

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

**EL JUEGO COMO PROCESO SOCIO AFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE  
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL MUNICIPIO DE MANZANARES**



**AUTOR:**

**ILBA MIREYA SÁNCHEZ SÁNCHEZ  
LUZ DARY ARISTIZABAL MONTES  
MARTA YOLANDA RUIZ MURILLO**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA Y LA  
ADOLESCENCIA  
MODALIDAD VIRTUAL  
BOGOTÁ  
MAYO DE 2021**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

**EL JUEGO COMO PROCESO SOCIO AFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE  
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL MUNICIPIO DE MANZANARES**



**AUTOR:**

**ILBA MIREYA SÁNCHEZ SÁNCHEZ  
LUZ DARY ARISTIZABAL MONTES  
MARTA YOLANDA RUIZ MURILLO**

**DOCENTE ASESOR**

**JOSE ANTONIO CAMARGO BARRERO**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA Y LA  
ADOLESCENCIA  
MODALIDAD VIRTUAL  
BOGOTÁ  
MAYO DE 2021**

***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA***

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

**Jurado**

---

**Jurado**

---

**Manzanares Caldas, mayo 2021.**

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

### **DEDICATORIA**

Este trabajo va dedicado principalmente a Dios, por permitirme afrontar todos los retos y obstáculos que se me presentaron para alcanzar el fortalecimiento de mi formación profesional. A mi padre, porque gracias a él y a sus consejos, hoy en día soy una profesional íntegra, con valores y aptitudes que me permiten desempeñarme adecuadamente en mi labor como Docente. Finalmente, a mi madre, quien desde el cielo puede observar mis logros.

***Luz Dary Aristizábal Montes.***

A mi familia, mis docentes y compañeros por su apoyo y acompañamiento. A mis estudiantes por la motivación que representan.

***Ilba Mireya Sánchez Sánchez.***

A Dios por permitirme abrir los ojos día a día, por regalarme salud para vivir la vida que nos da, a mi familia que son un motor que me impulsa a seguir adelante, a mis compañeros de estudios que me motivan cuando siento no poder más, a mis docentes que con su paciencia y dedicación me enseñan un nuevo mundo de conocimientos que faltaba por explorar.

***Marta Yolanda Ruiz Murillo.***

# ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA***

## **AGRADECIMIENTOS**

Los autores expresan sus agradecimientos a:

A la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

A los tutores que con sus conocimientos aportaron a la transformación del saber.

A la Comunidad Educativa de la Institución del Municipio de Manzanares –  
Caldas.

A todas aquellas personas que en una u otra forma colaboraron en la realización  
del presente trabajo.

# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1</b>	<b>Descripción General del Proyecto .....</b>	<b>12</b>
1.1	Problema de Investigación.....	12
1.1.1	<i>Planteamiento del Problema</i> .....	12
1.1.2	<i>Formulación del Problema</i> .....	13
1.1.3	Sistematización del problema.....	13
1.2	Objetivos.....	13
1.2.1	<i>Objetivo General</i> .....	13
1.2.2	<i>Objetivos Específicos</i> .....	13
1.3	JUSTIFICACIÓN.....	14
<b>2</b>	<b>Marco de Referencia.....</b>	<b>15</b>
2.1	Antecedentes de Investigación.....	15
2.2	Marco Teórico.....	18
2.2.1	LA TEORIA DEL JUEGO DE JEROME BRUNER .....	19
2.3	Marco Conceptual .....	29
2.4	Marco Legal .....	34
<b>3</b>	<b>Marco Metodológico .....</b>	<b>36</b>
3.1	Tipo de Estudio .....	36
3.1.1	Enfoque.....	36
3.2	Población - Muestra .....	38
3.2.1	<i>Muestra</i> .....	39
3.3	Procedimiento .....	43
3.3.1	<i>Trazabilidad – Proyección</i> .....	43
3.3.2	<i>Demografía</i> .....	44
3.3.3	<i>Economía</i> .....	45

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

3.3.4	<i>Padres de Familia</i> .....	46
3.3.5	<i>Autoridades Educativas</i> .....	46
3.3.6	<i>Componente Comunitario</i> .....	47
3.3.7	<i>Metas de Calidad Gestión Comunitaria</i> .....	47
3.3.8	<i>Mecanismos de Comunicación</i> .....	48
3.4	Técnicas para la recolección de la información .....	48
3.4.1	<i>Etapa Descriptiva</i> .....	48
3.4.2	<i>Etapa Estructural</i> .....	49
3.5	Técnicas Para el Análisis de la Información.....	49
3.6	Consideraciones Éticas.....	50
4.	Análisis de Resultados .....	50
4.1	Microanálisis y Codificación Abierta. ....	50
4.1.1	Emociones y sentimientos frente al juego.....	51
4.1.2	Análisis y percepción del juego.....	53
4.1.3	Estilos de juego.....	55
4.2	Codificación Axial .....	57
4.4	Discusión y Conclusiones.....	65
	REFERENCIAS.....	69
	Anexos .....	73
	<i>Anexo 1: Consentimiento informado</i> .....	73
	<i>Anexo 2: Aval Institucional</i> .....	76
	<i>Anexo 3: Prototipo de guión (entrevista, encuesta etc.)</i> .....	77
	<i>Anexo 4: Transcripción de entrevistas</i> .....	78

# ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA***

## **LISTA DE TABLAS**

Tabla 1 Relación de sedes 43

Tabla 2 Distribución de códigos 51

Tabla 3 Categorías teóricas 57

Tabla 4 Experiencias 63

## ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA***

### **LISTA DE ILUSTRACIONES**

Ilustración 1 Ubicación geográfica de la Institución 40

Ilustración 2 Sede de la Institución 41

Ilustración 3 Mapa de la Vereda 41

Ilustración 4 Familia de códigos 1 51

Ilustración 5 Familia de códigos 2 53

Ilustración 6 Familia de códigos 3 55

Ilustración 7 Categoría teórica juego libre 58

Ilustración 8 Categoría teórica Destrezas Motrices 60

Ilustración 9 Categoría teórica Contexto Social 61

# **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

## **INTRODUCCIÓN**

El ser humano realiza actividades que se desarrollan a través del juego a lo largo de su vida e incluso en la vejez, aunque esta se considera una actividad realizada por los niños. El significado de los juegos proviene de la antigüedad, estas culturas educan a los más pequeños a través del juego, porque transmiten valores, normas de comportamiento, resuelven conflictos y desarrollan personalidades. “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11).

Para los educandos, el juego es la actividad más importante, no una pérdida de tiempo. A través del juego, los niños se preparan para la vida adulta. El juego ayuda al desarrollo emocional, cognitivo y físico de los niños. Los infantes que juegan son física, mental y emocionalmente sanos. A través del juego los niños descubren oportunidades para avanzar en el proceso de construcción subjetiva, es decir, para conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que les rodea.

Por lo tanto, se debe apoyar este tipo de actividad libre y espontánea. El ser humano es un ser social por naturaleza, pues desde que nace hasta que muere está en continua relación con los demás, lo cual propicia su integración en diferentes entornos sociales. El desarrollo social y emocional es una dimensión del desarrollo integral de una persona que permite a los niños comunicarse gradualmente, adaptarse a su entorno, establecer relaciones con los demás y desarrollar principios de comportamiento que gobiernan la sociedad de acuerdo con normas, valores y comportamientos. Además, el desarrollo socioafectivo beneficia a las familias y permite mejorar sus relaciones de socialización, convirtiéndoles en seres humanos capaces de expresar con libertad valores como respeto, confianza, amabilidad para mejorar sus lazos.

## ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA***

“Encontramos entonces que se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive... el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad” (Bañeres et al. 2008, p.119). claramente el autor hace énfasis cómo los juegos de crianza surgen desde nuestros antepasados y hoy en día siguen teniendo una gran relevancia. Además, se debe entender la importancia de estos juegos para salvar las creencias culturales, promover la integración entre los miembros, promover la tolerancia y el respeto, la cooperación entre los participantes, la solidaridad, el apoyo a la cohesión y el sentido de pertenencia, todo lo cual ayuda a capacitar al infante de forma integral.

## **1 Descripción General del Proyecto**

### **1.1 Problema de Investigación**

#### **1.1.1 Planteamiento del Problema**

En esta época en donde todos los miembros de la familia tienen una vida agitada, cada uno con obligaciones para cumplir, el tiempo libre pasa a ser de descanso dejando a un lado la interacción familiar y el fortalecimiento de lazos afectivos, generando un descuido inconsciente de los niños y niñas que repercute en su desarrollo socio afectivo y por ende en el rendimiento académico.

En la institución educativa del municipio de Manzanares (Caldas), los niños y niñas que cursan el grado segundo pertenecen a familias nucleares, que se dedican a labores propias de la zona rural, las cuales les ocupa la mayor parte de tiempo de la jornada diaria. Esta situación permite ver que la responsabilidad más importante es suplir las necesidades básicas de los miembros de la familia, dejando de lado las muestras de afecto y la comunicación en donde todos podrían ser partícipes, descuidando el acompañamiento en los procesos de los niños y de las niñas, generando en ellos bajo rendimiento académico, falta de autoestima y poca participación en las actividades familiares y escolares, lo cual obstaculiza el desarrollo pleno de sus capacidades.

Otra de las causas que genera esta situación es la repetición de patrones de comportamiento que vienen desde generaciones anteriores, en donde los padres tenían la concepción de que una caricia o palabra de afecto era una muestra de debilidad y haría que los niños y niñas se formaran sin carácter.

Estas situaciones descritas nos llevan a proponer este proyecto, en el que se plantearán juegos que motiven y faciliten el acompañamiento familiar a niños y a niñas, teniendo en cuenta que es en el hogar, donde se debe propiciar actividades que consoliden vínculos afectivos, fortalezcan la unión entre sus miembros, planteen propósitos comunes, las metas se alcancen con ayuda mutua y ante alguna dificultad se

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

diseñen soluciones, para que así cada uno de sus integrantes alcance el desarrollo de sus potencialidades por medio de sus estudios y por ende una vida de éxito.

### **1.1.2 Formulación del Problema**

**Pregunta de investigación:** ¿Cuáles son las experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una institución educativa del municipio de Manzanares?

### **1.1.3 Sistematización del problema**

¿Cómo fortalece el juego la dimensión socio afectiva en niños y niñas del grado segundo de una Institución educativa del Municipio de Manzanares?

¿Qué efectos pedagógicos e implicaciones causan los juegos cooperativos en la dimensión socio afectiva de los niños y niñas?

¿Cuáles estrategias didácticas causan mayor efecto en la parte socio afectiva y educativa de los niños y niñas del grado segundo de una Institución Educativa de Manzanares?

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo General**

Comprender las experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una institución educativa del municipio de Manzanares

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

Indagar sobre las estrategias didácticas alrededor del juego en la educación, para el fortalecimiento de la socio-afectividad.

## ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA***

Codificar los datos recolectados entorno a las experiencias referentes al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una institución educativa del municipio de Manzanares.

Analizar las experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una institución educativa del municipio de Manzanares.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se realiza, teniendo en cuenta que en las familias, niños y niñas del grado segundo del municipio de Manzanares (Caldas), se identificó falta de acompañamiento a niños y niñas en el desarrollo de actividades y en su cotidianidad en general. Teniendo en cuenta que como pedagogas y en el campo en el cual nos desempeñamos, el juego es una de las estrategias de aprendizaje más significativas y fomenta que los integrantes lo realicen de forma articulada, se pretende proponer actividades que permitan desplegar habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo y afectivo; para que contribuyan a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que niños y niñas, vayan ajustándose a los entornos desde los cuales interactúan y que inciden en los sentimientos, emociones y afectividad a partir de las relaciones generales de la familia donde se van desarrollando y así generar comportamientos y actitudes que lleguen a influir en el desempeño académico y los resultados esperados.

De otra parte y teniendo en cuenta que uno de los propósitos, es proponer actividades de juego, que fortalezcan procesos socio-afectivos en las familias, niños y niñas, resaltando que es el hogar el primer entorno en donde ellos se sienten seguros, amados, respetados y ante todo, libres para crear y recrear, a partir de la exploración para aprender, se considera como elemento principal la afectividad, que se manifiesta en el proceder como individuo e identifica formas en que se pueden destacar en los diferentes escenarios de la cotidianidad y reconoce los requerimientos necesarios para llevar a

cabo planes de desarrollo, donde prime lo afectivo y emocional antes que la construcción de conocimientos.

En general se busca que con intervenciones significativas y articuladas de la mano de la educación y desarrolladas mediante el juego en diferentes espacios, ayuden a que las personas involucradas dentro del contexto escolar y familiar, a explorar y enriquecer las diferentes relaciones afectivas, y así poder describir en este estudio investigativo, la estrecha relación entre lo emocional y los juegos cooperativos aplicados, que sirven como elementos de construcción y transformación para los estudiantes en sus procesos educativos, sociales y culturales.

## **2 Marco de Referencia**

### **2.1 Antecedentes de Investigación**

En el presente proyecto, es necesario reconocer otras experiencias y autores que apliquen y analicen la importancia del juego en la vida de los niños para promover su crecimiento y lograr un aprendizaje continuo en el cual se destaquen los beneficios del juego, y adicionalmente contribuyan con su desarrollo, dado que a través del juego se brindan oportunidades únicas para mejorar las habilidades socioemocionales, cognitivas, lingüísticas y de autorregulación.

Un referente que aporta a este proyecto desde el ámbito internacional y nacional es el aporte dado por los siguientes autores:

Según Montero (2017), Durante mucho tiempo, el juego se ha asimilado como una herramienta durante la formación de los humanos, no solo en la vida de los niños y niñas, sino también como parte de la edad adulta. Los juegos forman parte de la vida diaria y se consideran una forma de recreación, entretenimiento, reducción del estrés, aprendizaje, etc. Por tanto, dada la importancia de este recurso en el proceso de enseñanza, especialmente en la etapa inicial, el proyecto tiene como objetivo analizar

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

los juegos como categoría didáctica básica para el aprendizaje de los niños e interacción con sus familias.

Desde los primeros años, los juegos brindan un papel clave en el desarrollo de las habilidades de los niños, (Montero, 2017) define el juego didáctico como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos y alumnas métodos de dirección y conducta correcta” (p.77). Los juegos son actividades de entretenimiento diseñados para liberar emociones, energía y para hacer que los niños "se suelten". Esta es una actividad básica que crea las condiciones para que los niños aprendan de manera significativa. En este sentido, los juegos se han convertido en una de las herramientas indispensables en el desarrollo cognitivo de los niños.

Por otra parte, Arévalo y Carreazo (2016) afirman “el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que refiere a los procesos de asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva” (pág. 59). En este sentido, el juego es una parte importante del crecimiento de los niños y puede mejorar su lógica y racionalidad. Esta es una forma poderosa y esencial de actividades constructivas para niños y niñas, como sujetos individuales y estrechamente relacionados con la vida social. Arévalo resalta que Piaget concibe el juego como un componente necesario integrador en el proceso de preparación de la persona, tanto como individuo o como ser social. A través de los juegos la persona desarrolla sus capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo (pág. 60).

A su vez el pediatra Cerisola (2019). Afirma que “El juego es especialmente importante en el aprendizaje de las habilidades del siglo XXI, tales como la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad, que requieren del desarrollo de las funciones ejecutivas, habilidades que son críticas tanto para el niño como para los adultos. Se requiere más innovación y menos imitación, más creatividad y menos conformidad. Las investigaciones sobre el aprendizaje en los niños indican que el aprendizaje es mayor cuando a los niños se les propone que realicen cierta acción voluntaria (con control de sus propias acciones) para jugar un rol activo en su propio aprendizaje. (p. 27).

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

Así mismo el autor Weisberg asevera que el juego debe mantener la libertad del niño, puesto que, si bien hay una diferencia entre el juego libre y el juego guiado, estos no deben transgredir la autonomía del niño, Puesto que, “uno de los principios centrales del juego guiado es que los esfuerzos del adulto para guiar y apoyar al niño deben basarse en las contribuciones del mismo y no invadir su libertad (Weisberg et al.,2016).

De igual forma, es importante resaltar los aportes dados por Markus, en el que enuncia. “El juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria (2015). Tamayo, Restrepo (2016) concuerda que el juego se ha convertido en un entorno muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje por sus interesantes componentes, por lo que se ha convertido en una estrategia altamente motivadora para que los jugadores participen en las distintas actividades propuestas. Esto se debe a que la persona tiene un sentido de sumisión ante una acción, y esto se debe al placer que le puede producir.

Ruiz (2017), El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano: El juego es una actividad necesaria no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos. Esto se debe a que a través del juego no solamente aprendes a desenvolverte en el mundo que te rodea, sino que además las personas aprenden a través de la actividad lúdica a identificar capacidades y limitaciones, es decir, qué cosas somos capaces de hacer y cuales no y, aprenden a manejarse ante otras personas. La actividad lúdica es además algo que surge en todas las culturas. Al mismo tiempo, el juego es un gran elemento de socialización, cuestión imprescindible para el ser humano. No menos importante es el hecho de que a través del juego las personas eliminan el estrés que tienen y se deshacen por un momento de todas sus preocupaciones. (p. 14).

Pascual (2015) en su experiencia afirma: en nuestras clases para que las tareas se conviertan en una experiencia agradable y atractiva, donde se dedique a las actividades el tiempo suficiente que necesitan para que se produzcan los aprendizajes de calidad,

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

donde nuestros estudiantes tengan la oportunidad de poder ser más competentes y objetivos a la hora de abordar un problema, donde estén mejor preparados para adaptarse y acometer el vértigo de nuestro tiempo, donde el estrés y la ansiedad van a ser compañeros de viaje en nuestra vida. Para ello, una propuesta docente basada en la respiración, la sensopercepción y la relajación va a permitir lograr dichas competencias saludables en cuanto a nivel social, psicológico como biológico. (p. 246).

