

**“JUGUEMOS EN EL BOSQUE”, ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA
DISMINUCIÓN DE PRÁCTICAS PARENTALES ASOCIADAS AL USO DEL
CELULAR EN LOS NIÑOS DEL HOGAR BONDA CENTRO DE SANTA MARTA, 2022**

**ELBA CECILIA SAUCEDO
KARIME CERVANTES PALOMINO
NURY ANDREA LEÓN SUAREZ**

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES BOGOTÁ D.C.

2022

**“JUGUEMOS EN EL BOSQUE”, ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA
DISMINUCIÓN DE PRÁCTICAS PARENTALES ASOCIADAS AL USO DEL
CELULAR EN LOS NIÑOS DEL HOGAR BONDA CENTRO DE SANTA MARTA, 2022**

**ELBA CECILIA SAUCEDO
KARIME CERVANTES PALOMINO
NURY ANDREA LEÓN SUAREZ**

**TRABAJO PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN
LÚDICA Y DIDÁCTICA EN EL AULA**

**DIRECTOR
JULIAN ANDRÉS MENDOZA GONZÁLES
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INCLUSIVA E INTERCULTURALIDAD**

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES BOGOTÁ D.C.

2022

Resumen

Las prácticas de crianza y enseñanza en el hogar se asocian a las acciones que los padres y madres realizan con sus hijos desde el primer día de vida. De acuerdo a lo mencionado la presente investigación tiene como objetivo relatar los cambios que se producirán con la implementación del juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa, para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños de 1 a 3 años del Hogar Bonda Centro, 2022. Metodológicamente el estudio se desarrollará con el enfoque cualitativo y desde el diseño de investigación acción en la comunidad de Bonda en la ciudad de Santa Marta, Magdalena. Contará con la participación de 12 niños de la Unidad de Servicio (UDS) en Primera Infancia del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Se espera con este proyecto aportar a las experiencias que contribuyan al fortalecimiento de las prácticas parentales positivas y a la formación integral de los niños en su desarrollo social.

Uno de los logros del estudio es rescatar uno de los juegos tradicionales, que por muchos años han creado entornos de aprendizaje y diversión en los niños. El juego es un elemento cultural que aporta grandemente al desarrollo social, mental y físico de todos los infantes. Además, utilizar el juego como estrategia lúdica proyecta actividades motivantes y a la vez llenas de enseñanza para los niños. Se puede ver como una acción orgánica en el desarrollo saludable de cada miembro de la comunidad, partiendo desde la infancia.

Palabras claves: estrategias educativas, juego, prácticas pedagógicas y niño.

Abstract

Parenting and teaching practices at home are associated with the actions that fathers and mothers carry out with their children from the first day of life. According to what has been mentioned, the present investigation aims to report the changes that will occur with the implementation of the traditional game, the round: "Let's play in the forest", as an educational strategy, for the reduction of parental practices associated with the use of cell phones in children from 1 to 3 years of age at Bonda Centro Home, 2022. Methodologically, the study will be developed with a qualitative approach and from the action research design in the Bonda community in the city of Santa Marta, Magdalena. It will have the participation of 12 children from the Early Childhood Service Unit (UDS) of the Colombian Institute of Family Welfare (ICBF). It is expected with this project to contribute to the experiences that contribute to the strengthening of positive parenting practices and the comprehensive training of children in their social development.

One of the achievements of the study is to rescue one of the traditional games, which for many years have created learning and fun environments for children. The game is a cultural element that greatly contributes to the social, mental and physical development of all infants. In addition, using the game as a playful strategy projects motivating activities and at the same time full of teaching for children. It can be seen as an organic action in the healthy development of each member of the community, starting from childhood.

Keywords: educational strategies, game, pedagogical practices and child.

Tabla de índice

1. Problema.....	8
1.1 Planteamiento del problema.....	8
1.2 Formulación del problema	8
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Objetivo general	11
1.3.2 Objetivo específicos	12
1.4 Justificación	12
2. Marco referencial.....	14
2.1 Antecedentes investigativos	14
2.2 Marco teórico.....	15
Estrategia lúdica	18
Prácticas	19
Juegos tradicionales	20
Niños	21
Juguemos en el bosque	22
3. Diseño de la Investigación	24
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	24
3.2 Fases de la investigación	25
3.3 Líneas de investigación institucional	26
3.4 Población y muestra	26
3.5 Instrumentos de investigación.....	27
4. Estrategia de intervención.....	30
4.1 Estrategia	30
4.2 Plan para el logro de los objetivos	34
5. Conclusiones y recomendaciones.....	41
Referencias.....	43
Anexos	48

