdían comprendieron que debían esperar su turno para lanzar.</p>	10	100%

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2**Resultados Taller juego yermis**

Actividad	Observación durante la actividad	Logros	Valor emotividad De 1 a 10	Porcentaje % interrelación
Yermis	<p>En esta segunda sesión los niños y niñas han obtenido aprendizajes significativos los cuales han sido asociados con las situaciones de la vida cotidiana. Se observan más tranquilos, aunque al recordar los protocolos de bioseguridad automáticamente se sienten incómodos e insatisfechos por el distanciamiento que deben tomar con sus compañeros.</p> <p>Retomando la dinámica de juego se evidencia que el juego aporta al desarrollo de la motricidad fina y gruesa por la naturaleza del mismo.</p>	<p>La actividad permite fomentar la interacción, comunicación, entre los niños y niñas, participan demostrando interés en la misma. Evidenciando optimización en los procesos primarios de socialización.</p>	9,7	98%

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3

Resultados Taller juego encostalados

Actividad	Observación durante la actividad	Logros	Valor emotividad De 1 a 10	Porcentaje % interrelación
Encostalados	<p>Antes de iniciar el tercer taller se realizó un conversatorio tipo asamblea donde cada uno de los niños y niñas expresaron a su manera la experiencia vivida durante los talleres anteriores, todos concluyeron que se habían divertido. Como señala ciertos exponentes no puede haber un “yo” sin un “tu”. Esta independencia social es mucho más que un abstracto fisiológico constituye una necesidad humana fundamental. Esto se vio reflejado en la empatía que despertó esta actividad, en la cual dos de los integrantes se cayeron y los demás acudieron a su ayuda sin importar al final del juego quien sería el ganador.</p>	<p>En la actividad se logra que los niños trabajen en equipo.</p> <p>El ejercicio permite demostrar el respeto, la solidaridad entre ellos para ayudar a quien lo necesite.</p> <p>Esta actividad facilita la evolución de los niños y niñas en el fortalecimiento de sus habilidades socioemocionales...</p>	9,9	99%

Fuente: elaboración propia.

4.3. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos de la aplicación de la técnica la rejilla, es posible analizar el accionar de los niños dependiendo del entorno y de las diferentes situaciones donde se desarrollan. De la misma forma, no se evidencia solo un comportamiento, sino distintos comportamientos en las diversas situaciones objeto de estudio. Quiere decir, que no solo un comportamiento por situación, sino que adquieren distintos comportamientos y formas de aprendizajes en las diferentes situaciones. De tal forma que es posible explicar la variabilidad perceptiva de las situaciones para el comportamiento, esto permite señalar que las actividades de los juegos tradicionales logran proporcionar a los niños y niñas un complemento de muchos aspectos de la personalidad y de madurez en la parte socioemocional.

Con esto, se evidencio la influencia de los juegos tradicionales en el comportamiento y la construcción del aprendizaje y la forma en la que expresa y comunican sus emociones, permitiendo eliminar diferencias infantiles y mejorar la convivencia de los niños y niñas en los diferentes espacios de sus vidas.

Con todo lo anterior, se puede decir que la técnica la rejilla de observación, permite identificar las formas de como los factores influyen en el desarrollo de las habilidades emocionales y estructurales, y la manera en cómo perciben los niños y a su vez se comportan frente a los diferentes entornos y/o situaciones.

Como aporte en el proceso de conclusiones de la investigación y sugerencias se permite señalar que la aplicación de los juegos tradicionales, no solo los tres utilizados en el estudio objeto de la investigación sino otros juegos que aportan al desarrollo sicomotriz, socio afectivo e intelectual.

Recomendaciones; una vez determinado el análisis se recomienda la aplicación de los diferentes tipos de juegos tradicionales que apoyen la orientación socioemocional de los niños y niñas, abandonando un poco la actual tecnología y las aulas para los diferentes procesos de aprendizaje e interacción convivencial o la interacción social de los niños, ya que la actual situación del siglo XXI, ha trasladado lo motivador, lo dinámico, lo creativo y lo innovador a la tecnología y los computadores, esto incluye los juegos y las dinámicas interpersonales de los niños y niñas.

REFERENCIAS

(Aguilar, El Juego Como Actividad Rectora en la Infancia, 2019)

(Aguilar, Juegos Tradicionales bajo la Perspectiva Folklorica, 2019)

(Chávez, 2001)

(Piaget, 2018)

(Vivas j., 2019)

TRIPERO, Thomas de Andrés (2010). Juegos y Juguetes, E-innova: Revista electrónica de educación, Edición BUMC.

Chaves Salas, Ana Lupita (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. Revista Educación, 25 (2), 59-65. [Fecha de Consulta 6 de abril de 2021].

ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025206>

Montoya, S. (2018) ME DIVIERTO Y APRENDO POR MEDIO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES. (Trabajo de grado/ Corporación Universitaria Minuto de Dios) Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/323209053.pdf>

Aguilar B. María J. & Paz V. Jennifer, (2019) JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA DIMENSION EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD CÓRDOBA UBICADO EN LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI (Trabajo de grado/ UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI) Recuperado de <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Constitución Política de Colombia (1991). Artículo 4. Asamblea Constituyente de 1991

#.