Por último, Yturralde (2015), establece que “el juego como estrategia lúdico-pedagógica se puede incluir en procesos de aprendizaje, ya que es indudable su valor educativo y los resultados positivos en la experiencia pedagógica, en la medida que sus contenidos se estructuren de tal manera, que sean una forma de reconstruir en el contexto social”.

### **2.2 Marco Teórico**

Los niños aprenden jugando y absorben la realidad a través de los juegos. Como recurso didáctico, los juegos tienen múltiples ventajas y aspectos que favorecen su incorporación al aprendizaje. Adicionalmente el juego es una herramienta que causa un disfrute en los niños. Según Montero (2017), desde hace ya mucho tiempo el juego ha sido asimilado en los procesos de formación humana como una herramienta que forma parte, no sólo en la vida de los niños y las niñas, sino que también en la edad adulta. El juego forma parte del diario vivir, siendo concebido como una manera de recrearse, divertirse, desestresarse, aprender, entre otras cosas. Considerando la importancia de este recurso en el proceso de enseñanza, especialmente en las etapas iniciales, este capítulo tiene como objetivo analizar el juego como categoría básica de la pedagogía y el aprendizaje de los educandos en el entorno familiar.

Según Vygotsky, los niños construirían sus aprendizajes y su realidad social y cultural a través de juegos con otros niños, lo cual le permitiría ampliar su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "Zona de Desarrollo Próximo". Los niños representan e imitan y así crean el mundo adulto. A través de la interesante comunicación de las familias, experimentando su propia

experiencia ambiental, superando así el pensamiento egocéntrico y dando paso a la humanidad básica del comportamiento.

### **2.2.1 LA TEORIA DEL JUEGO DE JEROME BRUNER**

Para Bruner, el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales, que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes. Además, dicho autor considera que la participación de los adultos contrariamente a lo que había sugerido el psicoanálisis, no solo no perturba el desarrollo de los juegos, sino, que puede claramente enriquecerlo.

Los estudios empíricos que Bruner dirigió encontraron que el juego libre con instrumentos facilita las destrezas motrices y la transferencia de habilidades. Además, se llegó a saber que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanta potencialidad cognitiva como la propia instrucción y mas que la observación. **(Redondo Gonzalez, 2008).**

Según Bruner “El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba, un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía” (Bruner, 1993). Así las cosas, los juegos proporcionan un medio para mejorar la inteligencia. En este sentido, hay muchas razones para que los niños vivan libremente en un entorno sano e imiten buenos patrones culturales. Algunos aspectos básicos de los juegos infantiles según Bruner son:

1) El juego supone reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. No tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria, una actividad que se justifica por sí misma. El juego es un medio exploratorio que sí estimula.

2) La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines, (esto habla más de la flexibilización que de la ausencia); por esta razón, el juego se convierte es un medio que estimula la exploración y la invención.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

3) El juego no sucede al azar o por casualidad, al contrario, se desarrolla en función de un plan, a lo que Bruner ha llamado “un escenario”.

4) El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos.

5) El juego divierte mucho. El juego se puede orientar a la resolución de problemas, pero de forma agradable.

Las tres definiciones anteriormente citadas, precisan que el juego es un recurso de aprendizaje y desarrollo humano capital. (Secada, 1978) planteándose que el juego funcionalmente se trata de una “actividad espontánea y libre de interferencias, inmaduras en cierto grado, que tiende a afianzar algo recién aprendido mediante la repetición placentera, hasta la adquisición de destrezas y hábitos tanto en el orden físico como del conocimiento y de la adaptación social” (p. 83). No obstante, este mismo autor resalta que “dentro de la vida humana parece como que en el juego se recuperan eslabones perdidos en el trayecto, recomponiendo en la reminiscencia lo que corre peligro de quedar desmembrado” (Secada, 1978, p. 17).

Es obstante se señala, que el juego permite compartir lo construido con los otros al establecer vínculos emocionales y sociales. Para Gutiérrez, la naturaleza del ser humano desde sus primeros años es tratar de comprender el mundo a través de los juegos de diferente índole: el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas, etc. Es decir que el juego dependiendo del campo que se desarrolle en los niños tiene comportamientos diferentes. Puesto que, en las actividades lúdicas de simbolismo, ciertos comportamientos se modifican de acuerdo con la propia percepción, mientras que, en los juegos de reglas, el comportamiento se regula a través del trabajo en equipo. En la etapa de la niñez, el juego es “un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales” (Paredes, 2002, p. 19).

De manera similar, hay otros autores que demuestran la relevancia de los juegos, tal como lo constata Huizinga (1995) quien lo define como: Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene 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. (p.32). Igualmente, se relaciona una fuerte correlación del juego con el ámbito lúdico, ante lo cual, Motta (como se citó en Posada, 2014) expresa que “el juego es una manifestación externa del impulso lúdico” (p.23), esta es una de las partes más importantes del juego para expresar las emociones y los sentimientos de los humanos. También se vincula con la concepción de emoción. Según Parada y Segura (2011): La lúdica se ve enlazada a la dimensión humana de las emociones, es decir, se ha unido a todas las esferas de su acción como ser biopsicosocial, y, por lo tanto, con necesidades de sentir, expresar, comunicar y producir con los otros en un contexto social dado. (p.28) “Las emociones que se orienten hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, lo que conduce a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera fuente generadora de emociones” (Parada y Segura, 2011, p.29).

Es por ello que, la lúdica se convierte en un ámbito propio de la reflexión de aquel que pretende generar un entorno motivacional y participativo del sujeto. No obstante, se hace la salvedad que “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, debe usarse como una excepción especial, a partir de un análisis amplio, se puede decir que la lúdica corresponde a una categoría más grande que el juego.

El ser humano es un ser que se basa en la experiencia, pero no en cualquiera, sino en una de felicidad, tranquilidad, serenidad y placidez. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer participar, de hacer parte de algo hasta olvidar su propia individualidad. Es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer por medio de los sentidos, táctilmente, por medio del olor y el sabor, y también a través de procesos de comprensión, lo cual requiere de observación, experiencia, selección de la información significativa y su contextualización, relación y asociación mental en procesos que llevan al aprendizaje. (Posada, 2014, p.27).

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

En todo caso, es importante anotar que la palabra “juego” tiene varios significados y explicaciones, por lo que es difícil dar una definición específica. Los comentarios etimológicos sobre el término juego no solo pueden ayudar a comprender su desarrollo histórico, sino que también ayudan a comprender su complejidad. Para Paredes, una exploración conceptual del término juego puede hacerse a través de un recorrido etimológico en diferentes lenguas. En las lenguas semíticas, por ejemplo, la palabra juego significa reír y burlar mientras que en las lenguas indoeuropeas antiguas como el sánscrito y griego el juego podía hacer referencia a la alegría, al brinco, a la danza, a la representación dramática, y a las cosas de niño. Por su parte, en las lenguas sajonas, el juego se relacionaba tanto con salto y movimiento como con regalo y generosidad. Finalmente, el vocablo castellano “juego” procede etimológicamente del Latín *iocus* que significa broma, chanza, frivolidad, ligereza, pasatiempos, diversión (Paredes, 2002, p. 16).

Al respecto, Paredes afirma: “...el juego forma parte de nuestro bienestar, nuestro equilibrio vital, nos ayuda a cimentar los pilares para una vida mejor; es decir, contribuye a plantar las bases para encontrarnos nosotros mismos y así conseguir un proyecto de vida coherente. En el juego se encuentra parte de nuestra felicidad, porque el juego es algo nuestro y a la vez nos ayuda a que seamos nosotros mismos. El juego en la vida, concluyendo, es necesario para que el ser humano sea feliz” (p. 124).

Desde la época de los griegos Platón y Aristóteles, El juego se ha propuesto como estrategia de aprendizaje, y los elementos que utilizan los niños en el juego se buscan con fines educativos. Se cree que, a partir de esa etapa de la vida, los niños son entrenados para convertirse en adultos. Sin embargo, en la era moderna, a finales del siglo XIX, comenzaron a aparecer los primeros juegos relacionados con los deportes y los ejercicios sociales.

Al respecto, Spencer (1885, citado por Montañés et al., 2000, p. 236) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada, como una forma de gastar las energías sobrantes. Por su parte, Gross (1898, citado por Montañés et al., 2000)

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

concebía el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén plenamente desarrollados. Para él, el juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta (p. 236). Montañés et al. Explican que varios autores cuestionaron las interpretaciones que sobre el juego se hicieron en la edad moderna. Vygotsky (1933, 1966), por ejemplo, ofrece una crítica a la postura de Gross sobre el juego. Para él, la característica fundamental del juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por ideas. Dicho de otra forma, las actividades del niño en el juego ocurren fuera de la percepción directa y en la imaginación, lo que conduce a su desarrollo explicativo en la práctica social. Por otro lado, Piaget (1951) sostiene que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. La relación directa entre la forma de juego y la estructura cognitiva del niño le permite afrontar su propia realidad.

Por otra parte, es preciso señalar a lo ya expuesto, cuáles son los beneficios del uso del juego didáctico. Las actividades lúdicas que desarrolla el niño, durante la enseñanza -aprendizaje, conllevan muchos beneficios tanto para el estudiante como para el docente y padre de familia. Por un lado, estas actividades permiten a los estudiantes enriquecer sus conocimientos y promover su desarrollo emocional y social, mientras que los docentes y padres, pueden formular estrategias que favorezcan la asimilación del aprendizaje. Al tenor de lo expuesto, Lengeling y Malarcher (1997, como se cita en Juan y García, 2013) clasifican los beneficios que el juego aporta en los niños, en cuatro áreas a saber:

- ✓ Beneficios activos: Los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- ✓ Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.
- ✓ Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

- ✓ Beneficios de adaptabilidad: son fáciles de ajustar para la edad, niveles e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte del alumno.

Es así como los usos didácticos de los juegos hacen que los estudiantes puedan obtener un mayor aprendizaje que influye directamente en ellos. Al respecto, a través de juegos, los estudiantes pueden aprender sin darse cuenta de que lo están haciendo. En cuanto a los beneficios de los juegos, Labrador y Morote (2008) afirman que los educadores pueden emplear los juegos para posibilitar tanto la práctica controlada del aprendizaje dentro de un marco significativo, como su práctica libre dentro de un marco creativo y de esparcimiento.

Por su parte, Blank Griek (citado en Sánchez, 2000) atribuyen algunos beneficios secundarios surgidos durante la participación del juego:

- Favorece el desarrollo cognitivo.
- Favorece la capacidad de autocontrol y autodominio.
- Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.
- Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.
- Desarrolla la acción comunicativa.
- Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural. (p.53).

Con particular referencia, Sánchez (2000) reconoce los beneficios del juego desde varios aspectos:

- Desde el plano cognitivo: facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

- En el plano motriz: desarrolla y mejora las capacidades perceptivo-motrices y las capacidades físico-deportivas; contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo.
- En el plano afectivo: arma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego; constituye un elemento para evitar que el fracaso sea motivo de frustración; proporciona momentos de alegría, placer y diversión.
- En el aspecto social: favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común; potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego. (p. 30).

### TEORIAS SOBRE EL JUEGO

Por otra parte, y una vez analizada las definiciones más relevantes del juego, junto con los beneficios que éste proporciona en el aprendizaje de los niños, el presente proyecto se centrará en dar a conocer cuáles han sido las teorías más relevantes que algunos autores han acotado, para ello se resaltan aquellas que han tenido gran influencia en el transcurrir de la historia, entre ellas encontramos la del autor Garaigordobil (2003), Ortega Ruiz (1992), Delgado (2011) y Romero y Gómez (2008) en sus respectivos libros. Estas teorías estarán agrupadas cronológicamente y divididas en tres periodos diferentes que son:

- Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX
- Las teorías de la primera mitad del siglo XX
- Las teorías de la segunda mitad del siglo XX

LAS PRIMERAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO EN EL SIGLO XIX o Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller: Schiller y Spencer (sucesor de Schiller) Su teoría se basa en la idea de que una vez que las personas han satisfecho todas sus

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

necesidades naturales básicas, apuestan para agotar su energía diaria restante. Por tanto, podemos destacar que, para estos autores, el propósito del juego dista mucho de ser natural, sino de entretenimiento. También confirmaron que este exceso de energía existe no solo en humanos, sino también en animales (cuanto más fuerte es la especie, más energía les queda). Pero la diferencia entre este consumo energético de animales y humanos es que los humanos consumimos esta energía a través de actividades estéticas.

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus: Contrario a lo anteriormente expuesto. En este caso Lázarus considera que el juego sirve para descansar, es, por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y un alto nivel de concentración. Para este autor, cuando gastamos energía a través del juego, se logra liberar tensiones y escapar de la vida cotidiana.

Teoría el ejercicio preparatorio o pre-ejercicio Karl Gross, considera que la mejor manera para que los niños desarrollen habilidades es imitando a los adultos, por eso ven una herramienta adecuada en el juego para practicar estas habilidades, tal como lo define en su libro Garaigordobil (2003) cuando dice: “Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. (p. 25).

LAS TEORÍAS DE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX o Teoría de la recapitulación de Stanley Hall: Cuando los niños juegan, buscan restaurar las actividades de su descendencia. De esta forma, podrán disfrutar de algunas de las actividades realizadas por sus antepasados y descubrir las actividades ancestrales e inútiles de la humanidad. Unos años más tarde Hall propuso otra teoría, como complemento a la teoría anterior, acotando que los juegos tienen la función de preparar para la vida adulta.

Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr. Señala que los niños a través del juego ejercitan el cerebro para estimular el desarrollo físico y neurológico. Aduciendo que los niños se ventilan a través de éste.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

Teoría general del juego de Buytendik Buytendik, contradice la teoría de Gross, este considera que es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras. Además, considera que la idea de que los niños necesitan practicar actividades psicomotoras es completamente errónea. Creyendo que, si están haciendo ejercicios preparatorios, entonces no jugarán, porque para él los juegos son una actividad típica en la infancia, según el autor, la razón por la que los niños juegan es solo porque es un niño. Y las actividades lúdicas satisfacen la necesidad de autonomía y te ayudan a descubrir tu "yo". Enunciando que el juego puede ser causado por los siguientes impulsos: ambigüedad de movimiento, impulsividad, emoción y timidez, porque el juego se genera cuando estos impulsos coinciden por primera vez con objetos conocidos por el niño. Finalmente, para Buytendink los juguetes son muy importantes en los juegos.

Teoría de la ficción de E. Claparède, establece que los juegos los definen los participantes, los juegos son las actitudes de los niños hacia el mundo y la importancia de las actividades lúdicas radica en la forma en que los niños se comportan. A través del juego se establece la personalidad del niño.

El psicoanálisis Sigmund Freud, considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional, mediante el cual los niños pueden realizar sus deseos insatisfechos y expresar sus sentimientos. Por otra parte, señaló que, a través del juego, los niños pueden superar sus experiencias traumáticas, lo cual se logra mediante actividades lúdicas repetidas.

### **LAS TEORÍAS DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX**

Teoría socio histórica de Lew Vygotski: Argumenta que los juegos son inevitables, es necesario considerar que los juegos son un factor básico en el crecimiento de los niños. Al mismo tiempo, cree que los juegos son el comportamiento espontáneo de los niños con un gran valor social, porque los niños aprenden sus límites, habilidades y normas

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

sociales a través del juego. Por lo tanto, los niños necesitan usar su imaginación para jugar y promover la integración en el trabajo escolar a través de actividades divertidas. Vygotsky usa el término "zona de desarrollo proximal" (ZPD) para referirse a la distancia que encontramos entre lo que un niño puede aprender y lo que realmente aprende. Cuando los niños tienen los recursos necesarios, la distancia entre ellos, principalmente las personas que los rodean se acortarán.

Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget Piaget opina que, el juego es necesario para los niños porque es la única forma de interactuar con la realidad, y piensa en el juego como una forma de que los niños nos muestren su estructura mental. Para Piaget, el juego es una especie de comportamiento intelectual, porque su estructura y pensamiento son similares, pero descubrió que hay una gran diferencia entre los dos, el juego en sí es el objetivo y el comportamiento intelectual se esfuerza por lograr el objetivo. Piaget divide el desarrollo intelectual en cuatro etapas, a saber:

- Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.
- Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.
- Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner, Aduce que existe una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y los juegos que realizan, estableciendo que su comportamiento depende de cómo perciben el entorno, más que de la realidad objetiva.

Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos, estos autores consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es por ello que, el juego es dependiendo de la cultura que se desenvuelva el menor.

## ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA***

El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon, apoya la idea de que los juegos ayudan a los niños a comprender el mundo exterior imitando a la persona más cercana. Él cree que cualquier actividad realizada libremente puede convertirse en un juego, y al mismo tiempo afirma que si el juego es forzado, el juego puede detenerse.

### **2.3 Marco Conceptual**

En la población conformada por estudiantes del grado segundo, matriculados en la institución del municipio de Manzanares (Caldas), se expondrán elementos de índole general y específica, que permitan reconocer aspectos fundamentales frente a las responsabilidades que debe asumir cada familia con respecto a la educación de sus hijos, dado que ello ha conllevado a que haya un bajo rendimiento académico, un desinterés por parte de su núcleo familiar al momento de realizar las tareas que se dejan como complementarias para afianzar sus conocimientos, percibiendo que estos comportamientos hacen que los educandos bajen sus niveles académicos y se les dificulte el aprendizaje.