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1 Universo y muestra poblacional	27
Tabla 2: Matriz juego tradicional ronda “Juguemos en el bosque”	29

Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1: Proporción de hogares con telefonía móvil.....	9
Figura 2: Fases de la investigación.....	25
Figura 3: Implementando con los niños y los padres la ronda “Juguemos en el bosque.....	40

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En la sociedad actual, los padres cada vez más optan por facilitar a sus hijos el uso de dispositivos móviles para mantenerlos distraídos y pasivos. Estas prácticas parentales que se multiplican día a día como norma, están creando unas problemáticas afectivas y psicológicas en los infantes. Carrasco et al (2017) habla sobre este aspecto:

La familia como núcleo fundamental de una sociedad es la encargada de establecer las normas y prácticas de crianzas que se desarrollan en ella, a lo largo de la historia existen diversas formas prácticas de crianza que emergen en afectaciones emocionales y psicológicas, teniendo los padres como uno de sus fines el propósito de fortalecer sus creencias y culturas, la tecnología ha llegado a los hogares de las familias para convertirse en una práctica de crianza vista como aceptable desconociendo sus consecuencias (Carrasco et al., 2017, pág. 115).

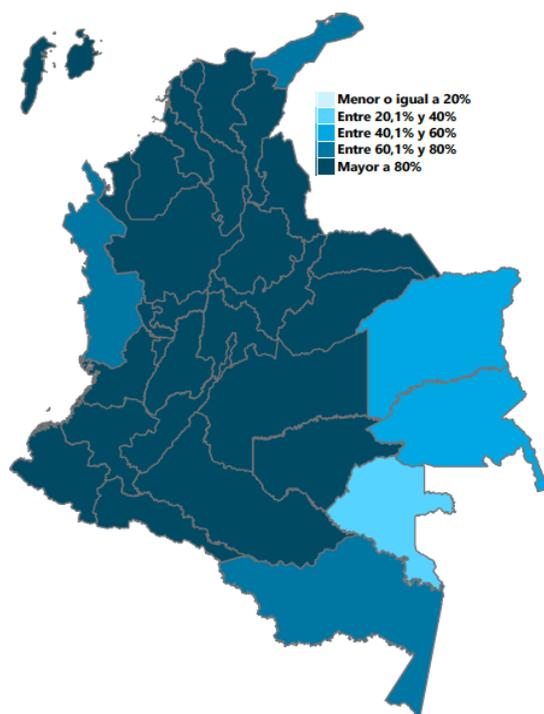
En toda sociedad existe un conjunto de creencias (sociales, religiosas y epistemológicas) que conforman el imaginario colectivo y cultural. Dichas convicciones, se mantienen a partir de la necesidad que se les confiere, por medio de un hecho inicial y a partir de actos repetitivos. Tales forman el punto de partida para los ritos, los hábitos y las costumbres, de esta manera la sociedad se auto-crea, autorregula, auto-gestiona y auto-institucionaliza. En esta línea el uso de dispositivos móviles se está convirtiendo en una práctica que está alienando a los niños con su entorno.

Es por ello que no se debe dejar de lado el legado cultural de cualquier comunidad debe ser protegido y, la forma más natural de hacerlo es a través de la comunicación generacional, es decir, de generación en generación. Una de las estrategias para esto son los juegos tradicionales, los cuales, desde su carácter lúdico y formativo, permiten mantener las tradiciones y creencias de

los pueblos, pues de diferentes maneras dan cuenta y llegan a revelar la forma en que la comunidad comprende los fenómenos sociales. Sin embargo, con el transcurrir del tiempo las tradiciones y creencias culturales han ido desapareciendo, esto relacionado a los avances científicos y tecnológicos de la sociedad, que nos han sumergido en un sin número de cambios y procesos a los cuales debemos adaptarnos. Por lo tanto, todas estas modificaciones repercuten en la vida de todos los miembros de una sociedad. Según datos del 2019, el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE) en Colombia la mayor parte de los hogares del territorio nacional cuenta con telefonía móvil, representado en más del 80% de los hogares, lo cual genera posibilidades de acceso a estos dispositivos por parte de los niños y las niñas (2021, pág. 7).

Figura 1

Proporción de hogares con telefonía móvil



Nota. Elaborado por DANE (2019).