<https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia.pdf>

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. Ley 115, febrero 8 de 1994. Editorial Unión Ltda.

LAFRANCESCO, V. Giovanni. La investigación en educación y pedagogía. Fundamentos y técnicas. Primera edición. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá, D.C. Colombia. 2003.

HERNÁNDEZ SAMPIERE, Roberto. FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos; BAPTISTA LUCIO, María del Pilar. Metodología de la investigación. Quinta edición. Editorial Mc Graw Hill. 2010.

MÉNDEZ ÁLVAREZ, Carlos Eduardo. Metodología. Cuarta Edición. Editorial Mc Graw Hill. Bogotá, D.C. Colombia. 2004.

En Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2006). Capítulo 1. Similitudes y diferencias entre los enfoques cuantitativo y cualitativo. En Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P., Metodología de la investigación. 4a ed. (pp. 3-29).

TRIPERO, Thomas de Andrés, E-innova: Revista electrónica de educación. Juegos y Juguetes, Edición BUMC en octubre de 2010.

RUBIO, Pablo. Artículo Qué es jugar. Tomado de:
<http://www.educacioninicial.com/contenidos/00/2300/2313.asp> recuperado el 21 de febrero de 2016

http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/guia_5_impacto_emocional_en_pandemia_0_1.pdf

MÉNDEZ ÁLVAREZ, Carlos Eduardo. (2004) Metodología. Cuarta Edición. Editorial Mc Graw Hill. Bogotá, D.C. Colombia.

LAFRANCESCO, V. Giovanni. (2003) La investigación en educación y pedagogía. Fundamentos y técnicas. Primera edición. Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá, D.C. Colombia.

HERNÁNDEZ SAMPIERE, Roberto. FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos; BAPTISTA LUCIO, María del Pilar. Metodología de la investigación. Quinta edición. Editorial Mc Graw Hill. 2010

Anexo A. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO (ejemplo de consentimiento informado)

Investigadores: Luisa Fernanda Oquendo Cordero e Ingrid Johana Jiménez Garzón.

Usted ha sido invitado a participar en el proyecto de investigación como tutor del menor de _____ edad _____ con RC _____ “Incidencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales de los niños y niñas de una institución educativa del municipio de Villavicencio, la presente investigación hace parte de un proyecto de investigación vinculado a la Corporación Universitaria Iberoamericana, con sede en Bogotá, D.C. como ejercicio de investigación para optar al título de especialista en Desarrollo Integral de la infancia . Para su desarrollo, se empleará la rejilla de observación con base en el aprendizaje social de Albert Bandura.

Su hijo(a) fue seleccionado(a) como posible participante porque nosotros consideramos su experiencia relevante para los fines de este estudio. Lo invitamos a leer este documento y es libre de hacer las preguntas necesarias antes de hacer parte de esta investigación.

La participación de su hijo(a) es voluntaria. La decisión de participar o no, es completamente voluntaria y no afectaría de ninguna manera sus relaciones laborales, personales y sociales.

Los instrumentos implementados serán confidenciales y privados. En el caso de que los resultados de la investigación sean publicados, no se incluirá ninguna información que pueda identificarlo.

Acuerdo del acudiente del participante:

He leído la información proporcionada previamente. Voluntariamente acepto que mi hijo(a) participe en esta investigación. En constancia, firmo este documento de Consentimiento informado,

Nombre _____ Firma _____

Cédula de Ciudadanía #:

de:

Anexo B. Entrevista

ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA A LA DOCENTE DEL GRUPO JARDIN

1. Tomando como punto de referencia su experiencia como educadora ¿Qué incidencia tiene el juego en los niños y niñas?

2. ¿Que ha observado con respecto a las habilidades socioemocionales de los niños y niñas del grado jardín una vez iniciada la alternancia?

3. ¿En su plan de trabajo se encuentra establecido el juego como una estrategia pedagógica?

4. ¿Cuantas veces a la semana juega con los niños y las niñas como estrategia para fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños y niñas del grado jardín?

5. ¿Qué juegos tradicionales practica con los niños y niñas?

6. ¿Cree que el aislamiento social durante la pandemia del Covid 19 afecto el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños y las niñas del grado jardín?

Anexo C. Rejilla de observación con base en el aprendizaje social de Albert Bandura.

Acción	Siempre	A veces	Nunca
Logro jugar en equipo.			
Asumió las diferentes tareas que le correspondían para llegar a la meta.			
Trabajo en equipo para llegar a la meta.			
Hizo uso de la comunicación verbal para concertar estrategias.			
Comprendió y respeto las normas del juego.			
Eligio un líder cuando fue necesario para cumplir la meta.			
Se observó satisfecho con los resultados obtenidos en el juego.			
Respeto las decisiones de sus compañeros y apporto ideas para la ejecución del juego.			
Siguió sin dificultad las instrucciones impartidas			
Le causo dificultad esperar su turno			
Solicito prestado objetos a sus compañeros para lograr el objetivo.			
Ayudo amablemente a un compañero que lo necesito.			
Tiene cuidado en conservar el distanciamiento social			
Desarrollo aceptación frente a la pérdida en el juego.			
Valida el resultado del juego y el desempeño de sus compañero.			
Motiva a sus compañeros y participa del juego			

Fuente: Bandura.