Respecto a las familias de este sector, es posible determinar que pertenecen al tipo de familia extensa monoparental, están formadas por un padre con uno o más hijos y otros familiares, y cada familia tiene un promedio de tres a cuatro hijos. Estas familias se caracterizan por estar en los estratos uno y dos del SISBEN. Su residencia está ubicada en el sector rural, los padres se dedican a trabajos esporádicos, como labores en obras públicas (arreglo de carreteras y vías terciarias), ganadería, agricultura y actividades comerciales concernientes a la venta de productos agrícolas y ganaderos; no obstante, algunas madres de familia se desempeñan en oficios generales. Es por ello que, los ingresos económicos de cada familia equivalen al salario mínimo en promedio. En cuanto al nivel educativo de los padres, se encontró que algunas personas habían completado la educación básica primaria, y en algunos casos lograron completar el noveno grado de la escuela media.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

Se evidencia, que para las familias del grado segundo, matriculados en la institución del municipio de Manzanares (Caldas), las actividades lúdicas y juegos, se perciben como una pérdida de tiempo, que no conducen a un verdadero aprendizaje en sus hijos, es por ello que con el presente proyecto se pretende dar a conocer la importancia que tiene para los niños el juego y el valor agregado que ofrece en la educación de cada menor y no solo ello, sino los lazos afectivos que se logran con este tipo de actividades. La educación familiar tiene un impacto profundo en el comportamiento de los niños y su desarrollo posterior.

Un entorno familiar desfavorable afecta el desarrollo social y emocional de los niños, así como sus habilidades cognitivas y del lenguaje. (Shum, 1996); en un ambiente familiar negativo, los factores de riesgo (estado de ánimo bajo, desnutrición y cuidados inadecuados, etc.) interrumpen la estabilidad del proceso de crecimiento de los menores, y desestabilizan el proceso enriquecedor de desarrollo normal que todo ser humano logra, como el del cerebro, que es el eje central que permite a través de la interacción, pasar de estados primitivos a más elaborados y así, lograr una independencia gradual a través de aprendizajes significativos con los cuales puede adquirir conocimiento de su entorno. (Ajuriaguerra, 2001); puesto que, si el ambiente es perjudicial, el niño retrasará los factores de maduración de las conexiones neuronales, la sensibilidad de su sistema sensorial y las importantes posibilidades de comunicación que brinda el ambiente. (Eurllyaid, 2009).

Por otra parte, y teniendo en cuenta que los problemas de aprendizaje no comienzan en la escuela, dado que tienen una raíz histórica familiar y social que no se puede desconocer (GENYSI, et al., 2012), Si los padres piensan que el juego contribuye al desarrollo físico, psicológico, emocional y social del niño, y no es solo un pasatiempo, entonces pueden usarlo con el menor para integrar el juego en sus rutinas e incluso pueden encontrar intereses propios. Si los niños se integran en la vida de sus padres, permitirán que éstos puedan tener una percepción diferente del ámbito académico y lograr que los lazos afectivos crezcan y que las tareas académicas no sean percibidas

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

como una carga, sino como una oportunidad para el desarrollo de todas las partes que intervienen.

La pediatra María Rosa Oria Segura afirma que, si los adultos de la familia asumen, comprenden y dominan el papel que pueden desempeñar en el juego podrían fomentar el progreso de la función simbólica ligada al juego y hacer un uso educativo integral del mismo. Mi propia experiencia en la sala de juegos de la planta de Pediatría de un hospital comarcal de la provincia de Sevilla me ha permitido comprobar cómo es posible emplear el juego para la apertura de canales de comunicación. Tal vez el caso más llamativo sea el de una niña norteafricana de doce años que llegó al hospital tras sufrir un accidente de tránsito cuando, en compañía de su familia se dirigía desde Francia hasta su país natal para pasar el verano. Su madre también estaba hospitalizada en otra planta y su padre, que había resultado ileso, tenía que resolver trámites legales en Sevilla, por lo que la niña se encontró sola, y sin que nadie entendiera ni su lengua materna ni el francés que hablaba. En esta situación, el juego con rompecabezas, cartas, juegos competitivos de reconocimiento visual... le ayudó a sentirse en un ambiente no hostil y a comunicarse con una mayor confianza y seguridad. En lo que se refiere al ámbito familiar se aprecia en muchas ocasiones cómo los padres no han tenido conciencia del papel que el juego puede desempeñar en el desarrollo no sólo cognitivo, sino también social y afectivo. De hecho, el problema suele ser la actitud de los mayores ante el juego: por una parte, pocos padres consideran que del juego pueda salir algo positivo, en el mejor de los casos lo entienden como una actividad para desfogarse, pero -poco práctica- para los hijos, en la que no necesitan intervenir. Por otra parte, hay padres que caen en convenir el juego en un malentendido -educación – agobiándolos con informaciones que creen que deben ser útiles e indicándoles constantemente cómo deben jugar, sin darse cuenta de que si bien al principio los niños jugaran como se les indique al poco tiempo lo harán como realmente quieran ellos. (p. 37).

Los juegos familiares pueden ser el entorno ideal para recuperar su esencia: proporcionando una sensación de seguridad y placer. No se trata de "dejar jugar", sino de fomentar el juego, ofrecer otras opciones ... así éste no perderá sus características

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

esenciales, tal como lo indica Huizinga (1990): se trata de una actividad distinta de la vida ordinaria: algo singular que absorbe al jugador, (no impuesta), en la que siempre hay un elemento de tensión o incertidumbre (mientras el desenlace sea inseguro continuara el juego) y un orden nuevo dado por las reglas que rigen el juego (pueden haber sido acordadas por los jugadores, ser modificadas de común acuerdo...) y que, en cierto modo, también marcan sus límites de espacio y tiempo (el juego comienza y termina, pero puede repetirse cuantas veces se quiera). Si el juego, sea cual sea, mantiene estos elementos genera un marco psicológico que puede durar más allá del mismo juego, puesto que en un grupo que juega se va creando el sentimiento de haber hecho algo juntos, en una situación de excepción, algo que no se hace con todos... Y ello permite abrir un cauce comunicativo que difícilmente se cerrará. (p.22).

Para mantener las características anteriores, es necesario, conocer qué juegos les gusta realizar a los miembros de la familia. Saber de verdad, significa participar en el juego unos con otros, aceptar los roles correspondientes y observar honestamente las reglas del juego, (de lo contrario, el mundo de fantasía creado por el jugador se romperá).

Por otra parte, diversas teóricas respaldan la importancia que la familia tiene, descubriendo la estructura familiar y los aspectos dinámicos que median el desempeño escolar; proporcionando un ambiente emocional equilibrado, una relación adecuada entre padres e hijos, los requisitos y expectativas de los padres para sus hijos, las oportunidades culturales y de entretenimiento, las formas de comunicación emocional y los métodos de crianza, a partir de los aspectos sociales y emocionales. (González-Pineda, J.; Núñez, J.; Álvarez, L; Roces, C.; González-Pumariega, S.; González, P.; Muñiz, R., Valle, A., Cabanach, R., Rodríguez, S., Bernardo, A. 2003; Robledo y García, 2009; Vallejo y Mazadiego, 2006 y Ruiz de Miguel, 2001).

Por tanto, al comprender la importancia del rol de los padres como factor que beneficia o perjudica el rendimiento académico de los niños, el presente proyecto buscar concienciar no solo a los padres de familia, sino a cada uno de los integrantes de su núcleo, el impacto que tiene para los menores el jugar con ellos, puesto que no solo es

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

una actividad para pasar el tiempo, sino todo lo contrario que enriquece sus lazos afectivos, que los lleva a crear una personalidad y a sentirse seguros y resguardados, a tomar decisiones y saber que los errores son oportunidades para cambiar de estrategia, pues estas actividades lúdicas no llevan solo a que haya un aprendizaje significativo sino a que en realidad nazcan relaciones sanas que ayuden a integrarse.

Así mismo, la participación activa en el juego, ayuda a compartir experiencias por parte de los menores con sus familias, lo que fortalecerá la socialización y una mayor comprensión del actuar y pensar de sus hijos; además de todos los beneficios físicos, educativos, emocionales, sociales, etc., contribuye con adquirir factores protectores, darles más confianza para afrontar la experiencia de la adolescencia y evitar los comportamientos peligrosos típicos en esta etapa, por ejemplo, la adicción a la computadora, teléfonos móviles, drogas, alcohol o compras forzadas. Llevar a cabo ocio familiar de manera constructiva aporta numerosos beneficios. Bofarull (2005) destaca, entre otros:

- Personales:
  - Psicológicos (mejor salud mental y mantenimiento de esta, favorece el desarrollo y el crecimiento personal, así como aporta una satisfacción y una apreciación personal).
  - Psicofisiológicos (comporta menos problemas físicos, menos consumo de alcohol y drogas, etc.).
- Sociales y culturales: Facilita la socialización, la vinculación familiar, ayuda a la prevención de problemas sociales en jóvenes en riesgo, aporta beneficios para el desarrollo personal y social de los menores y de la familia en general.
- Económicos: Desarrollar actividades en familia no tiene por qué ser costoso.
- Medioambientales: Realizar actividades de ocio en la naturaleza o en la propia comunidad supone trabajar valores como respeto hacia los recursos medioambientales, protección del medio ambiente, etc.

### **2.4 Marco Legal**

Dentro de las bases legales que sustentan el objeto de investigación del presente proyecto encontramos:

Diferentes organismos internacionales están generalmente preocupados por promover las mejores condiciones para los niños, especialmente considerando la situación actual que azota a los niños en todo el mundo. Entidades y organizaciones internacionales como la UNESCO y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) vienen realizando campañas de incidencia orientadas a defender y garantizar los derechos de la infancia; en este caso, teniendo en cuenta la formación educativa, se entiende que el niño recibe formación el espacio les permite dominar las habilidades para lidiar con situaciones de la vida.

En palabras de la Unesco (1980): El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas (p. 5).

Por otra parte, la UNICEF, brindó diversos escenarios para promover la estrategia de aprendizaje del juego, que es como se llevó a cabo en su campaña para conmemorar los 25 años de la Convención sobre los Derechos del Niño, incluyendo espacios interactivos y de aprendizaje para usuarios de todo el mundo. Cabe señalar que estas entidades consideran que se deben utilizar todas las estrategias y herramientas necesarias para fortalecer la educación, especialmente cuando se realiza una formación de primer nivel para las personas, en cuyo caso se considera educación inicial.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

En el ámbito Nacional. En Colombia, La ratificación de la Convención sobre los Derechos del Niño en 1991 (adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989) provocó muchos cambios. Se diseñó e implementó un nuevo marco normativo y legislativo. Cada marco fue diseñado para promover el ejercicio de los derechos de la niñez y la adolescencia. El respeto y protección del país ha promovido el establecimiento y fortalecimiento de organismos de orden público nacionales y regionales, lo que contribuye a la protección integral de la niñez.

Por su parte la Constitución Política de Colombia en su Art. 44 ratifica los derechos de los niños, enmarcando que: Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.

Derivada de la Constitución Política y luego de un amplio y profundo debate sobre la infancia en el país, se promulga en el 2006 la Ley 1098 – Código de la Infancia y de la Adolescencia que se fundamenta en principios como la protección integral y del interés superior del niño y la niña, lo que hace prevalentes sus derechos sobre los de los demás. “En el Código de la Infancia y la Adolescencia se consagra al juego como derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital” (Salazar I, et al, 2012, p. 6).

Así mismo la Ley 115 de 1994. Contempla que cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en el que se especifiquen entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión, todo ello encaminado a cumplir con las disposiciones de la presente ley y sus reglamentos. (Ley 115 de 1994, Art. 73).

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

No obstante, el Ministerio de Educación Nacional con su política, “me la juego esta vez”, es la apuesta y compromiso que ha desarrollado para avanzar en la construcción de la línea técnica de la educación inicial, definida como un derecho impostergable de la primera infancia y como una oportunidad clave para el desarrollo integral de las niñas y los niños, para el desarrollo sostenible del país y como primer eslabón que fortalece la calidad del sistema educativo colombiano.

Es preciso señalar que el Decreto 1860, sustenta la corresponsabilidad en la educación del niño al referirse a la familia como: Núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos, le corresponde: Informarse sobre el rendimiento académico y el comportamiento de sus hijos, y sobre la marcha de la institución educativa, Educar a sus hijos y proporcionarles en el hogar el ambiente adecuado para su desarrollo integral. (Decreto 1860 de 1994, Art. 3).

En este mismo sentido, el Decreto 2247 de 1997 en su Art. 11, destaca cuales son los principios de la educación en los que se incluye la Lúdica: “Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.” (Decreto 2247 de 1997 Art. 11).

### **3 Marco Metodológico**

#### **3.1 Tipo de Estudio**

##### **3.1.1 Enfoque**

El diseño metodológico de esta investigación acerca de cómo el juego favorece en el proceso socio afectivos de las familias, es de carácter fenomenológico, puesto que el

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

juego entre el niño y sus padres, son la base para que exista una comunicación e interacción social, y como tal, es esencial para las relaciones interpersonales; por lo tanto, el juego se comprende como un proceso dinámico y social enlazado al fenómeno de compartir, de relacionar, etc. Este estudio de investigación se sustenta en las formas interrelaciones — comunicativas de las relaciones interpersonales entre los estudiantes y sus padres. Cuando se describe lo que sucede desde el marco de referencia del alumno que se interrelaciona, dialoga y se socializa, entonces se exige una contemplación fenomenológica en palabras del autor Galindo (2008) afirma: "Significa que se estudia las vivencias y trata de examinar de forma sistemática los tipos y formas de experiencias internas de los sujetos teniendo como fin último la comprensión del ser humano". (p. 44). El autor explicó que la fenomenología abarca diversas explicaciones concretas y subjetivas que experimentan las personas en el mundo que les rodea, y afecta su interacción diaria con las personas que lo rodean.

El enfoque fenomenológico permite la comprensión y análisis del conocimiento del mundo que tienen las personas, y su punto de partida es que para comprender al hombre y al mundo es a partir de los hechos. "al vivir en el mundo, vivimos con otros y para otros, orientamos nuestras vidas hacia ellos. Al vivenciarlos como otros, como contemporáneos y congéneres, como predecesores y sucesores. al unirnos con ellos en la actividad, influyendo sobre ellos y recibiendo a nuestra vez su influencia, al hacer todas estas cosas, comprendemos la conducta de los otros y suponemos que ellos comprenden la nuestra". Schutz citado por Rizo (2007).

Desde la perspectiva fenomenológica de Husserl, instaurada por Max Weber (2014) al establecer la visión social en el individuo; actualmente, han resurgido estructuradas teóricamente en un marco de "construcción social" (Benwell y Stokoe, 2006; Long, 2007; Searle, 1997). La vertiente social de la fenomenología de Husserl y Weber se desarrolló como sistema teórico con Alfred Schütz (2004) estableciendo los lineamientos de la disciplina sociológica al proponer la relación entre subjetividad y acción. Más tarde Luckmann (discípulo de Schutz), junto con Berger redefinirán la sociología del conocimiento (Berger y Luckmann, 2003) aplicando la fenomenología del mundo de la

vida cotidiana (Dreher, 2012). Esta línea fenomenológica aporta bases teóricas para la comprensión de la construcción social que proyecta Norman Long (2007) en su teoría social donde se exterioriza la identidad con un carácter de producto fluido y maleable, que se produce a medida que las personas se posicionan y adquieren posicionamiento en la interacción social a través de una variedad de contextos, incluidos los entornos discursivos (Bagga-Gupta et al., 2017).

Por otra parte, Soto, C. (2017), alude sobre la teoría de Husserl, que “la fenomenológico es la ciencia que trata de descubrir las estructuras esenciales de la conciencia y se caracteriza por ir en búsqueda de experiencias originarias y exponerlas en su contexto. Este contexto implica considerar, por una parte, un mundo exterior que le da sentido al fenómeno; y por otra parte un mundo interior que da cuenta de cómo es percibida la experiencia como un todo, y desde la perspectiva del que la vive”. (p.3.).

Así las cosas, la fenomenológica será implementada en esta investigación como el momento de experiencias que pueden enriquecerse con las acciones que realizan los educandos en la vida diaria, para que puedan acumular sus propios conocimientos a través de la práctica. Por ende, se reconoce cómo los niños aprenden a través del juego e implementan sus conocimientos de los conceptos básicos en la educación para, los cuales pueden ser mejorados y guiados por las estrategias de enseñanza que brindan los juegos. El individuo aprende de una manera interesante y, debido a su experiencia en el contexto, puede ayudarlo a perfeccionarlo. Por lo tanto, nos permite ver el proceso fenomenológico como la esencia de la comprensión humana, la investigación y la exploración de sus antecedentes.

### **3.2 Población - Muestra**

50 estudiantes de básica primaria desde preescolar hasta quinto.

- 7 niños son del grado preescolar,
- 11 niños del grado primero,
- 10 niños del grado segundo,
- 5 niños del grado tercero,

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

- 7 niños de cuarto
- 4 en grado quinto.

Esta población estudiantil es procedente de la misma vereda y unos pocos de veredas aledañas. La mayoría de los niños tienen hermanos en diferentes grados dentro de la misma institución facilitando las reuniones de padres de familia.

### **3.2.1 Muestra**

Esta investigación se realiza con 10 estudiantes del grado segundo, teniendo en cuenta la proximidad al estarles dando clases y de otra parte, que al estar adquiriendo un grado significativo de responsabilidades escolares y por consiguiente la adaptación a nuevos procesos que demandan no solo acompañamiento, sino direccionalidad por parte de sus padres y cuidadores, que por sus ocupaciones y tradiciones, consideran de poca relevancia el hacerlo.

**3.2.1.1 Contexto.** Manzanares es un municipio colombiano situado en el departamento de Caldas. Es llamada la Ciudad Cordial. Cuenta con una población estimada en 22.781 habitantes según proyección DANE 2018, una extensión de 195 kilómetros cuadrados, temperatura promedio de 19 °C, este municipio, fundado el 2 de julio 1863 y erigido en 1864, dista 117 kilómetros de la capital del departamento, Manizales.