Por otro lado, el DANE (2021) afirma que “el 73,8%” de las habitantes en Colombia con cinco años de edad o más cuenta con teléfono celular, donde “el 79,9%” de esas personas declara tener un “teléfono celular inteligente (Smartphone)” (pág. 8). “Para el caso del departamento del Magdalena, el 59,6% de las personas cuenta con teléfonos celulares de los cuales el 70,8% son teléfonos inteligentes y el 30,1% equipos convencionales” (Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), 2021, pág. 9).

En términos de conexión a internet, según el DANE (2021) “el 51,9% de los hogares colombiano posee conexión a internet (pág. 14). En el departamento del Magdalena, estos valores corresponden al 36,9%, demostrando que los hogares, aunque en proporciones menores, cuenta con acceso a navegación” (Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), 2021, pág. 15).

De acuerdo a lo anterior, en nuestro diario vivir es común observar que los niños han cambiado los juegos por el uso continuo de un celular o una tableta. Los datos del DANE es un llamado a la comunidad en general de hacer uso adecuado de esta tecnología que está diseñada para mejorar la calidad de vida. La utilización inapropiada de celulares móviles está generando que la interacción y el relacionamiento de los niños con sus familias, amigos y comunidad en general se vea afectada. Se les dificulta conocer, interactuar y desarrollar diferentes habilidades sociales; lo que conlleva a malos hábitos como sedentarismo, malas posturas y cansancio en la vista. Además, no aprenden juegos nuevos ni conocen juegos tradicionales, generando en ocasiones hasta enfermedades físicas como mentales que conllevan a acrecentar el problema. De acuerdo al documento *Los desafíos de la familia en la era digital*, publicado por la Universidad de la Sabana de la autoría de Juan Camilo Díaz Bohórquez, el 40% de los niños entre “2 y 4 años tiene contacto esporádico con dispositivos móviles” (Díaz, 2018).

Un aspecto importante a considerar, son los estilos parentales, por tanto, es imprescindible, conocer las prácticas educativas de los padres. Por otro lado, el desarrollo de las competencias emocionales y sociales en los niños son relevantes, porque los factores mencionados mediarán en el proceso de aprendizaje de los niños.

Considerando lo anterior y denotando la importancia de rescatar los juegos tradicionales como una forma de aprendizaje y de prácticas sanas en el desarrollo evolutivo de los niños. La presente investigación busca relatar los cambios que se producen con la implementación del juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia lúdica, para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro. Intervención que pretende tener una influencia en el desarrollo de los infantes a nivel psicomotriz, cognitivo, emocional y social.

1.2 Formulación del problema

¿Qué cambios se producen con la implementación del juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa, para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro de Santa Marta, Magdalena, Colombia?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Relatar la implementación del juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa, para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro.

1.3.2 Objetivo específicos

1. Identificar las prácticas parentales asociadas al uso del celular que afectan la socialización entre niños de 1 a 3 años.
2. Implementar el juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa en los niños del Hogar Bonda Centro.
3. Valorar el proceso de la implementación del juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa, para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro.

1.4 Justificación

El celular, las tabletas y los computadores forman parte de nuestro día a día. Desde que los niños son pequeños tienen acceso a la tecnología y ven a sus padres conectados de forma permanente a los diferentes dispositivos. Estos factores influyen en nuestros hijos y, sin duda alguna, en su desarrollo. La triste realidad es que, hoy en día, los niños aprenden a desbloquear el celular antes que, a sumar, construir frases o vestirse de forma autónoma. Aprenden a distraerse con asombrosa facilidad y como padres, utilizamos este recurso en múltiples ocasiones como estrategia de educación.

De esta manera esta investigación busca, por una parte, identificar las realidades para comprender algunas de las estrategias utilizadas por los padres con el uso del celular. También, implementar una estrategia de aprendizaje más saludable, asociada a una herramienta educativa, el juego tradicional: “Juguemos en el bosque”. Ronda tomada como una manifestación natural de transmisión cultural y actividad lúdica que emerge de la convivencia. Por último, hacer una

valoración de la actividad educativa que nos ayude a percibir los cambios que se producen en los niños participantes.

Igualmente se debe considerar que el juego es históricamente considerado como método de enseñanza, las comunidades primitivas lo usaban para desarrollar habilidades en los niños para cazar, pescar y cultivar. Los niños logran asimilar fácilmente los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana cuando se les instruye de manera natural.

Es cierto que la teoría del juego, plantea que este, se utiliza como una actividad que involucra diversos aspectos, como el arte, la cultura y de la comunicación, y, además, el juego se transforma en el canal por el cual en su gran mayoría los niños y niñas fantasean y se convierten en seres maravillosos, capaces de transportarse a sitios inimaginables. Nuestro país, gracias a la pluriculturalidad, permite involucrar el juego como estrategia pedagógica, sin embargo, no es una práctica que se difunda ampliamente en relación a los juegos tradicionales.