*Ilustración 1 Ubicación geográfica de la Institución*

**De Milenioscuro - Trabajo propio, CC BY-SA 3.0,**

**<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17831452>**

La Institución Educativa Romeral está localizada en la parte Noroccidental del Municipio de Manzanares bordeando la cabecera municipal; las veredas que la comprenden son la miel, la Campiña, la Chalca (sede el Castillo), Romeral, Quebraditas y la Unión; cada sede con sus respectivos nombres de la vereda. La sede la Unión dista a seis kilómetros de la cabecera municipal en la vía que comunica al municipio de Marulanda, cerca de la carretera principal en el franco derecho.

Los límites de la Institución Educativa Romeral son: por el oriente, con veredas del Municipio de Manzanares, pertenecientes a la Institución Educativa Llanadas y otras adscritas a la Institución Educativa Gregorio Gutiérrez González de la vereda los planes. Por el occidente con el municipio de Marulanda, por el norte con el municipio de

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

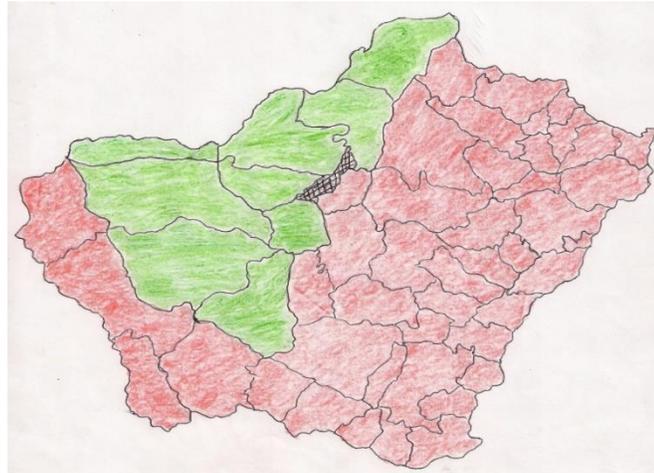
Pensilvania y por el sur con veredas Manzanareñas pertenecientes a la Institución Educativa Agua Bonita.

La Institución Educativa Romeral es la única Institución rural certificada en sistemas de gestión de la calidad con base a la norma ISO 9001.



*Ilustración 2 Sede de la Institución*

En color verde se encuentra la zona de influencia de la Institución Educativa Romeral en comparación con el resto del municipio.



*Ilustración 3 Mapa de la Vereda*

**3.2.1.1.1 Orografía.** La orografía de nuestro territorio está comprendida en la Cordillera Central en el municipio de Manzanares; su geografía es quebrajosa, comprendida entre los ríos Santo Tomás, el río Guarinó parte alta y, el río La Miel que

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

limita con el municipio de Pensilvania. Las montañas poseen una tendencia fría y de páramo; las inclinaciones de ladera son de aproximadamente 45° a 60° grados.

Los ríos y quebradas son de aguas cristalinas con la contaminación incipiente por el nivel de oxigenación de sus corrientes en los rápidos y rocas. En su mayoría se tiene como definido la utilización de lugares para cultivos ictiológicos, que no se utilizan por desconocimiento y falta de políticas de inversión.

En el recurso edafológico se poseen variados cultivos de arborizaciones vinícolas (ciprés y pátula) en la parte alta y el monocultivo de café y de la caña en la parte baja. Los suelos, debido a las pendientes, se están erosionando por los inviernos tan desmesurados y por la degradación que la población humana ha hecho durante los últimos 50 años.

En cuanto a las vías de penetración, se cuenta con las sedes en la vía hacia Pensilvania y otras en la vía hacia Marulanda. La primera con carretera pavimentada y la segunda esperando el proyecto de la transversal del oriente que de algún modo se verá pavimentada en un futuro.

**3.2.1.1.2 Composición Florística y Faunística.** Colombia se encuentra clasificada como el segundo país del mundo donde la vida silvestre se manifiesta en diversas formas. Desafortunadamente (para el caso del entorno desde el casco urbano hasta la vereda Romeral en Manzanares) la presión que ha ejercido la caza indiscriminada en especies como las pavas, zorrilla, comadreas, venados, pumas y tigrillos, ha disminuido notablemente su permanencia hasta el punto de llevarlas a la extinción.

Las malas prácticas en la pesca también han marcado el deterioro en la calidad del agua y la ausencia de los peces. En cuanto a su flora el municipio de Manzanares, al igual que Pensilvania, se vienen plantando con especies maderables grandes extensiones de suelo. En la actualidad existen más de 1500 hectáreas en pino, pátula y ciprés. En las partes altas de la cordillera en algunos sectores de la campiña y corozal,

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

existen bosques que hacen parte de la reserva forestal central conformando un corredor biológico del cual se extraen ilegalmente trozos de laurel, roble, cedro, comino y maderas de alto valor comercial y económico, las cuales ya es perceptible la desaparición de algunas de estas especies. La gran biodiversidad que albergan estos bosques los convierte en ecosistemas estratégicos para la conservación, sin embargo, no están cobijados bajo ningún régimen legal de protección por lo cual es evidente la desaparición en fauna y flora nativa en las regiones similares.

### **3.3 Procedimiento**

#### **3.3.1 Trazabilidad – Proyección**

Desde que se inició la Institución Educativa reconoce que la proyección de esta al futuro está determinada por las veredas que la circundan en el censo poblacional realizado por los estudiantes de los diversos grados. Se establece según los estadígrafos que:

*Tabla 1 Relación de sedes*

<b>Vereda</b>	<b>Número total de habitantes</b>	<b>Número de niños de 5 hasta los 18 años</b>	<b>Número de niños menores de cinco años</b>
<b>La Unión</b>	<b>202</b>	<b>59</b>	<b>17</b>
<b>Romeral</b>	<b>180</b>	<b>28</b>	<b>16</b>
<b>Quebraditas</b>	<b>90</b>	<b>15</b>	<b>6</b>
<b>Total</b>	<b>675</b>	<b>237</b>	<b>60</b>
<b>Desviación estándar</b>	<b>10%</b>	<b>10%</b>	<b>10%</b>
<b>Total</b>	<b>750</b>	<b>270</b>	<b>67</b>

Es necesario conocer que la muestra poblacional se expresa en quienes están permanentes en los últimos 5 años, las familias que están emigrando constantemente se abolieron de la estadística. Pueden formar un grupo minoritario y es población que se puede representar como la desviación estándar para la organización de los grupos escolares. Aumentando los grupos anteriores en 10 por ciento.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

La economía de tener el colegio cerca de la población hace que se presente la mayor favorabilidad para seguir los estudios en la post-primaria la Unión según la encuesta realizada a los padres.

En un alto porcentaje, los padres de familia no enviarían a sus hijos a estudiar a la cabecera municipal porque no poseen los recursos para pagar residencias o para suplir las exigencias que tienen los colegios del pueblo, promoviendo así el analfabetismo y la deserción de los estudiantes de las aulas de clase.

Para afrontar esta dificultad, como Institución poseemos un plan de estudios articulado, un modelo pedagógico cognitivo focalizado en competencias vinculadas en pro de la sociedad y tenemos los medios para hacerlo con calidad, eficacia, eficiencia, laboriosidad y compromiso de los docentes, estudiantes, y padres para que se llegue a fortalecerse como pionero en el municipio en el nivel académico y ser competitivos en el mercado laboral y de la educación superior.

### **3.3.2 Demografía**

La comunidad educativa de la Institución Educativa Romeral está conformada por la población rural de la parte Noroccidental del municipio de Manzanares, son campesinos y su núcleo familiar está conformado en promedio de cuatro hijos, padre y madre. Las veredas que conforman la comarca están distribuidas en ocho parajes que son: La Miel, San Luís, La Chalca, La Campiña, Romeral, La Unión, El Toro, y Quebraditas. El estudio de los padres de familia según lo que se revierte en las fichas familiares indica que un gran porcentaje de los padres de familia solo han cursado parte de la primaria y en un promedio del 25% la han terminado en su totalidad. La población juvenil está limitada en su capacidad para continuar estudiando por la falta de proyección de estos y la vinculación al sector productivo. La población más beneficiada en el aspecto de educación son los niños que poseen maestros capacitados en cada una de las sedes para fortalecer los procesos educativos y comunitarios. En la zona donde está adscrita la postprimaria se poseen tres escuelas que surten con los estudiantes a la postprimaria

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

para el grado sexto. Es allí donde se tiene la especialidad y la profundización en “Ciencias Naturales y Educación Ambiental”.

La comunidad sobresale por la capacidad de trabajar en equipo y demostrar interés por los proyectos comunitarios que se están desarrollando en cada una de las sedes para fortalecer el vínculo con la Institución Educativa como base sólida para el buen fin educativo.

El 95% de la población es de Sisbén 1 y 2, se denota la capacidad, laboriosidad y colaboración hacia las escuelas por parte de las personas que están en la zona de influencia.

Las casas de habitación están construidas en su mayoría de madera, techadas con zinc. Los residentes de la vereda en un alto porcentaje no son propietarios de las casas porque viven como agregados en esta propiedad.

### **3.3.3 Economía**

Ya hemos señalado que la forma de vivir de nuestra comunidad, es decir, la economía de nuestra zona de influencia corresponde con la agricultura y la ganadería en poca extensión.

En la parte alta de la sede principal, hace presencia la empresa privada Global Inversiones S.A.S, empresa presente en gran parte del territorio de Manzanares dedicada la siembra de árboles de pinos, y se desarrolla todo el proceso de aprovechamiento, se tiene fuente de empleo de la misma región y sus ingresos llegan al salario mínimo con prestaciones.

En la parte baja se tienen cultivos de café, caña panelera y cultivos de pancoger, en la mayoría de los casos, son fami-empresas, para manejar el procesamiento de la caña, proceso que se realiza con mínima técnica, solo con la tecnología del empirismo de los abuelos.

Se carece de puesto de salud, la vía de penetración hacia la vereda la Unión, es la que comunica a Manzanares con el Municipio de Marulanda, la cual la mayor parte del año se presenta en pésimas condiciones para la movilidad, no se cuenta con señal de telefonía celular para la vereda la Unión, y no se presta el servicio de internet para beneficiar a la comunidad.

### **3.3.4 Padres de Familia**

La familia es la primera y permanente Institución formadora donde el niño recibe bases primordiales para la construcción de valores espirituales, éticos y morales. La armonía y el respeto mutuo entre padres de familias contribuyen a una buena educación para que se logren los objetivos propuestos. Son agentes de apoyo y compromiso para los estudiantes y de colaboración para la Institución que comparte con ellos su responsabilidad formadora.

El padre de familia se considera el primer educador y gestor de los valores de sus hijos, es el responsable o tutor del estudiante ante la institución. Debe demostrar sentido de pertenencia e identificarse con la filosofía de la institución.

### **3.3.5 Autoridades Educativas**

Las instituciones Educativas, ya sean públicas o privadas han mantenido buenas relaciones entre sí, con autoridades eclesiásticas y civiles como la comisaría de familia, el bienestar Familiar, la Jefatura de núcleo Educativo, La secretaría de Educación y cultura con participación en eventos deportivos interinstitucionales, La Policía de infancia y adolescencia, la secretaría de salud con quienes constantemente se ha compartido en jornadas de capacitación e integración, en talleres, conversatorios y actividades con temas que nos llevan a mejorar los procesos académicos y disciplinarios.

### **3.3.6 Componente Comunitario**

Su campo de acción vincula a los miembros de la comunidad y a la institución con su entorno, a fin de fortalecer el desarrollo de identidad y sentido de pertenencia con la institución y su Proyecto Educativo Institucional.

### **3.3.7 Metas de Calidad Gestión Comunitaria**

-Los temas que en este se presentan se caracterizan por ser de formación permanente que ayudan a los padres a perfeccionar el modo de crianza de sus hijos, y sobre todo los capacita para que sus hijos puedan enfrentar los actuales cambios de vida, y puedan adaptarse a las necesidades del mundo, sin renunciar a los valores tradicionales de la familia.

-La institución educativa del municipio de Manzanares, desarrolla actividades para la comunidad en respuesta a situaciones o problemas críticos y ésta es la receptora de sus acciones.

-Se coloca a disposición de la comunidad, algunos de sus recursos físicos como respuesta a demandas específicas.

-La Institución Educativa del municipio de Manzanares, cuenta con algunos mecanismos y estrategias establecidas legalmente para estimular la participación de los estudiantes.

-La institución promueve la participación de los padres de familia, pero se hace no sólo para entrega de informes, sino que se fortalece teniendo en cuenta otros canales de comunicación de manera que estos se sientan miembros legítimos de la institución.

-Identificar los principales problemas que constituyen factores de riesgo para sus estudiantes y la comunidad (embarazo adolescente, consumo de sustancias psicoactivas, violencia intrafamiliar, abuso sexual, físico y psicológico) y diseñará acciones orientadas a su prevención.

-La institución trabaja los proyectos transversales, educación ambiental, prevención de riesgos, accidentes caseros y deberá dársele plena importancia y dedicación al proyecto ambiental y que exige la normatividad.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

-En la Institución Educativa del municipio de Manzanares, se concertó con el grupo de docentes para apoyar a los estudiantes en sus proyectos de vida.

### **3.3.8 Mecanismos de Comunicación.**

La Institución Educativa del municipio de Manzanares, para mejorar sus procesos de comunicación con la Comunidad Educativa, usa varias estrategias de transmisión de la información:

- El periódico Mural, Carteleras: que se realizan con diferentes temas o valores.
- Expresión Oral en las diferentes formaciones y actividades que desarrolla la Institución generalmente todos los lunes para informes a docentes y estudiantes.
- En los descansos se utiliza el equipo de sonido para enfatizar en valores, normas de aseo, cuidado institucional e información a docentes y estudiantes.
- Por medio de circulares informativas a docentes y padres de familia.
- Reuniones entre los diferentes estamentos de la comunidad.
- Canales de comunicación para estar en contacto con cada sede ya sea escrita, telefónicamente o por la red. Esta oportuna comunicación facilita la ejecución de las actividades y la solución pronta de los problemas que se presentan.
- Participación en eventos con otras instituciones.

En la Institución Educativa del municipio de Manzanares, laboran 2 docentes los cuales orientan todos los grados de la básica primaria, teniendo en cuenta que las aulas son multigrados. Al ser la sede central de la institución, permanece el rector y trabajadora social. A unos metros se encuentra la sede de los niños de 6° a 11°, por consiguiente, los espacios de descanso son compartidos por niños y jóvenes de distintas edades.

## **3.4 Técnicas para la recolección de la información**

### **3.4.1 Etapa Descriptiva**

Para esta etapa, inicialmente se utiliza la observación directa, teniendo en cuenta la cercanía con los estudiantes y buscando recolectar la mayor información para tener un

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

amplio panorama de situaciones, costumbres y demás aspectos que ayuden a enriquecer el sentido del proyecto.

Seguido se utiliza la entrevista coloquial o dialógica, con el fin de obtener mayor profundidad de las vivencias de cada uno de los miembros de la muestra.

Finalmente se elabora una descripción inicial, en donde se pretende una descripción con características de autenticidad, buscando contenidos que reflejen la realidad tal como se presenta; lo más completa posible y sin omitir nada que pudiera tener relevancia para la investigación.

### **3.4.2 Etapa Estructural**

En esta etapa, se propondrán grupos de enfoque entre los miembros de la familia y allí a partir de la ejecución de una serie de juegos lúdicos cuya finalidad es visualizar la importancia del trabajo en equipo, asignación de roles y ayuda mutua para lograr el objetivo. Con ello y a través de bitácoras descriptivas de experiencias, se consolida información y se complementa con entrevista.

### **3.5 Técnicas Para el Análisis de la Información**

La base de la fenomenología es que existen diversas formas de interpretar la misma experiencia, y que el significado de la experiencia para cada participante es lo que constituye la realidad (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 712).

Teniendo en cuenta que el propósito de la investigación es contribuir a fortalecer lazos afectivos y que de allí surja un acompañamiento de parte de padres y cuidadores, para afianzar procesos escolares y por ende el rendimiento académico de niños y niñas, es primordial partir desde las experiencias observadas, la interpretación de comportamientos, el desempeño en el aula y en la cotidianidad, se busquen alternativas que ayuden a enriquecer estos procesos y propender por una realidad más productiva para todos los miembros de la familia, para ello se utilizara el tipo de estudio es fenomenológico.

### **3.6 Consideraciones Éticas**

De acuerdo con el 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 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.

## **4. Análisis de Resultados**

### **4.1 Microanálisis y Codificación Abierta.**

Dando desarrollo a la Teoría Fundamentada que nos permita llegar a una teoría sustantiva que responda ¿Cuáles son las experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una institución educativa del municipio de Manzanares? se han identificado en las transcripciones de las entrevistas 12 códigos que se refieren a discursos relevantes para nuestra investigación, los cuales se han agrupado en 3 familias de códigos, para ser analizados de mejor manera, a partir de las transcripciones de las entrevistas. A continuación, se presenta un cuadro de la distribución realizada (**Mayorga González** ).

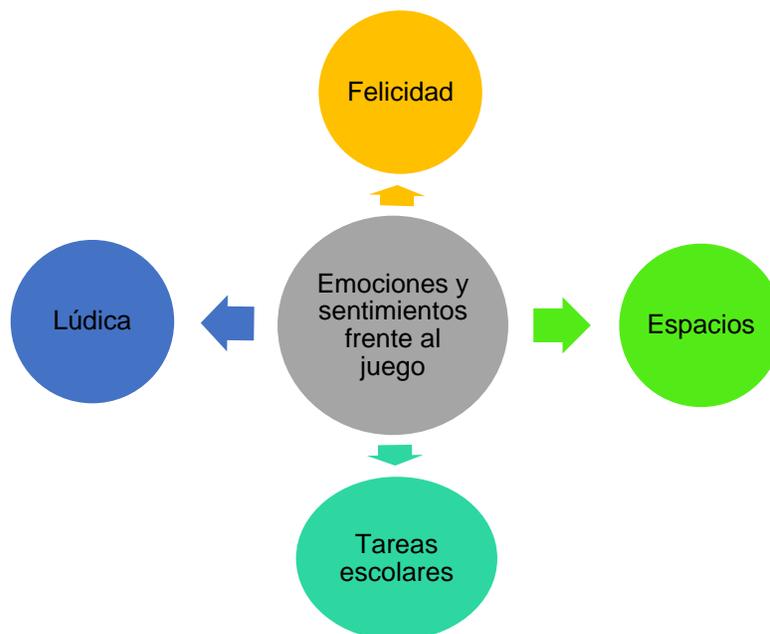
## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

*Tabla 2 Distribución de códigos*

CÓDIGOS	TOTAL CÓDIGOS	FAMILIA DE CÓDIGOS
Felicidad	11	Emociones y sentimientos frente al juego
Lúdica	17	
Espacios	13	
Tareas escolares	3	
Acompañado	10	Análisis y percepción del juego.
Tradicionales	20	
Favoritos	14	
Familiares	6	
Comunidad	10	
Juegos de mesa	4	Estilos de juego
Compartir	6	
Motricidad	5	

De esta forma, en el cuadro anterior se logra observar los códigos, el número de veces que se repite y la familia en la que se agruparon, permitiendo captar la mirada de los entrevistados frente a sus dinámicas relacionales como estudiantes de grado segundo de básica primaria de una institución educativa del Municipio de Manzanera Caldas. A partir de esto se puede dar una descripción de cada familia de códigos.

### 4.1.1 Emociones y sentimientos frente al juego.



*Ilustración 4 Familia de códigos 1*

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

La Familia de Códigos “**Emociones y sentimientos frente al juego**” surge en la agrupación de aquellos códigos que permiten evidenciar en los entrevistados de grado segundo, su agrado hacia el juego, ya que este despierta en los niños sentimientos de felicidad, generándoles bienestar, en una institución educativa del Municipio de Manzanera caldas; de esta manera lo señalan los entrevistados cuando afirman:

“(…) Porque en la casa comparto con mis hermanos y mis padres y en el colegio con mis compañeros” (Entrevistado 3)

“(…) Si, porque distraigo la mente, y juego con mi sobrino”  
(Entrevistado 1)

Además de la felicidad, a nivel personal también se logra evidenciar el gusto por el disfrute de espacios para el juego, tal como lo afirma el entrevistado cuando señala

“(…) Porque en la casa comparto con mis hermanos y mis padres y en el colegio con mis compañeros” (Entrevistado 3).

“(…) Jugando en parques, futbol en la carretera, así...  
Y a mí me gusta eso, el parque, los juegos de mesa” (Entrevistado 6).

Al mismo tiempo de lo que expresan los entrevistados sobre la felicidad, también se evidencia el gusto por hacer tareas escolares, al señalar situaciones como

“(…) Eh, actividades pues... ayudarle a mi ama a hacer cosas, por ejemplo, yo le ayudo a lavar la loza, y ¿cómo es? Y ella me ayuda con las tareas y todo, o sea que lo hacemos juntos” (Entrevistado 6)

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

“(…) Mamá me ayuda a hacer las tareas y yo le ayudo a lavar los platos y también le ayudo a nana cuando viene a ayudarle a hacer el oficio a mama, yo le quito la escoba y me pongo a barrer” (Entrevistado 1).

Por último, frente al código “**Emociones y sentimientos frente al juego**” se logró referenciar la lúdica como un aspecto esencial en el diario vivir de los niños del grado segundo, de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares Caldas, ya que, por medio del juego, desarrollan habilidades y destrezas, aspectos que contribuyen al proceso de socialización con los demás. Esto se puede evidenciar, cuando los entrevistados responden

“(…) Porque me divierto, comparto con mi sobrino, mis amigos” (Entrevistado 1).

“(…) Mmmm... porque nos entendemos para jugar y nos divertimos mucho” (Entrevistado 3).

### 4.1.2 Análisis y percepción del juego.



Ilustración 5 Familia de códigos 2

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

La Familia de Códigos “**Análisis y percepción del juego**” surge en la agrupación de aquellos códigos que permiten evidenciar en los entrevistados de grado segundo de una institución educativa del Municipio de Manzanera caldas, lo que perciben sobre el juego, ya que según sus respuestas es más placentero para ellos sentirse acompañados, bien sea por sus padres, amigos, vecinos o familiares; de esta manera lo señalan los entrevistados cuando afirman:

“(…) Porque juego con mis amigos, puedo jugar más”  
(Entrevistado 6).

“(…) Porque uno solo ¿Cómo va a jugar?” (Entrevistado 7)

Otro aspecto esencial para tener en cuenta está relacionado con la práctica de juegos tradicionales que han ayudado a los niños de grado segundo a interactuar con sus amigos, vecinos y familiares; aspecto que se evidencia cuando responden

“(…) La lleva, el escondite, y la cicla y el fútbol (Entrevistado 1).

“(…) El escondite, la lleva, jugar dominó” (Entrevistado 5).

Además de los juegos tradicionales, los estudiantes de grado segundo expresaron el agrado por sus juegos favoritos, los cuales se pueden apreciar cuando dan sus respuestas

“(…) Porque es bueno, podemos jugar afuera, podemos jugar balón, podemos jugar a la lleva, al escondite (Entrevistado 6).

“(…) Por mis amiguitos jugando balón, cartas, jugando a boxeadores” (Entrevistado 9)

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

Otra situación que se presenta como parte del análisis y percepción del juego, tiene que ver con el compartir con familiares para llevar a cabo una serie de actividades que les permitan a los niños de grado segundo, disfrutar del tiempo libre, tal como lo relatan al responder

“(…) Porque juego con mis hermanos (Entrevistado 3)

“(…) Porque puedo jugar más juegos con mis amigos y con mi sobrino (Entrevistado 1)

Finalmente, encontramos la comunidad como aspecto esencial en el juego, ya que según las respuestas que dieron los estudiantes de grado segundo, para ellos es muy importante contar con sus vecinos y amigos para interactuar, debido a que el contexto está localizado en el área rural, por lo que hay mucho acercamiento entre las familias; aspecto que se evidencia cuando responden

“(…) A los que viven más cerquita y a mi primo (Entrevistado 10).

“(…) Con mis amiguitos, las abuelitas mías, y con mi papá” (Entrevistado 9).

### 4.1.3 Estilos de juego

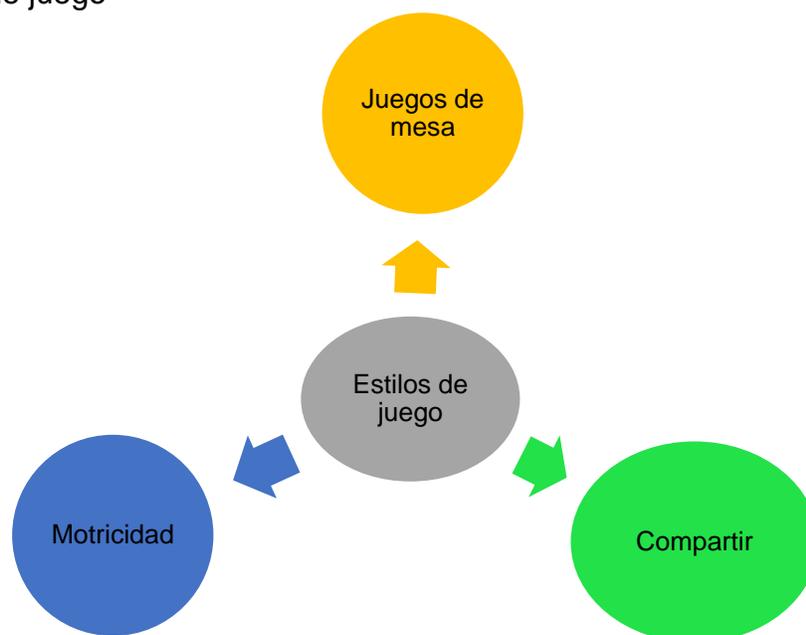


Ilustración 6 Familia de códigos 3

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

La Familia de Códigos “**Estilos de juego**” surge en la agrupación de aquellos códigos que permiten evidenciar en los entrevistados de grado segundo de una institución educativa del Municipio de Manzanera caldas, aquellos juegos que les permiten socializar e interactuar con los miembros de la comunidad, entre estos encontramos los juegos de mesa, los cuales mencionan los entrevistados cuando afirman

“(…) Jugar parques y dominó (Entrevistado 2).

“(…) Eh, el fútbol, el naipe, el parqués, y el parqués... me gusta el fútbol, el naipe y el parqués (Entrevistado 6).

El siguiente aspecto relacionado en las entrevistas, tiene que ver con el compartir, ya que los estudiantes de grado segundo dan su opinión sobre la importancia que tiene este aspecto para el juego en su cotidiano vivir, dando cuenta de ello, cuando afirman

“(…) Porque él es muy divertido y comparte las cosas conmigo” (Entrevistado 1).

“(…) Pa’ uno compartir, pa’ jugar con los amigos y para entretenerse” (Entrevistado 7).

Concluyendo la familia de Códigos “**Estilos de juego**” encontramos la motricidad, aspecto que contribuye al buen desarrollo del niño mediante la realización de actividades lúdicas y pedagógicas, las cuales realizan en la comodidad de sus hogares y su contexto; de ello dan cuenta en sus respuestas

“(…) La natación y el basquetbol” (Entrevistado 9).

“(…) ¿Y cómo es? Y uno puede correr y les hace ejercicio a los pies” (Entrevistado 6).

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

### 4.2 Codificación Axial

A partir del microanálisis y la codificación abierta, se ha logrado identificar la relación que los códigos contenidos en las diferentes familias de código tienen frente al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas de una Institución Educativa del Municipio de Manzanara, esto permite construir una teoría sustantiva que responda a la pregunta de la investigación, siguiendo los postulados de la teoría fundamentada.

A Partir de la codificación axial se orientará esta investigación a comprender las experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo (como categoría central) y sus formas de expresión con relación a los códigos para llegar a determinar que mantiene las expresiones del juego como proceso socio afectivo.

Tabla 3 Categorías teóricas

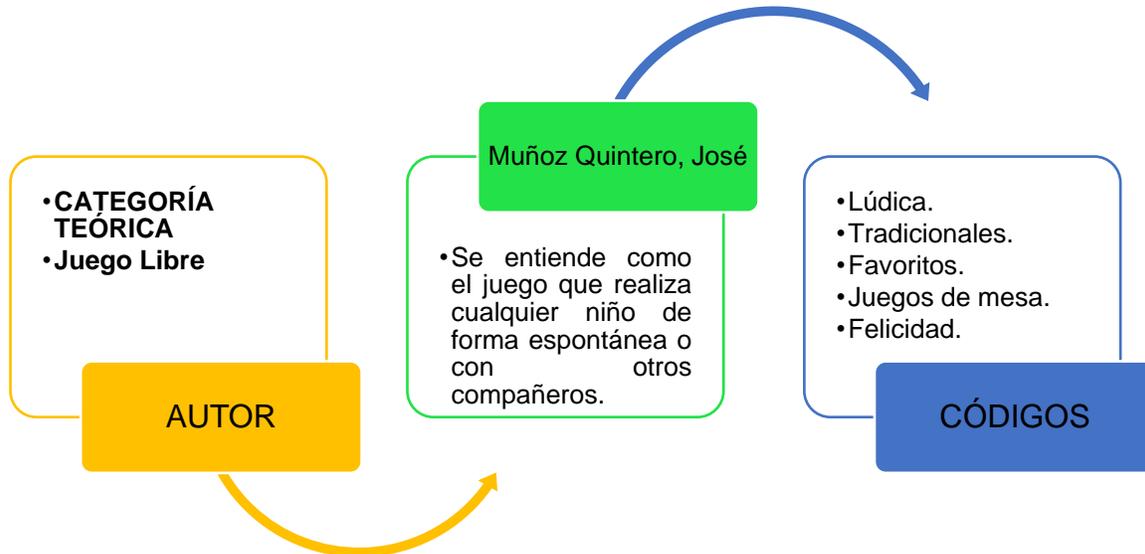
CATEGORIAS TEÓRICAS	CÓDIGOS
JUEGO LIBRE	Lúdica
	Tradicionales
	Favoritos
	Juegos de mesa
	Felicidad
DESTREZAS MOTRICES	Motricidad
	Familiares
	Espacios
CONTEXTO SOCIAL	Compartir
	Acompañado
	Tareas escolares
	Comunidad

A continuación, se realizará la codificación Axial, la cual presenta tres categorías teóricas; el juego libre el cual, según **(Muñoz Quintero, 2009)** se entiende como el juego que realiza cualquier niño de forma espontánea o con otros compañeros.

Evidentemente aquí el adulto no tiene una intervención. Aunque no se produce esta intervención eso no quiere decir que no aporte nada al niño. Todo lo contrario, tiene un gran valor para favorecer el desarrollo del niño y también se puede obtener un gran valor educativo del mismo. Entiendo que antes de programar una actividad educativa basada en el juego libre en primer lugar se debe observar al alumnado para ver y analizar que

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

motivaciones e intereses tienen dentro del juego libre. De esta forma podremos encauzar de manera exitosa nuestra intervención en el mismo, aportando aquellos elementos que entendemos pueden favorecer su aprendizaje.



*Ilustración 7 Categoría teórica juego libre*

Dentro de esta categoría encontramos cinco códigos, iniciando por la lúdica, relacionada con la necesidad que tiene el ser humano para realizar actividades que propendan por el entretenimiento y disfrute de actividades que conduzcan a la diversión y el esparcimiento. De esta manera, lo da a conocer el entrevistado cuando afirma

“(…) Pa jugar, divertirse, y entretenerse” (Entrevistado 7).

Continuando con el análisis de los códigos, encontramos los juegos tradicionales, los cuales son manifestaciones lúdicas o juegos que por lo general se transmiten de generación en generación, este aspecto se demuestra en lo que afirman los entrevistados cuando afirman

“(…) La lleva, el escondite, y la cicla y el fútbol” (Entrevistado 1).

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

Siguiendo con la descripción de los códigos, encontramos los juegos favoritos, los cuales se definen como aquellos que los niños disfrutaban en todo momento y que dan cuenta cuando responden a la pregunta ¿Cuáles son tus juegos favoritos?

“(…) El congelado, la lleva, y el escondite (Entrevistado 7)

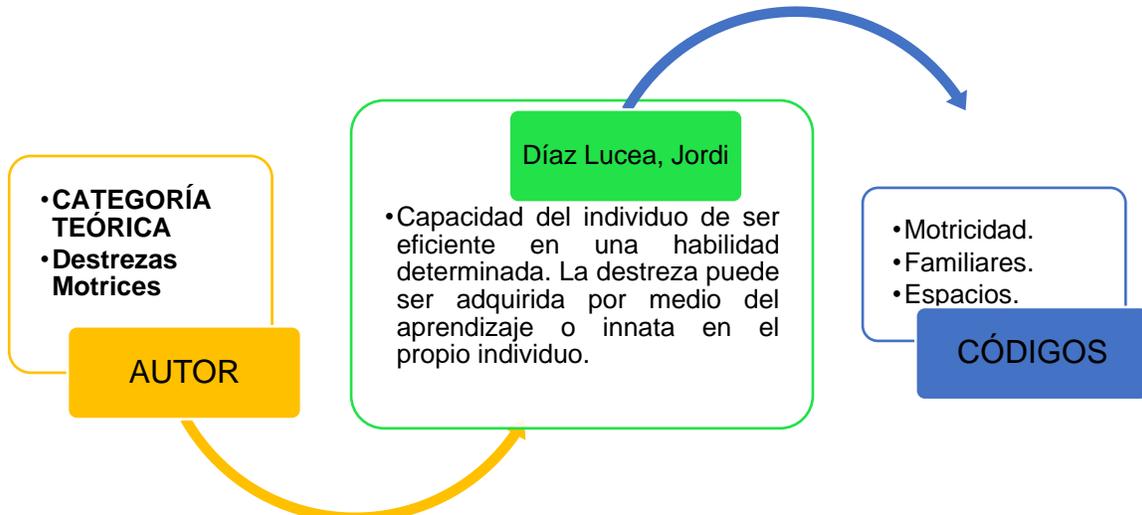
Otro aspecto muy importante en el análisis de los códigos tiene que ver con los juegos de mesa, los cuales constan de un tablero y fichas de diferentes formas y colores, lo que obliga a que se organice sobre una superficie plana, generalmente una mesa, de ahí su nombre. Estos juegos para los estudiantes son de gran agrado, puesto que les permite compartir en familia y disfrutar del tiempo libre, tal y como lo argumentan cuando afirman

“(…) Porque con mis amiguitos, mis primos y mi familia puedo jugar parques, comparto, y con ellos puedo desarrollar las inteligencias y sopas de letras” (Entrevistado 9).

Finalmente, encontramos la felicidad como último aspecto de esta categoría teórica, fundamental para los alumnos y la familia, ya que a través del diario compartir generan un ambiente de unidad para afrontar las dificultades, aspecto esencial en el desarrollo de los más pequeños. Esto se puede evidenciar cuando los estudiantes responden

“(…) Porque soy un niño y soy... (como es) y soy feliz jugando” (Entrevistado 6).