La presente investigación se realiza motivada, principalmente, por el tratar de relatar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los niños de 1 a 3 años y su relación con las prácticas parentales asociadas al uso de la tecnología. Lo cual, es con el fin de mostrar la importancia que tiene el juego tradicional como instrumento para fomentar el desarrollo y la construcción de identidad social, beneficiando a los infantes del barrio la Bonda de Santa Marta, Magdalena, Colombia.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Desde una perspectiva internacional, Tang et al. (2018) lideraron en Canadá una investigación que se preocupó por explicar el papel que juegan las prácticas de crianza de las madres y los padres en el tiempo de pantalla de los niños en los medios como el celular y, la televisión (pág. 1). En esta investigación se trabajó con una muestra de 62 niños cuyas edades estaban entre 1,5 y 5 años; en el estudio se concluyó, que es necesario revisar las prácticas parentales asociadas a la exposición de los niños a las pantallas.

En el contexto latinoamericano, específicamente en Argentina, se desarrolló un estudio por parte de Arru (2017) que indagó la realidad de los padres y niños sobre el estudio de recursos tecnológicos y su uso responsable, el estudio se ejecutó con una muestra de “60 padres” (pág. 131). La investigadora Arru (2017) argumenta:

Los resultados indican que, la mayoría de los padres expresan un perfil de prácticas parentales mediadoras del uso de la tecnología, predominantemente negligente, seguido por quienes recurren a prácticas indulgentes y, en menor medida, los padres encuestados revelan un perfil de prácticas autoritativas y autoritarias. (pág. 9)

Teniendo en cuenta los hallazgos del párrafo anterior, se observa la relevancia de hacer el actual estudio. El fin es rescatar un juego tradicional, como es la Ronda, para la mejora de prácticas parentales y el aprecio de los niños por estas actividades lúdicas. En Colombia, Moreno et al. (2021) desarrollaron un estudio correlacional sobre las mediaciones parentales y el uso de internet en niños, niñas y adolescentes con una muestra de 303 estudiantes en 11 ciudades (pág. 276). En los hallazgos se:

muestran relaciones entre el control parental y un menor tiempo de conexión a internet por parte de los hijos: el control del padre está relacionado con menor presencia de conductas adictivas a internet y al celular y, por el contrario, una relación autoritaria con la madre está relacionada con mayor presencia de conductas de riesgo en los hijos y específicamente, en el uso de internet. Además, las habilidades digitales de los padres son las que mejor están asociadas con una mediación activa, que los involucra más en las actividades digitales de sus hijos. (Moreno, y otros, 2021, pág. 276)

En consonancia con el escrito anterior, se interpreta, que el estudio hecho se puede convertir en un insumo clave para desarrollar programas de intervención que fomenten mejores comportamientos en los infantes sobre el uso y acceso a las conexiones digitales.

Finalmente, Venegas (2016) en la Fundación Universitaria Los Libertadores desarrolló el estudio sobre *La familia y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)* (pág. 8). En esta investigación se analizaron diversas posturas teóricas sobre la influencia de “las Tecnologías de la Investigación y la Comunicación” en las dinámicas familiares y la manera en que configuran la identidad de los individuos, por lo tanto, supone la necesidad de implementar diversas estrategias que contribuyan al fortalecimiento de vínculos familiares más sanos (Venegas, 2016, págs. 31-50).

2.2 Marco teórico

Con la finalidad de comprender teóricamente este proyecto de investigación, queremos en primer lugar dar algunas definiciones sobre la importancia de los procesos de la socialización en la primera infancia y, cómo el uso del celular se involucra de forma directa en las prácticas parentales. Por último, se van a definir algunos términos claves del estudio.

Las prácticas parentales son el medio que utilizan los padres para guiar y enseñar a sus hijos acerca de la vida en sus diferentes aspectos. Según Malander (2019) “el estilo parental se constituye a través de una combinación de actitudes hacia los hijos que crean un clima emocional en el cual los padres actúan” (pág. 27). Teniendo en cuenta lo anterior se consideran las prácticas parentales las acciones que los padres ejecutan en el vivir diario de los niños y niñas.