La dinámica relacional en los niños de grado segundo de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares presenta agrado por los juegos lúdicos y demuestran favoritismo por algunos de ellos como el fútbol, escondidas, parques, bicicleta etc, que se pueden evidenciar en experiencias de felicidad y diversión.



*Ilustración 8 Categoría teórica Destrezas Motrices*

La segunda categoría teórica, denominada destrezas motrices, es definida según **(Díaz Lucea, 1993)** es la capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad determinada. La destreza puede ser adquirida por medio del aprendizaje o innata en el propio individuo. Así, podemos considerar que la destreza de cada individuo favorece no sólo un proceso más rápido de aprendizaje de la habilidad sino un mejor resultado en su realización.

Dentro de esta categoría encontramos tres códigos, iniciando por la motricidad, relacionada con el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados. Desde esta perspectiva, se puede apreciar que los estudiantes en el área rural cuentan con el espacio suficiente para desarrollar actividades que les permitan desarrollar adecuadamente sus habilidades y destrezas motrices, ya que esto se puede apreciar cuando afirman que las actividades que realizan cotidianamente son

“(…) Fútbol, baloncesto, montar bicicleta, policías y ladrones (Entrevistado 4).

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

En esta categoría también encontramos el código familiares, relacionado con las personas que viven y comparten con los estudiantes y que, como su nombre lo indica, pertenecen a su vínculo familiar. De acuerdo con la información recolectada en las entrevistas, estos son muy importantes para los niños, ya que con ellos comparten tareas escolares, juegos, comidas y salidas, lo que les permite afianzar su proceso de socialización y de inclusión en la sociedad, esto se puede apreciar cuando los niños responden

“(…) Con mis amiguitos, las abuelitas mías, y con mi papá”  
(Entrevistado 9)

Finalmente, en esta categoría teórica encontramos el código espacios, relacionado con los sitios o lugares con unos límites determinados y unas características o fines comunes. Para los estudiantes este es un aspecto muy importante porque pueden disfrutar al aire libre de actividades en compañía de sus familiares más cercanos, además de sus amigos y vecinos. Esto se puede apreciar cuando dan respuesta a la pregunta

“(…) Porque es bueno, podemos jugar afuera, podemos jugar balón, podemos jugar a la lleva, al escondite (Entrevistado 6).

La dinámica relacional en los niños de grado segundo de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares presenta la implementación de juegos que permiten desarrollar la motricidad que se pueden evidenciar en experiencias familiares y uso de espacios para este fin.

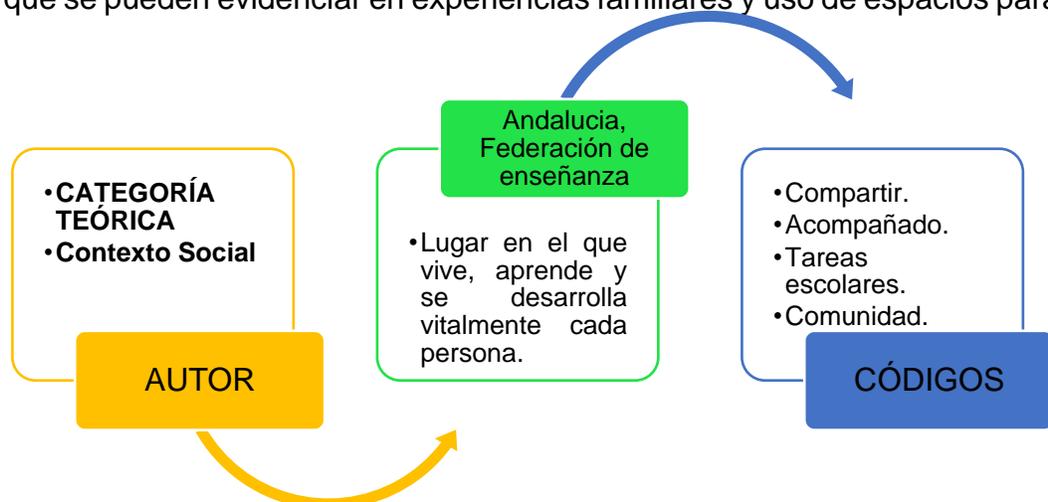


Ilustración 9 Categoría teórica Contexto Social

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

La tercera categoría teórica, denominada contexto social, es definida según **(Andalucía, 2009)** como el lugar en el que vive, aprende y se desarrolla vitalmente cada persona. Este entorno está constituido por personas (las familias, los vecinos, el mismo alumnado...) con conocimientos, valores, vivencias, etc. es decir, no son sólo "habitantes", sino elementos activos y con valor propio. Así, se busca también la relación entre lo que se aprende fuera y dentro de la escuela (intentando que haya un acuerdo -bidireccional entre familia y escuela, aprovechando los aprendizajes informales, compensando las deficiencias).

Dentro de esta categoría encontramos cuatro códigos, iniciando por compartir, el cual está relacionado con realizar determinada actividad o acción conjuntamente con los demás. Atendiendo a este postulado, los estudiantes entrevistados dan cuenta de ello, en el momento que responden

“(...) Compartir con mi familia. (...) Pa’ uno compartir, pa’ jugar con los amigos y para entretenerse” (Entrevistado 7).

Como segundo código de esta categoría, tenemos acompañado, el cual hace referencia a la realización de actividades en compañía de otras personas, a lo que los estudiantes hacen alusión cuando dan respuesta a la pregunta ¿Te gusta jugar solo o acompañado?

“(...) Acompañado (...) Porque puedo jugar más juegos con mis amigos...y, con mi sobrino. (Entrevistado 1)

Continuando con los códigos de esta categoría teórica, encontramos las tareas escolares, las cuales hacen alusión a la realización de ejercicios, actividades, guías y talleres que se proponen en cada una de las asignaturas que están cursando los estudiantes, para que sean desarrolladas en compañía de sus padres. Este aspecto se puede evidenciar cuando los estudiantes afirman

“Eh, actividades pues... ayudarle a mi ama a hacer cosas, por ejemplo, yo le ayudo a lavar la loza y ella me ayuda con las tareas y todo, ósea que lo hacemos juntos” (Entrevistado 6).

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

Finalmente, encontramos el código Comunidad, el cual hace referencia al grupo social del cual hace parte un individuo, y en este caso concreto a los vecinos, amigos y familiares que son cercanos para los estudiantes. Este aspecto se puede evidenciar cuando los estudiantes entrevistados responden

“Con mis amiguitos, las abuelitas mías, y con mi papá”  
(Entrevistado 9).

La dinámica relacional en los niños de grado segundo de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares presenta un entorno adecuado para compartir diversas actividades, tanto en familia como en comunidad que se pueden evidenciar en experiencias de trabajo en grupo y solución de actividades escolares.

### 4.3 Análisis de las experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares.

*Tabla 4 Experiencias*

CATEGORIAS TEÓRICAS	EXPERIENCIAS
JUEGO LIBRE	Experiencias de felicidad.
	Experiencias de diversión.
DESTREZAS MOTRICES	Experiencias familiares.
	Experiencias de uso de espacios.
CONTEXTO SOCIAL	Experiencias de trabajo en grupo.
	Experiencias en la solución de actividades escolares.

A partir del análisis de resultados se logra evidenciar seis experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares. A partir de esto, se describirán cada una de las experiencias:

- ✓ **Experiencias de felicidad:** Se presenta principalmente como una sensación que se ve reflejada en las respuestas que los niños dieron en cada una de sus

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

entrevistas, puesto que manifiestan que, al compartir con sus amigos, familiares y vecinos, pueden emplear su tiempo libre de una forma lúdica, realizando juegos tradicionales, juegos de mesa entre otros, lo que los posibilita para alcanzar una mayor socialización con sus pares.

- ✓ **Experiencias de diversión:** Se presenta como una explicación respecto a lo que los niños sienten cuando comparten con sus amigos y familiares en su contexto, puesto que es allí en donde se ponen en juego sus habilidades y destrezas para improvisar, compartir y dirigir actividades que permitan adelantar algunos juegos. Además, se mencionan algunas acciones que realizan los niños para ocupar su tiempo libre como montar en bicicleta, ayudar a sus padres con los quehaceres del hogar, compartir una comida, una salida de campo entre muchas otras, lo que repercute en el bienestar de los miembros de su familia.
- ✓ **Experiencias familiares:** Se evidencia que la mayoría de los entrevistados denotan realizar todo tipo de actividades en familia, pues es con ellos que comparten diariamente y con quienes pueden contar en el momento que los necesitan. Se presenta una dualidad entre la felicidad y la diversión, puesto que, gracias a la familia, los niños pueden adquirir las habilidades y destrezas necesarias para afrontarse a los retos que les depara la vida.
- ✓ **Experiencias de uso de espacios:** Se presenta como los lugares que frecuentan los niños para realizar actividades y juegos que les permiten desarrollar habilidades y destrezas motrices a través de las diferentes dinámicas del juego, partiendo de sus preferencias para desempeñar determinada acción, es decir, los niños se agrupan para desarrollar juegos como montar en bicicleta, hacer rondas, practicar deportes como fútbol, carreras, competencias entre otros que les posibilitan desarrollar sus habilidades.
- ✓ **Experiencias de trabajo en grupo:** Se presenta como la habilidad que tienen los niños para desempeñar trabajos y actividades en compañía de sus compañeros, de sus padres, familiares y vecinos para alcanzar un propósito en común. Esto se ve reflejado cuando los niños deben hacer algún trabajo que

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

requiere la compañía de otras personas para poderlas realizar, como en el caso de las tareas escolares, solución de talleres y guías mediante el trabajo en casa. Además, se evidencia la colaboración que se realiza en los hogares con las labores domésticas, aspecto importante en el fortalecimiento de competencias laborales generales, ya que los niños están aprendiendo sobre las obligaciones que se tienen en las fincas y ponen en práctica lo que están aprendiendo en la escuela.

- ✓ **Experiencias en la solución de actividades escolares:** Se evidencian las experiencias que han tenido los niños con el trabajo en casa, ya que se han requerido grandes esfuerzos para la solución de actividades mediante la realización de las guías y talleres que envían los Docentes. Esta ha sido una de las estrategias mas significativas para los niños, quienes han visto en sus padres la figura del Docente para poder solucionar adecuadamente lo que se les envía desde la escuela, además, es un proceso muy enriquecedor porque en él se involucran tanto a los padres como los vecinos y familiares, lo que repercute en una red de conocimiento que propende por el bienestar de todos los niños que hacen parte de la comunidad.

### **4.4 Discusión y Conclusiones**

El objetivo del presente estudio fue comprender las experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares; se encontró que ante la situación presentada en el año 2020 por la pandemia a nivel mundial y tendiendo en cuenta que se fomentó el convivir en familia, donde se convirtió en el único espacio relativamente seguro para protegerse de este virus, se decidió tomar este trabajo de investigación enfocada en cómo comprender el juego, como fortaleza en las relaciones socioafectivas de los niños y sus familias.

Se procedió así a referenciar varios autores que hablan sobre el juego, tomando como teoría fundamental de este proceso la de Jerome Bruner, citado por (Redondo Gonzalez,

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

2008) quien afirma que el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales, que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes. Además, dicho autor considera que la participación de los adultos contrariamente a lo que había sugerido el psicoanálisis, no sólo no perturba el desarrollo de los juegos, sino, que puede claramente enriquecerlo.

Desde esta perspectiva, atendiendo a las evidencias recolectadas en la aplicación de las entrevistas, se logra evidenciar que el juego para los niños es un factor importante y determinante en sus procesos de socialización, lo que repercute positivamente para que se puedan afianzar los procesos educativos mediante el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, aspectos fundamentales para los niños, tanto de preescolar como de primero a quinto.

Según Montero (2017), desde hace ya mucho tiempo el juego ha sido asimilado en los procesos de formación humana como una herramienta que forma parte, no sólo en la vida de los niños y las niñas, sino que también en la edad adulta. El juego forma parte del diario vivir, siendo concebido como una manera de recrearse, divertirse, desestresarse, aprender, entre otras cosas. Considerando la importancia de este recurso en el proceso de enseñanza, especialmente en las etapas iniciales, este capítulo tiene como objetivo analizar el juego como categoría básica de la pedagogía y el aprendizaje de los educandos en el entorno familiar. Partiendo de este postulado, es de anotar que los estudiantes del área rural tienen una gran ventaja respecto a sus iguales del área urbana, puesto que allí pueden disfrutar del campo abierto y realizar todo tipo de actividades en compañía de sus padres, amigos y vecinos, lo que les permite desarrollar todas sus capacidades mediante el juego, disfrutar de días enteros sin la necesidad de estar ligados a un aparato electrónico como celular, computador, tableta entre otros, aspectos esenciales para que se puedan desenvolver de forma diferente a la que se lleva en el ámbito urbano, en donde estas actividades son muy comunes para los niños que viven allí. En el área rural, los padres hacen participes a sus hijos de actividades del campo, les permiten compartir actividades que favorecen el desarrollo de la motricidad y les abren las puertas para interactuar con una amplia gama de escenarios en donde el

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

juego le abre las posibilidades a los niños para fortalecer su capacidad de asombro y amor por lo desconocido, permitiendo que sus capacidades y competencias sean las mejores.

Al inicio de la investigación se tomó la decisión de seleccionar la Institución educativa en la cual se daría inicio al trabajo investigativo; escogida ya la institución, se continuó con el planteamiento del problema y a qué grado escolar se iba a intervenir, es así, como se eligió el grado segundo de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares.

Con el resultado de las entrevistas, se puede concluir que:

- ✓ La opinión de los niños, frente al concepto del juego, permite a las investigadoras comprender las experiencias que viven estos infantes y a su vez, las oportunidades para la satisfacción de las necesidades que son agradables para ellos.
- ✓ Los proyectos y espacios que promueven la sociabilidad favorecen el desarrollo integral de los niños.
- ✓ Los niños en su totalidad muestran emociones positivas al escuchar la palabra juego, aspecto que se evidencia en las respuestas que dan a las preguntas realizadas con ellos.
- ✓ El jugar, evidentemente hace que las relaciones con sus familiares, amigos, vecinos sean excelentes, demostrándose que el juego SI fortalece estas relaciones socioafectivas; en las respuestas de los entrevistados son muy reiterativos que les gusta compartir todo tipo de juegos con las personas allegadas a sus hogares.
- ✓ El juego es elemental en el desarrollo socioafectivo e integral de los niños.

## ***EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA***

- ✓ La palabra juego despierta en los niños un interés especial y motivacional, genera seguridad, sensaciones de bienestar, alegría, lo que redundo en su formación y favorece el desarrollo de la etapa de la niñez.
- ✓ La propuesta de investigación sirvió para demostrar que hay mucha variedad de juegos y cada uno cuenta con sus propias normas, las cuales son aprehendidas por los niños a través de su familia, comunidad y sociedad en general; quienes tradicionalmente transmiten estos juegos de generación en generación, dándose así un verdadero aprendizaje y un interactuar bastante provechoso para ellos.
- ✓ Desde el inicio de la pandemia, el juego se ha convertido en una estrategia de diversión, entretenimiento y de un buen compartir familiar; puesto que, en el área rural, donde se llevo a cabo la investigación, no se ha visto afectada la parte emocional de los niños y en un alto porcentaje siguen compartiendo con vecinos y amigos, debido a que no se presentaron casos positivos en la vereda.
- ✓ La percepción del juego mejora las relaciones interpersonales de los niños con sus amigos, familiares, vecinos y permite la vinculación emocional entre ellos, además, la posibilidad de expresar sentimientos a lo largo de su formación escolar.
- ✓ El juego, permite recrear las experiencias vividas por los niños, mediante la interacción y el manejo de situaciones cotidianas con sus pares. Sin embargo, en la medida en que estas experiencias motivan a los niños, son también potencial para desarrollar su etapa de infancia y los prepara para la adolescencia.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

### **REFERENCIAS**

Bagga-Gupta, A. Hansen y J. Feilberg (Eds.), *Identity Revisited and Reimagined. Empirical and Theoretical Contributions on Embodied Communication Across Time and Space*. Cham, Suiza: Springer.

Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: España. Grao.

Caballero, A. (2010). *El Juego Un recurso invaluable*. México. Fuentes.

Callois, R. (1958). *Teoría de las juegos*. Barcelona, España. Seix Barral.

Campo, A. J. (1989). *El juego, los niños y el diagnóstico: la hora del juego*. Barcelona, España. Piados Ibérica.

Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Argentina. Kapelusz.

Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Madrid, España. Visor Libros.

Esquivel, F., Heredia y Ancona, M. C., y Lucio Gómez-Maqueo, E. (2007). *Psicodiagnóstico clínico del niño* (3a. ed.). Distrito Federal: Manual Moderno.

Flórez, R., Villalobos M., y Londoño, V. (2017). *El acompañamiento familiar en el proceso de formación escolar para la realidad colombiana*. Colombia. Revista virtual de la Institución Universitaria de Envigado, ISSN-e 2145-2776, Vol. 11, N°. 18.

Galindo J. (2008). *Comunicación, Ciencia e Historia. Fuentes científicas históricas hacia una comunicología posible*. España. Editorial McGraw-Hill.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

Garaigordobil, M. (1993). *Juego cooperativo y socialización en el aula*, Madrid, España. Seco-Olea.

Garvey, C. (1981). *El juego infantil*. Madrid, España, Morata.

González-Pineda, J. A., Núñez, J. C., Álvarez, L., Roces, C., González-Pumariega, S., González, P., Bernardo, A. (2003). *Adaptabilidad y cohesión familiar, implicación parentan en conductas autorregulatorias, autoconcepto del estudiante y rendimiento académico*. Psicothema.

Gutton, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona, España. Hogar del Libro.

Haley, Jay y Hoffman, Lynn. (1984). *Técnicas de Terapia Familiar*. Argentina: Amorrortu Editors.

Hoffman, Lynn. (2010). *Fundamentos de terapia familiar. Un marco conceptual para el cambio de sistemas*. México: FCE.

Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Alianza/Emecé, Madrid, España. Tercera reimpresión en el Libro de Bolsillo.

Husserl, E. (2013). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro primero: Introducción general a la fenomenología pura*. México. Instituto de Investigaciones Filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México, Fondo de Cultura Económica.

Kamin, C. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza: las implicaciones de Piaget*. Madrid, España. Visor Libros.

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

Navarro, R. E. (2003). *Rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo*. REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 1(2), 0. Obtenido de <http://www.ice.deusto.es/rinace/reice/vol1n2/Edel>.

Ochoa de Alda, Inmaculada. (1995). *Enfoques en terapia familiar sistémica*. Barcelona, España. Editorial Herder.

Ortiz, Ocaña. (2009). *Jugando También se aprende*. Madrid, España. Didáctica.

Piaget, J.; Konrad, L. y Erikson, E. (1982). *Juego y desarrollo*. Grijalbo. Barcelona, España.

Rizo García, M. (2009). *Sociología fenomenológica y comunicología histórica. La sociología fenomenológica y sus aportaciones al pensamiento en comunicación. Mediaciones Sociales*. México. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación.

Salvador Minuchin, Wai-Yung Lee, George M. Simón. (1998). *El arte de la terapia familiar*. Barcelona, España. Editorial Paidós.

Szapazani Leonor y Harvey Frank. (1985). *Terapia Familiar Sistémica. Material mimeográfico. Traducido por Msc Gerardo Casas*. Proporcionada por el Hospital Nacional Psiquiátrico de Costa Rica. Al pos-grado em Terapia Familiar sistémica. Curso Terapia I.

Umbarger, Carter. (1999). *Terapia Familiar Estructural*. Buenos Aires, Argentina. Umbarger Editores.

Watzlawick, Paul, Beavin, Janet, y Jackson, Don. (1995). *Teoría comunicacional humana. Interacciones, patologías y paradojas*. Barcelona, España. Editorial Herder.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

Winnicot, D.W. (1979). *Realidad y Juego*. Barcelona, España. Editorial Gedisa.

Andalucia, F. d. (11 de 05 de 2009). La importancia del contexto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-7.

Recuperado el 22 de 05 de 2021, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6448.pdf>

Díaz Lucea, J. (22 de 04 de 1993). *Destreza Motriz*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=334974>

Mayorga González , J. (s.f.). *Máster en Intervención Social en las Sociedades del Conocimiento*. Bogotá D.C.

Muñoz Quintero, J. (2009). Juego dirigido y juego libre en el área de educación física . *Temas para la educación* , 1-11.

Redondo Gonzalez, M. Á. (2008). El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo. *Innovación y experiencias educativas*, 1-8. Recuperado el 21 de 05 de 2021, de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>

**Anexos**

*Anexo 1: Consentimiento informado*

Consentimiento informado (en blanco – no los diligenciados) si se requiere permiso de una institución para usar datos, se adjunta el consentimiento o autorización escrita de dicha institución.

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Investigadores: Ruiz Murillo Marta Yolanda, Aristizábal Montes Luz Dary, Sánchez Sánchez Ilba Mireya.

Usted ha sido invitado a participar en el proyecto de investigación como tutor del menor de edad \_\_\_\_\_ con T.I \_\_\_\_\_  
**“El juego como proceso socioafectivo en niños y niñas de una institución educativa del Municipio de Manzanares Caldas”** 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 Atención integral a la infancia y adolescencia . Para su desarrollo, se emplearán una entrevista a los niños y niñas sobre la importancia que tiene el juego en su aprendizaje.

Usted fue seleccionado 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. Si usted consiente participar, le facilitaremos los documentos con una serie de preguntas, las cuales pedimos que responda en su totalidad y con su consentimiento estos documentos serán utilizados para los objetivos del estudio. El tiempo estimado para responder será de 20 minutos.

Su participación es voluntaria y tiene el derecho de revisar lo que contesto. La decisión de participar o no, es completamente voluntaria y no afectaría de ninguna manera sus relaciones laborales, personales y sociales. Si usted decide participar, es libre de no

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

responder cualquiera de las preguntas o de suspender en cualquier momento sin futuras afectaciones.

**Los documentos contestados 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 participante:**

He leído la información proporcionada previamente. Voluntariamente acepto participar en esta investigación. En constancia, firmo este documento de Consentimiento informado.

Nombre \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_  
Cédula de Ciudadanía #: \_\_\_\_\_ de: \_\_\_\_\_

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO NIÑOS**

Investigadores: Ruiz Murillo Marta Yolanda, Aristizábal Montes Luz Dary, Sánchez Sánchez Ilba Mireya.

Yo \_\_\_\_\_ estudiante del grado \_\_\_\_\_ deseo voluntariamente participar en el desarrollo de la investigación “El juego como proceso socio afectivo en niños y niñas de una Institución Educativa del Municipio de Manzanares” y responder las preguntas de la entrevista que se realiza.

Mi participación es voluntaria y entiendo que tengo derecho de revisar lo que contesto. La decisión de participar o no, es completamente voluntaria y no afectaría de ninguna manera las relaciones laborales, personales y sociales. Si usted decide participar, es

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA**

libre de no responder cualquiera de las preguntas o de suspender en cualquier momento sin futuras afectaciones.

**Los documentos contestados 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 participante:**

He leído la información proporcionada previamente. Voluntariamente acepto participar en esta investigación. En constancia, firmo este documento de Consentimiento informado.

Nombre \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

Documento #: \_\_\_\_\_ de: \_\_\_\_\_

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

Anexo 2: Aval Institucional

	<b>INSTITUCION EDUCATIVA ROMERAL</b> Licencia de funcionamiento No.1135-6 de marzo 12 de 2020 Emanada de la Secretaría de Educación Departamental DANE: 217433000098 NIT: 900.052.877-1 <b>OFICIO</b>	VERSION:	1
		HOJA:	1 de 1

**DE:** Rector Institución Educativa Romeral

**PARA:** Corporación universitaria Iberoamericana- Bogotá D.C.

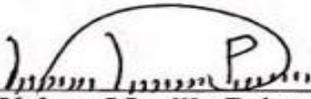
**ASUNTO:** Aval Institucional.

**FECHA:** mayo 05 de 2021.

Cordial saludo;

Yo, Nelson Murillo Prieto, identificado con cédula de ciudadanía Nro. 4450549 de Marquetalia Caldas, como directivo docente de la Institución Educativa Romeral de Manzanares Caldas, autorizo a Ilba Mireya Sánchez Sánchez identificada con C.C Nro. 46676891 de Chiquinquirá, Marta Yolanda Ruiz Murillo identificada con C.C Nro, 24728509 de Manzanares Caldas y a la Docente Luz Dary Aristizábal Montes identificada con C.C Nro. 24.758.309 de Marquetalia Caldas, para que implementen su proyecto de investigación **“El juego como proceso socioafectivo en niños y niñas de una institución educativa del Municipio de Manzanares Caldas”** y realicen actividades pertinentes para llevar a cabo dicho proyecto en una de las sedes de la Institución.

Con toda deferencia,

  
Nelson Murillo Prieto.  
C.C Nro. 4450549  
Rector.



CONSTRUIMOS Y VIVIMOS PARA LA EXCELENCIA  
MANZANAPES - CALDAS EMAIL: [romeralmanzanares@yahoo.es](mailto:romeralmanzanares@yahoo.es)

Escaneado con CamScanner

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

Anexo 3: Prototipo de guión (entrevista, encuesta etc.).

PARA ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD		
OBJETIVO GENERAL		
Comprender las experiencias entorno al juego como proceso socio afectivo en niños y niñas del grado segundo de una institución educativa del municipio de Manzanares.		
POBLACIÓN (MUESTRA)		
10 niños del grado segundo de una Institución Educativa del municipio de Manzanares.		
TEMAS (CATEGORIAS)	SUBTEMAS (SUBCATEGORIAS)	PREGUNTAS ORIENTADORAS (ENTREVISTA A PROFUNDIDAD)
Juego	El juego en la Primera Infancia.	¿Te sientes triste o alegre al jugar? ¿Por qué?
		¿Para ti, cual es el mejor sitio para jugar? ¿Tú casa, tú colegio, la calle, el campo?
	Juego como medio fundamental	¿Para ti es importante jugar? Explícame.
	El juego colectivo	¿Te gusta jugar solo o acompañado?
Desarrollo socioafectivo	Competencia emocional	¿Cuáles son tus juegos favoritos? Cuéntame algunos.
	Emociones	¿A quién te gusta invitar a jugar, por qué?
Familia	Juegos familiares	¿Qué actividades realizas con tu familia?

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

### Anexo 4: Transcripción de entrevistas

ENTREVISTA 1	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
Hola, el motivo de la entrevista el día de hoy es para hacer unas preguntas.	Bueno señora
¿Yo le hago una pregunta y usted muy juicioso me va a dar unas respuestas, perfecto?	Bueno
¿Tenemos varias preguntas por hacer, todas las preguntas son con respecto al juego, cierto?	Si
Empezamos con la primera pregunta, animo. ¿Te sientes triste o alegre al jugar?	Feliz
¿Feliz te sientes, por qué? Cuéntame.	Porque me divierto
¿Te diviertes mucho jugando?	Si, porque distraigo la mente, y juego con mi sobrino <b>(Emociones y sentimientos frente al juego).</b>
Muy bien, perfecto. Para ti, ¿Cuál es el mejor sitio para jugar? ¿Tu casa, tu colegio, la calle o campo abierto?	Campo abierto
¿Porque te gusta jugar en campo abierto?	Porque hay más espacio
¡Hay más espacio, muy bien! ¿Vamos con la tercera pregunta, listo? Te recuerdo que estamos haciendo una entrevista, que las respuestas que des están siendo grabadas, sí?	Bueno señora
¿Para ti, es importante jugar? Explicame	Si
Que bien, para ti si es importante jugar. ¿Puedes decirme por qué?	Porque me divierto, comparto con mi sobrino, mis amigos <b>(Emociones y sentimientos frente al juego).</b>
¡Aja! Muy bien. ¿Seguimos con otra preguntica, te gusta jugar solo o acompañado?	Acompañado
¡Acompañado! Haber, explícame por qué.	Porque puedo jugar más juegos con mis amigos...y, con mi sobrino... <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
Mas juegos, muy bien	Es más divertido jugar acompañado <b>(Estilos de juego)</b>
Muy bien, listo. Ahora viene otra pregunta ¿Cuáles son tus juegos favoritos? Cuéntame algunos.	La lleva, el escondite, y la cicla y el futbol <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
¿Me repites algunos que no te escuche muy bien, por favor?	El escondite, la lleva, las carreras el futbol y la cicla, pero mi cicla esta frenada
Umhhh, la cicla esta frenada	Si, monto en la cicla de mi sobrino <b>(Estilos de juego)</b>
Sígueme contando	Me gustan las carreras con mi sobrino y también juego con él a el bebe y al papa que es lo que más le gusta a él. Un día nos pusimos a jugar al papa y al bebe y al otro día me levanté y me fui y enseguida llego a decirme que jugáramos otra vez,

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

	es lo que más le gusta jugar ( <b>Emociones y sentimientos frente al juego</b> )
¿Viene otra pregunta, estás listo?	Si
¿A quién te gusta invitar a jugar y por qué?	A mi sobrino,
A tu sobrino, Haber ¿y por qué?	Porque él es muy divertido y comparte las cosas conmigo ( <b>Estilos de juego</b> )
Ah, muy bien. Ahora viene una última pregunta. ¿Qué actividades realizas con tu familia?	Mama me ayuda a hacer las tareas y yo le ayudo a lavar los platos y también le ayudo a nana cuando viene a ayudarle a hacer el oficio a mama, yo le quito la escoba y me pongo a barrer ( <b>Emociones y sentimientos frente al juego</b> )
Aja, y también juegan con la escoba la mama y la hermana, ¿o no?	Le damos leche a los gatitos
Listo, de todas maneras, gracias por haber sido parte de la entrevista, respondiste muy bien las preguntas, ¿listo?	Bueno señora
Perfecto	Es con mucho gusto, te quiero mucho
Muchas gracias	

ENTREVISTA 2	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
Hola, buenas tardes. ¿Cómo te va?	¿Bien, y usted profe?
Ah, bien también, muchas gracias. Que alegría de vernos por este medio. ¿Qué más, bien?	Si señora
Ah bueno, mira: Te voy a contar en pocas palabras cual es el motivo por el que nos estamos encontrando el día de hoy. ¿Sí? Bueno, yo te quiero hacer unas preguntas y tu muy amable me vas dando las respuestas. ¿Te parece?	Si
Bueno, antes de empezar con las preguntas: ¿te sientes bien, estás dispuesto a responderlas?	Si señora
Ah bueno, listo. Empezamos entonces con una pregunta, dice: ¿Te sientes triste o alegre al jugar?	-----
¿Te la repito?	Bueno señora
¿Te sientes triste o alegre al jugar? Cuéntame haber	Profe, la señal esta malísima. Se le escucha entrecortado el audio. ¿Usted me escucha bien?
Si, perfectamente	Usted habla y se le escucha entrecortado, no se le escucha bien la pregunta
En la pantalla están las preguntas, ahí se pueden mirar. Se están presentando las preguntas en la pantalla.	¿La pregunta es...”te sientes triste o alegre al jugar, por qué?” -Alegre
¿Por qué? Cuéntame porque te sientes alegre	¿Por qué?

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

Si, porque	Porque me gusta montar cicla
¡Aja! Sigamos entonces con la segunda pregunta. La segunda pregunta dice: ¿Para ti, cual es el mejor sitio para jugar: tu casa, tu colegio, la calle o el campo?	El campo, porque me gusta montar cicla, jugar al escondite, y jugar futbol. (Estilos de juego)
Aja, bueno, sigamos con la tercera pregunta: ¿Para ti es importante jugar?	Si
¿Por qué, explícame?	Porque la importancia de jugar es divertirse uno (Análisis y percepción del juego)
¡Muy bien, perfecto! Dice: ¿Te gusta jugar solo o acompañado?	Acompañado
¿Por qué, haber?	Me gusta acompañado porque solo no me gusta
Bueno, muy bien. ¿Y cuáles son tus juegos favoritos? Cuéntame algunos	¿Los juguetes favoritos?
Si, los juguetes y juegos favoritos	La cicla y el futbol (Estilos de juego)
La cicla y el futbol, perfecto. Muy bien. ¿Algún otro juego?	El escondite y la lleva (Estilos de juego)
Que rico, también te gusta jugar al escondite y a la lleva. ¿A quién te gusta invitar a jugar?	A mi amigo *****.
¿Y quién es el? Cuéntame	El hijo de la vecina, un amigo
¿Ah, y porque te gusta invitarlo a jugar a él?	Porque somos amigos
Porque son amigos, muy bien. Ahora vamos con otra pregunta. ¿Qué actividades realizas con tu familia?	Jugar parques y domino (Estilos de juego)
¡Ay! Jugar parques y domino con la familia. ¿Y la familia con la que vives está conformada por quién?	Por mi mama, mi papa y mi hermanito
Ah, perfecto. ¿Entonces te gusta jugar con familia y amigos?	Si
Ah ya, de todas maneras, entonces estamos acabando las preguntas. Muchas gracias por las respuestas.	

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

ENTREVISTA 3	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
Hola. Quería saludarte, pero también quería hacerte unas preguntitas, ¿sí?	Si señora
Entonces estas listo y preparado. ¿Las preguntas van a ser grabadas, listo?	Si señora
Empezamos con la primera pregunta. De todas formas, si no se me escucha bien la voz en la pantalla pueden leer las preguntas. Bueno, como te sientes, ¿triste o alegre al jugar?	Alegre (Emociones y sentimientos frente al juego)
Alegre? Porque, haber	Porque juego con mis hermanos (Análisis y percepción del juego)
¿Porque juegas con tus hermanos, y con quien más? Cuéntame	Con los amigos
A bueno, seguimos entonces con la segunda pregunta. ¿Para ti, cual es el mejor sitio para jugar: la calle, la casa, el colegio o el campo? Puedes escoger varios si quieres	La casa y la escuela.... Y el campo
¿La casa y la escuela por qué?	Porque en la casa comparto con mis hermanos y mis padres y en el colegio con mis compañeros (Emociones y sentimientos frente al juego)
¡Muy bien, listo! ¿Seguimos con la tercera pregunta?	Si señora
Bueno, haber ¿Para ti es importante jugar? Explícame	Si, porque me divierto
¿Tienes algo más por decir o seguimos con la otra pregunta?	Seguimos con la otra pregunta
¿Bueno, te gusta jugar solo o acompañado?	Acompañado
¿Qué bien, y por qué?	Porque jugar acompañado es más divertido (Emociones y sentimientos frente al juego)
¡Es más divertido, muy bien! Listo, la otra pregunta ¿Cuáles son tus juegos favoritos? Cuéntame algunos de ellos	Futbol, baloncesto, montar cicla, policías y ladrones, (Estilos de juego)
¡Uy, muchos juegos favoritos!	A la lleva, al escondite... (Estilos de juego)
¡Excelente! Otra pregunta: ¿A quién te gusta invitar a jugar?	A mis amigos y a mis hermanos
¿Ok, y por qué?	Mmmm... porque nos entendemos para jugar y nos divertimos mucho (Emociones y sentimientos frente al juego)
Que rico, vamos con una última pregunta.	Listo
¿Qué actividades realizas con tu familia?	Salimos a comer helado
¿Sí?	A almorzar, comer pizza
¡Uy, que rico!	Al parque, vamos al culto
Muy bien, muchas actividades en familia	Todos juntos
Ah bueno, de todas maneras, estas eran como las preguntitas. ¿Cierto?	Si señora
Diste unas respuestas muy acordes. Muchas gracias	Bueno señora

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

ENTREVISTA 4	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
¡Hola! ¿Estabas pendiente de que hoy te iba a hacer una llamada para unas preguntas?	Si
Ah bueno. ¿Todo ha estado bien?	Si señora
¿Cómo estás de salud?	Bien
El motivo del encuentro hoy es porque queremos hacer unas preguntas a los niños para que me cuentes las respuestas. Te hago la primera pregunta, ¿te sientes triste o alegre al jugar?	Si, me siento alegre (Emociones y sentimientos frente al juego)
¿Por qué te sientes alegre?	Por compartir con mis compañeros
¿Para ti cual es el mejor sitio para jugar? ¿La casa, el colegio, la calle o el campo?	La casa
¿El juego es bueno porque en la casa? ¿O en el colegio?	Porque esta mi hermano
Muy bien, otra pregunta: ¿Por qué es importante jugar?	No le entendí
¿Para ti es importante jugar?	Si, con los amigos
¿Y te gusta jugar solo o acompañado?	Acompañado
¿Muy bien, por qué? ¿Por qué te gusta jugar acompañado?	¿Ah? Porque me gusta jugar con mis compañeros (Análisis y percepción del juego)
Sigue otra pregunta, ¿Cuáles son tus juegos favoritos?	Las ciclas, los carros, las motos (Estilos de juego)
Haber, cuéntame más juegos	Las bolas, tengo un paquete de bolas
Ah bueno, ¿a quién te gusta invitar a jugar?	A nadie, a un vecino
¿Hola, estas ahí? ¿Por qué invitas a tu vecino?	Ah, si
Sigamos con otra pregunta: ¿Qué actividades realizas con tu familia?	-----
¿Qué actividades realizas con tu mama, con los que viven en la casa?	Con mi hermano, hermana
¿y que hacen en familia?	Con jugar
Ah bueno, si señor, muy bien. ¿Y a qué más?	
De todas maneras, que estés muy bien, gracias por responder estas preguntas. Que sigas jugando mucho con tu hermano, tu hermana y tu vecino.!	