Por otro lado, no podemos ocultar la realidad de las prácticas parentales adoptadas hoy día, según Chang et al. (como se citó por Moreno et al., 2021) “En la actualidad, los niños, las niñas y los adolescentes (NNA) utilizan sus *smartphones* y *tablets* el doble del tiempo en comparación con el uso que hacen de las computadoras” (pág. 278). En este mismo sentido podemos mencionar que el uso del celular y otros dispositivos tecnológicos aparta a los niños de una interacción directa con otros niños. Lo cual, no permite la socialización con otros niños de su edad, quitándoles tiempo de intercambio y desarrollo con su entorno.

Es por ello que Darling y Steinberg (como se citó por Malander, 2019) nos dicen que los estilos educativos parentales son un conjunto de actitudes hacia los hijos que les son transmitidas y que en su totalidad crean un clima emocional en el cual se expresan las conductas de los padres. Al final, siendo estos los responsables directos de darle a sus hijos los aparatos tecnológicos, en este caso, el celular para que sea de su distracción y juego (pág. 27).

Siguiendo con la misma idea de los autores anteriores, se puede afirmar que las prácticas parentales son conductas definidas por una sociedad o un grupo en específico. Por ello, el efecto sobre el desarrollo infantil es directo, dado que afecta de forma particular el desarrollo social de los niños.

“El control parental” según Betancourt y Andrade (como se citó en Pastor et al., 2019), se entiende como “el tipo de estrategias de acompañamiento que desarrollan los progenitores con sus hijos sobre las actividades que realizan durante el consumo tecnológico y pueden dividirse

principalmente en las de apoyo y las de control” (pág. 997). Es por ello que hoy en día las prácticas parentales se enfocan en el ejercicio de manipular aparatos tecnológicos como elemento distractor, siendo los padres los primeros en dinamizar la actividad como algo natural.

De este mismo modo se puede mencionar que el uso desmedido de la tecnología en general se ha convertido en una lucha constante dentro de la sociedad. Sin embargo, se indica que los equipos tecnológicos utilizados con más tiempo dentro del hogar son las computadoras y el teléfono celular. El uso del celular dentro de una casa es el equipo más usado y de más fácil acceso. En esta línea se puede mencionar que los juegos tradicionales como una estrategia a implementar para la disminución del uso del celular como práctica, reviste de una importancia crucial. Los juegos tradicionales permiten el desarrollo de habilidades y competencias en los niños. Una de esas habilidades corresponde a la socialización que permite la interacción con otros individuos durante el desarrollo de los juegos, lo que valida su importancia para el desarrollo del actual estudio.

Además del fortalecimiento de las habilidades sociales, nos comparten los investigadores Tenesaca et al. (2022) que los juegos tradicionales también contribuyen a los procesos de aprendizaje de los niños en áreas como las matemáticas (pág. 300). En este sentido, se convierten en una posibilidad que permite el desarrollo de estudiantes íntegros, aportando componentes a la formación y el desarrollo de los infantes. La utilización de juegos tradicionales en edades tempranas permitirá la consolidación de ciudadanos con formación holística.

En consonancia, Pérez (2011) expresa que “al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación (...) sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (pág. 350). En coherencia con lo planteado por el autor, los juegos tradicionales están dotados de

características de sostenibilidad en el tiempo, y así como aportan al desarrollo integral de los niños. Estos objetos permiten su reproducción natural en el tiempo y, por lo tanto, se debe garantizar el desarrollo de esa relación positiva entre los infantes y los juegos.

En relación con todo lo mencionado anteriormente, se analiza que las prácticas parentales involucran de forma directa el uso del celular como elemento distractor. En ese sentido, impidiendo así, que los niños en edades de 1 a 3 años tengan la posibilidad de relacionarse e interactuar con sus semejantes, Es por ello, que se pretende que con la implementación de la estrategia de la ronda tradicional “Juguemos en el bosque”, se permita incidir de manera positiva para fortalecer el desarrollo social de los niños. A través de los juegos tradicionales se involucren los padres y así se fortalezca su dimensión social. De esta forma se logran avances significativos en el desarrollo social de los niños de la UDS Bonda Centro.