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

ENTREVISTA 5	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
¿Hola, me escuchas?	Siii
¿Cómo estás?	Bieeeeeeen
Mira, lo que pasa es que quiero hacerte unas preguntas. ¿Perfecto?	Si señora
Va la primera pregunta Si me escuchas bien listo, y si no vuelvo y repito ¿Te sientes o alegre al jugar? Cuéntame	Alegre
¿Por qué?	Porque comparto con mis amiguitos <i>(Análisis y percepción del juego)</i>
¡Ay, muy bien! Te sientes alegre porque compartes con tus amiguitos. ¿Otra pregunta, para ti cual es el mejor sitio para jugar? ¿Tu casa tu colegio, la calle o el campo?	En el campo
¿Por qué?	Porque juego con mis amigos, porque soy libre
En el campo te sientes libre, excelente respuesta. Otra pregunta, ¿para ti es importante jugar?	----
¿Escuchaste o te repito la pregunta? ¿para ti es importante pregunta?	¿Que qué? No le escuche, hable más despacio
¿Para ti es importante jugar?	No se está escuchando
De todas maneras, las preguntas están en la pantalla, estamos en la pregunta número 3. ¿para ti es importante jugar? Mírala en la pantalla	Siii porque deslizo el cuerpo
¡Ay, muy bien! ¿Y qué más? ¿Por qué también es importante jugar?	-----
¿te gusta jugar sola o acompañada?	Acompañada
Muy bien, ¿por qué?	Porque comparto con mis compañeros
¿Muy bien, cuáles son tus juegos favoritos? Cuéntame algunos	El escondite <i>(Estilos de juego)</i>
¿Excelente, cuales otros juegos?	El escondite, la lleva, jugar domino <i>((Análisis y percepción del juego))</i>
Perfecto, vamos con otra pregunta. ¿a quién te gusta invitar a jugar, a quien invitas?	A mis dos primas y mi vecina y más nada
¿Y porque te gusta invitarlas a jugar? ¿Por qué, haber?	Porque es bueno
¿Otra pregunta, que actividades realizas con tu familia?	Jummm
¿Qué hacen en familia?	Ver películas
Muy bien, ¿qué otra actividad?	Compartir con mi familia
Perfecto	Y salir a pasear con ellos
¡Ay, que rico! ¿Y para dónde salen?	No escuche
Me dijiste que te gusta pasear con ellos y jugar, ¿qué más haces en familia?	No escucho
No te preocupes. De todas maneras, muchas gracias por participar, que estés muy bien, me alegra escucharte.	Lo mismo

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

ENTREVISTA 6	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
¡Hola! El día de hoy nos estamos reuniendo para hacerle unas preguntas y tu muy amablemente las vas a responder ¿te parece?	Si profe
Bueno, la primera pregunta dice: ¿Te sientes triste o alegre al jugar? Si me escuchas bien me respondes y si no, vuelvo y te la repito	Si
¿Te sientes triste o alegre al jugar?	Me siento alegre profe (Emociones y sentimientos frente al juego)
¿Por qué?	Porque soy un niño y soy... (como es) y soy feliz jugando (Emociones y sentimientos frente al juego)
Muy bien, seguimos con la segunda pregunta. Dice: ¿para ti, cual es el mejor sitio para jugar? La casa, la calle, el colegio o el campo, ¿ósea la finca?	La casa
¿algún otro sitio? Puedes escoger uno, dos, tres	Pues no, solo digo la casa y ya profe
¿Te gusta la casa para jugar por qué?	Porque estoy más seguro y puedo jugar más con mis juguetes (Emociones y sentimientos frente al juego)
¿Para ti es importante jugar?	Pues si porque desarrollo más la mente
¡Ay, verdad! Que explicación tan buena. ¿Y qué otra cosa?	Ya, solo me esa profe, no más.
Ah bueno, otra pregunta. ¿Te gusta jugar solo o acompañado?	Acompañado
¿Acompañado, y acompañado por qué? Cuéntame	Espere me la repite otra vez que no escuche bien profe
¿Por qué te gusta jugar acompañado?	Porque juego con mis amigos, puedo jugar más (Análisis y percepción del juego)
Aja, bueno, ¿Cuáles son tus juegos favoritos? Cuéntame a ver algunos	Ehhh, el futbol, el naípe, el parqueés, y el parques... me gusta el futbol, el naípe y el parques (Estilos de juego)
¿Algún otro juego?	La lleva y el escondite (Estilos de juego)
¡Uy, muchos juegos! ¿Se te olvida alguno o solo unos?	Espere haber... Ve, ya no más profe
Muy bien. Ahora viene otra pregunta ¿A quién te gusta invitar a jugar?	Alguien que sea de la familia profe
¿No, a quien le gusta invitar a jugar de la familia o de los amigos?	A mi hermana y a mi amigo más cerca (Emociones y sentimientos frente al juego)
¿Por qué los invitas?	Porque es bueno, podemos jugar afuera, podeos jugar balón, podemos jugar a la lleva, al escondite (Análisis y percepción del juego)
Muy bien	¿Y cómo es? Y uno puede correr y les hace ejercicio a los pies (Estilos de juego)
¡Perfecta esa respuesta! Otra pregunta: ¿Qué actividades realizas con tu familia?	Ehh, actividades pues... ayudarle a mi ama a hacer cosas, por ejemplo, yo le ayudo a lavar la loza y ella me ayuda con las tareas y todo, ósea que lo hacemos juntos (Emociones y sentimientos frente al juego)
Ah bueno, ¿y que otra actividad realizan?	Jugando en parques, futbol en la carretera, así...

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

	Y a mí me gusta eso, el parque, los juegos de mesa <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
¿te gustan los juegos de mesa y con tu familia los pines en práctica?	Si, y a mí me gustan los juegos de mesa y a mí me gusta ganarles <b>(Estilos de juego)</b>
¿Y qué ganas?	Pues es que por ejemplo jugamos a la verdad y si uno gana le dan plata <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
No siendo más, muchas gracias. ¿Tienes algo más por mencionarme respecto al juego?	Haber, me gusta el juego... y nada más

ENTREVISTA 7	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
¡Hola!	Hola profe
Bueno, el motivo por el que nos estamos encontrando hoy por esta cámara es porque yo le quiero hacer unas preguntas, ¿listo?	Bueno profe
¡Perfecto! ¿Yo le quiero hacer preguntas y me las vas a responder? Si alguna pregunta no la escuchas me dices y vuelvo y te la repito	Bueno profe
Bueno, entonces empezamos con las preguntas: ¿te sientes alegre o al jugar?	Alegre
¿Por qué?	Porque uno juega con los amigos y se divierte <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
¡Ay, muy bien! Te sientes alegre tu al jugar	Por compartir
Perfecto, si señor. ¿Qué más tienes para decirme? ¿Por compartir, porque más?	Por acompañarlos
Vamos entonces a hacerle la segunda pregunta ¿Listo?	Bueno profe
¿Para ti, cual es el mejor sitio para jugar? ¿Tu casa, tu colegio, la calle o el campo?	En la casa
¿Por qué la casa es el mejor sitio para jugar?	Porque por allá en los campos de pronto me aporreo, a la escuela todavía no podemos ir, y en la calle hay covid <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
Ah, perfecto. Por eso te gusta más jugar en la casa. ¿Qué tal están las preguntas para responder, fáciles?	Si señora
¿Para ti es importante jugar? explícame	Si
¿Por qué es importante jugar?	Pa uno compartir, pa jugar con los amigos y para entretenerse <b>(Estilos de juego)</b>
Listo, ¿Te gusta jugar solo o acompañado?	Acompañado
¿Por qué?	Porque uno solo como va a jugar <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
Aja, te gusta jugar acompañado. ¿Cuáles son tus juegos favoritos?	El congelado, la lleva, y el escondite <b>(Estilos de juego)</b>
Ay, que juegos tan buenos.	Y el ajedrez profe
Ay, que niño tan inteligente. Un día de estos jugamos, a mí ya se me está olvidando...	Bueno profe
¿Algún otro juego?	Como tirarnos de una estopa por una bajadita <b>(Estilos de juego)</b>
¿A quién te gusta invitar a jugar?	A los amigos
¿A cuáles amigos?	A los de allí al frente, los de allí abajo

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

¿Por qué le gusta invitar a esos amigos?	Pa jugar, divertirse, y entretenerse <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
Ah, muy bien. Y, por último: ¿cuéntame a ver que juegos o actividades realizas con tu familia?	Comer, dormir, salir, y ... y jugar
¿Juegas con la familia?	Jugamos ajedrez
Que juego tan excelente, y quien gana?	Mi hermano
Que bien, que buena actividad en familia. ¿Algo que se te haya olvidado?	Salir a comer, ayer fuimos a comer por el día de la madre.

ENTREVISTA 8	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
¿Hola, como estas? ¿Bien?	Bien
Qué bueno que estés bien, te voy a hacer unas preguntas, ¿listo?	Bueno
Perfecto, si me las escuchas bien me respondes y si no vuelvo y te las repito.	Bueno señora
Primera pregunta: ¿Te sientes triste o alegre al jugar?	Feliz cuando juego
¿Por qué te sientes feliz?	Porque estoy con mis amigos
Ah bueno, seguimos con la segunda pregunta: para ti cual es el mejor sitio para jugar, la casa, ¿la calle el colegio o el campo?	La calle, porque puedo jugar con mis amigos, pero también hay que salir con el tapabocas <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
Muy bien, otra pregunta. ¿Para ti es importante jugar? Explícame haber	Si porque me divierto
¿Te diviertes? Ah listo, muy bien. Sigamos con la otra pregunta. ¿Te gusta jugar solo o acompañado?	Acompañado
¿Si, por qué?	Porque puedo estar con mis amigos <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
Ah, muy bien. Otra pregunta: ¿Cuáles son tus juegos favoritos?	---
¿Cuáles son los juegos que más te gustan?	Montar bicicleta y futbol <b>(Estilos de juego)</b>
¡Aja! Muy bien. ¿A quién te gusta invitar a jugar?	A mis amigos
¿Por qué?	Porque necesitamos compañía <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
Que excelente respuesta. Vamos con la última pregunta. ¿Qué actividades realizas con tu familia?	Hacer de comer
¿Hacer de comer, y que más?	Jugar al escondite <b>(Estilos de juego)</b>
Ay, juegan al escondite. ¿Qué otras actividades?	Salir a caminar
¿Salir a caminar muy bien, y que más?	A comer un helado
¡A comer un helado, que rico! Listo, respondiste muy bien las preguntas, felicitaciones.	Bueno, gracias.

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

ENTREVISTA 9	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
¡Hola! ¿El motivo por el que nos estamos encontrando por este medio es que lo quiero hacer unas preguntas a ver si me colaboras con las respuestas, listo?	Bueno señora
Bueno, entonces empezamos con la primera pregunta. ¿Te sientes triste o alegre al jugar?	Me siento feliz
¡Ay! ¿por qué?	Porque comparto con mis amigos y juego con ellos <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
Ah, muy bien. Otra pregunta: cual es el mejor sitio para jugar: ¿la casa, el colegio, la calle o el campo?	En el campo, eh, la escuelita, y en la casa
¿Te gusta jugar en cualquier sitio? ¿En la casa por qué?	En la casa porque juego con mi familia
¿Muy bien, y en el colegio?	Porque me divierto con mis amiguitos cuando salgo al recreo <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
¿Ah bueno, y en la calle porque te gusta jugar? ¿Cuál es el motivo?	Por mis amiguitos jugando balón, cartas, jugando a boxeadores <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
¿Ah listo, y en el campo?	En el campo por la cicla y jugar futbol <b>(Estilos de juego)</b>
¡Muy bien! Sigamos con nuestra tercera pregunta. ¿Para ti es importante jugar?	Si, porque desarrollo muchas inteligencias y así crezco <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
Ay, qué bueno. Es importante el juego, muy bien. ¿Sigamos con otra pregunta, te gusta jugar solo o acompañado?	Acompañado
¿Por qué? cuéntame	Con mis amiguitos, las abuelitas mías, y con mi papá <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
Ah, muy bien. Y otra: ¿cuáles son tus juegos favoritos? Cuéntame algunos de ellos	Jugar a mi juego favorito, el fútbol y dominó <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
¿Qué bien, y que otro juego?	(-----)
Me repites por favor, no se te escucha bien	La natación y el basquetbol <b>(Estilos de juego)</b>
Que bien ¿A quién te gusta invitar a jugar?	A mis amiguitos, mi familia, y a mis primitos
¿Por qué?	Porque con mis amiguitos, mis primitos y mi familia puedo jugar parques, comparto, y con ellos puedo desarrollar las inteligencias y sopas de letras <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
Ay, muy bien. Sigamos con la última pregunta. ¿Qué actividades realizas con tu familia?	Las tareas con mi abuelita y con los otros, juego dominó <b>(Estilos de juego)</b>
Ay, muy bien.	Y juego con mi abuela cuando ella descansa y con mis primitos parques
¡Muy bien! ¿Qué otra cosa tienes para decirme o ya estamos terminando?	Nada
¿Te sentiste bien en la entrevista?	Si
¿Ósea, el tema del juego te gusta hartito?	Si
Ah bueno, de todas maneras, muchas gracias, muy buenas las respuestas.	Nos vemos para la próxima, chao...

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA SOCIOAFECTIVA

ENTREVISTA 10	
INVESTIGADOR	ENTREVISTADO
Hola, sabes que te quiero hacer unas preguntitas, ¿sí?	Si
¡Ah bueno, listo! Perfecto. ¿Entonces te hago la primera pregunta?	Yo no sé, usted vera
La primera pregunta es: ¿te sientes triste o alegre al jugar?	Alegre
¿Por qué te sientes alegre?	Porque me gusta mucho jugar <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
Te gusta mucho jugar, muy bien. La segunda pregunta dice: ¿para ti, ¿cuál es el mejor sitio para jugar, la calle, el colegio o el campo?	En la casa
¿Por qué es el mejor sitio para jugar la casa? Cuéntame haber	Porque llegan mis amigos <b>(Emociones y sentimientos frente al juego)</b>
¿Y por qué más?	Con todos los amigos
¿Listo, para ti es importante jugar?	Para hacer ejercicio
¡Muy bien! Dice: ¿te gusta jugar sola o acompañada?	Eh, acompañadita
¿Acompañada por quien, cuéntame?	No, es que yo me asusto mucho
Te asustas sola, entonces te gusta jugar acompañada. Otra pregunta: ¿Cuáles son tus juegos favoritos? Cuéntame algunos	La lleva
La lleva, muy bien	Al escondite también <b>(Estilos de juego)</b>
¿Qué otro juego, haber? Cuéntame	Al escondite americano
¿Uy, y como es ese juego? ¿Otra pregunta, listo?	Si
¿A quién te gusta invitar a jugar y por qué?	A todos los amigos
A todos los amigos, a bueno. ¿Y cuáles amigos?	A los que viven más cerquita y a mi primo <b>(Análisis y percepción del juego)</b>
¡Perfecto! Otra preguntita. ¿Qué actividades realizas con tu familia?	¿Qué qué?
¿Qué actividades realizas con tu familia? ¿Qué haces con tu familia? Cuéntame	Hacer tareas
Hacer tareas, que bien. ¿Y que más haces con ellos?	Jugar con ellos
Y jugar con ellos, ¿a qué juegas con ellos?	A tiranos pelotazos
A tirarse pelotas, ¿qué más? Cuéntame haber	Y ayudar a lavar la loza
Ah, que bien. Bueno, muchas actividades. No siendo, más gracias por haber respondido las preguntas	Bueno
Chao, que estés muy bien,	Chao, saludes.