Estrategias lúdicas

En la educación de la primera infancia las estrategias lúdicas para la enseñanza son un elemento crucial. Respecto a las estrategias lúdicas Chi-Cauich (2018) afirma:

“Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula”. (pág. 70)

Por este motivo, consideramos relevantes las actividades lúdicas en esta propuesta de investigación, ya que favorece el desarrollo integral de los estudiantes. Además, podemos utilizarlas como un medio para fortalecer los diferentes desafíos que están viviendo los niños. Crean

un ambiente de aprendizaje propicio para interactuar y socializar entre todos. Respecto a este tema Sierra (20027) nos afirma:

La estrategia pedagógica. La concepción teórico-práctica de la dirección del proceso pedagógico durante la transformación del estado real al estado deseado, en la formación y el desarrollo de la personalidad, de los sujetos de la educación, que condiciona el sistema de acciones para alcanzar los objetivos, tanto en lo personal, lo grupal como en la institución escolar. (pág. 19)

Por lo tanto, la estrategia pedagógica es un componente esencial para la enseñanza en las aulas. Por último, Sierra (2007) expresa que “se identifican dos componentes, uno cognitivo visto como (arte) conjunto de reglas y principios, y otro interventivo (operaciones), dado en el conjunto de medios para alcanzar un resultado o acción que produce un efecto” (pág. 19).

Práctica pedagógica

Referente a este tópico Villegas (2016) argumenta que “las prácticas son una acción y ejecución de una actividad en la que el individuo actúa de acuerdo a las necesidades presentes” (pág. 354). Mencionado lo anterior, podemos afirmar que las praxis permiten a las personas de manera libre, analizar cuáles son sus verdaderas necesidades y actuar frente a ellas. Así escoger diferentes actividades que respondan de manera clara y concisa a la solución de dicha situación, logrando un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Las prácticas pedagógicas son las diferentes actividades que el docente realiza lo cual le ayuda en el desarrollo de los procesos. Lo cual, permite el desarrollo integral de los niños y niñas, es por ello que el educador debe llevar a cabo las acciones como: enseñar, comunicar,

socializar experiencias, reflexionar desde la cotidianidad, evaluar los procesos cognitivos, involucrándose de forma directa en la formación personal y profesional del estudiante (Cabrera, 2017).

Se plantea que en la práctica pedagógica se da el trabajo pedagógico; este es comprendido como el conjunto de actividades diseñadas y planificadas sistemática y metodológicamente con el propósito de lograr la formación de los educandos en un sector de la cultura y en aquellos complementarios. Esto implica producir en los educandos el salto de un estado de equilibrio (estado inicial) a otro (estado final), lo cual conlleva pensar que en la práctica pedagógica se involucra el pedagogo, el saber -o constructos de éste y los educandos. Así, las prácticas pedagógicas se constituyen como todas aquellas acciones, desde un saber, en las que los pedagogos tratan de generar (en los educandos) reflexiones y aprendizajes significativos (Cabrera, 2017).

Juego

Acerca de los juegos tradicionales Saco et al. (2001) afirman que “Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura, nuestro yo” (pág. 26). Por tal motivo consideramos importante lograr que los niños tengan una relación estrecha con este tipo de juegos tradicionales, ya que les permiten conocer o reforzar las costumbres a las cuales pertenecen.

Por otra parte, Saco et al. (2001) dicen que “muchos juegos tradicionales, en los cuales no hay un rol prefijado, sino que éste va cambiando en el transcurso del propio juego” crean unas relaciones más cercanas entre los participantes (pág. 26). Esto les permite a los niños recrear e

imaginar, pero, sobre todo, a estar atentos al juego para el cambio de los roles e interactuar de acuerdo al nuevo contexto.

Niño

En este proyecto de investigación el centro del estudio son los niños. Por ello, es clave tener una referencia de algunos autores que han definido el término. Según Mora y Navarro (2010) mencionan que:

A partir de la Constitución de 1991, en virtud al preámbulo y la consagración de los derechos de los niños en el artículo 44, los menores de edad se convierten en sujetos de derechos, considerados como seres en desarrollo que poseen dignidad integral. (pág. 1)

Por lo tanto, los niños en Colombia son personas de derechos, esto les permite el desarrollo libre y espontáneo de todas sus potencialidades. Además, tener el acceso a la educación y a otros elementos básicos para su avance. El gobierno colombiano se convierte en un garante para todo niño en los límites de su territorio para que progrese en todas sus dimensiones.

“Puer se refería al niño en general. Los lexicólogos proponen la palabra *ninus* o *ninnus* del bajo latín como origen común de esta palabra, que tarda en pasar del lenguaje hablado al escrito. Esto se explica al asignarle a esta palabra un origen infantil con el sentido de una persona que en su pupila refleja la imagen de otra que le vigila muy de cerca. (Cabrera, 2017, pág. 94)

Juguemos en el bosque

En la mayoría de los entornos educativos de los niños, es cotidiano el uso de las rondas para crear ambientes de aprendizaje, diversión e intercambio. La Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de la Alcaldía Mayor de Bogotá Distrito Capital nos enseña cómo se debe desarrollar a cabo la ronda “Juguemos en el bosque”:

Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo.

Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El jugador que hace el personaje de el lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Los otros jugadores siguen cantando:

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El lobo contesta:

- *¡Me estoy poniendo la camiseta!*

Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.

El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo. (2022, pág. 1)

Teniendo en cuenta la explicación anterior, podemos interpretar que las instrucciones, la dinámica del juego, el intercambio y las acciones conjuntas entre los participantes crean y recrean un aprendizaje continuo. Podemos afirmar que las rondas como juego tradicional dinamiza el proceso de aprendizaje de los infantes.

3. Diseño de la Investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Para el desarrollo de la propuesta de investigación, se realizará con un enfoque cualitativo, el cual permite conocer la realidad del contexto y reflexionar sobre ella y sus problemáticas. También, permite proponer estrategias que permitan un cambio significativo en las prácticas parentales de las familias que pertenecen a la UDS. Por lo tanto, nos permite tener una mayor comprensión con respecto a las prácticas parentales que están mediando los padres en los niños que asisten a la UDS Bonda Centro. Según este enfoque:

La investigación cualitativa es inductiva. Los investigadores desarrollan conceptos y comprensiones partiendo de pautas de los datos y no recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidos. Los investigadores siguen un diseño de investigación flexible, comenzando sus estudios con interrogantes vagamente formuladas. (Angulo, 2011, pág. 118)

En este sentido, el enfoque cualitativo es coherente con el propósito de la propuesta actual, ya que a través de la implementación del juego tradicional la ronda: “Juguemos en el bosque”, se busca mejorar el desarrollo social de los niños de la UDS Bonda Centro.

El diseño metodológico para trabajar en la propuesta de intervención es la investigación acción. Los investigadores científicos se esfuerzan por entender la realidad y conocerla mejor cada día, para idear mejoras de la misma. Los profesores en su labor docente, encuentran la investigación acción una herramienta útil para generar cambios y transformaciones de su labor.

En cuanto al uso de la investigación acción en el aula se puede utilizar para:

...el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo.

Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que

son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan. (Latorre, 2007, pág. 23)

Las ideas expuestas en el párrafo anterior, son coherentes con los objetivos planteados en nuestra propuesta de investigación. Igualmente, la técnica y la herramienta del estudio, como es el Grupo Focal está dentro de la metodología cualitativa participativa para generar cambios en nuestro desempeño como educadoras.

3.2 Fases de la investigación

En el presente apartado de manera sencilla pero directa, vamos a exponer las fases de la investigación:

Figura 2

Fases de la investigación



Nota. Elaboración propia (2022).

Indagación: En esta fase se busca mediante de la observación al Grupo Focal, los temas de interés y preferencia que tienen los niños en las edades de 1 a 3 años de la UDS Bonda Centro. Identificando las diferentes actividades que son de aprecio para los educandos.

Implementar: en esta fase se buscará poner en práctica con el Grupo Focal de los niños de la UDS de Bonda Centro la ronda “Juguemos en el bosque”. La cual, es una estrategia pedagógica dentro de los juegos tradicionales, con la finalidad de reducir las prácticas parentales asociadas al uso del celular como elemento distractor.

Valorar: en esta fase se evaluará el proceso llevado a cabo con el Grupo Focal. La observación de la implementación del juego tradicional ayudará a identificar los cambios actitudinales en los niños. Poder valorar la pertinencia de la ronda en reducir las prácticas parentales asociadas al uso del celular como elemento distractor

3.3 Líneas de investigación institucional

Dentro de las líneas de investigación que apela la Fundación Universitaria Los Libertadores, se encuentra la de “Evaluación, aprendizaje y docencia” (2022). La cual, permite vincular los intereses de los investigadores que conforman el proyecto y contribuir a la búsqueda de soluciones al problema de relevancia de la propuesta. Uno de las metas educativas de las investigadoras es aportar a ambientes donde los niños aprendan y a la vez socialicen. Al mismo tiempo, obtener un mejor entendimiento de las prácticas parentales sobre el desarrollo de los niños y la influencia de estas en todos los procesos de crianza.

3.4 Población y muestra

La UDS Bonda Centro es una unidad de atención perteneciente al programa de modalidad familiar del ICBF, se encuentra ubicada en el corregimiento de Bonda en la ciudad de Santa Marta en el departamento de Magdalena. La UDS cuenta con 50 usuarios, los cuales, se dividen en tres grupos etéreos; el primero, de 16 integrantes, está compuesto por mujeres gestantes, niños y niñas de 6 a 11 meses; un segundo grupo, de 17 usuarios que oscilan en las

edades de 1 a 3 años; y un tercer grupo, de 17 usuarios con niños y niñas de 2 a 4 años. Los usuarios son atendidos los días martes, miércoles y jueves, en los horarios de 8:00 a 11:00 a.m.

La muestra poblacional se hará por conveniencia y contará con 12 participantes: 6 padres y 6 niños de 1 a 3 años.

Tabla 1

Universo y muestra poblacional

UNIVERSO	MUERSTRA
50	12

Nota. Elaboración propia (2022).

3.5 Instrumentos de investigación

La observación se destaca dentro del instrumento de investigación como lo es el Grupo Focal. Según, Penalva et al. (2015) acerca del grupo focal o grupo de discusión menciona que la “forma de interrogación (a través de las intervenciones de los participantes del grupo en el diálogo entre los mismos) oculta el hecho mismo de la interrogación” (pág. 49). Tal herramienta y abordamiento ayuda a crear un ambiente de confianza y tranquilidad. Logrando, que los participantes interactúen con la mayor naturalidad y libertad de la situación. Entrelazando el grupo focal y la observación, de esta última se puede mencionar que es una de las principales herramientas que utiliza el ser humano para ponerse en contacto con el mundo, exterior. La observación es cotidiana, da lugar al sentido común y al conocimiento cultural. También, es sistemática y propositiva, tiene fines científicos, crea y recrea la realidad. En la observación no sólo interviene el sentido de la vista, sino prácticamente todos los demás sentidos y permite obtener impresiones del mundo circundante para llegar al conocimiento.

Penalva et al. (2015) argumentan que:

En la aplicación concreta y práctica, el grupo de discusión forma (pone las condiciones adecuadas para que se produzca) una interacción verbal en un grupo (entre 5 y 10 miembros) cuyos componentes se seleccionan de acuerdo con unos criterios acordes con los objetivos de la investigación. La situación creada intenta captar e interpretar una vivencia colectiva y observar experimentalmente comportamientos y producciones (de significados, ideas, sentimientos). (pág. 50)

Con base al párrafo, podemos afirmar que la conversación que se genera en un Grupo Focal tiene aspectos de un diálogo cotidiana. También, que al generar la atmósfera adecuada esta experiencia generará un sinnúmero de aprendizaje para los participantes. Se puede mencionar que el Grupo Focal es un tipo de entrevista que ayuda a mantener un diálogo colectivo alrededor de un tema central.

Es importante mencionar que existe una escala llamada Likert, los autores Zuñiga et al. (2016) se refieren a tal herramienta en el contexto económico. Sin embargo, el instrumento es muy versátil y puede ser utilizada en diversos contextos para desarrollar una encuesta. Una forma de aplicarlo es: con la escala de cinco puntos que va desde 1 (nunca) a 5 (muy a menudo), junto a 27 ítems agrupados en cinco dimensiones, (Rechazo, Castigo Corporal, Apoyo, Receptividad y Calidez) se pueden articular como: rechazo, compuesto de 7 ítems, castigo y capacidad de respuesta, cada uno compuesto de 6 ítems y, calidez y apoyo, cada uno compuesto de 4 ítems.

En la Tabla 2 se explica de manera sencilla la dinámica de la ronda “Juguemos en el bosque”.

Tabla 2

Matriz juego tradicional ronda “Juguemos en el bosque”.

JUEGO	REGLAS	DESARROLLO DEL JUEGO
Ronda	Se forma la ronda con un niño en el centro que irá a buscar a otro niño para formar una nueva ronda adentro; éste a su vez irá a buscar a otro niño hasta terminar todos en la ronda interna o hasta el número final de la canción.	Para esto se toman de las manos y se forman en circunferencia. Luego comienzan a moverse en conjunto de manera tal que el círculo “gire”. Esto requiere que todos los integrantes de la ronda se desplacen en la misma dirección y con una cierta coordinación, para evitar que la ronda se desarme.

Nota. Elaboración propia (2022).

4. Estrategia de intervención

4.1 Estrategia

Tema de investigación: “Juguemos en el bosque”, estrategia educativa para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro de Santa Marta, 2022.

Objetivo General: Relatar la implementación del juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa, para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro.

Objetivo específico 1:

Objetivos específicos	Identificar las prácticas parentales asociadas al uso del celular que afectan la socialización entre niños de 1 a 3 años.
Descripción de la actividad	<p>Vamos a iniciar haciendo una identificación mediante interacciones con los padres de familia. El propósito de este intercambio es indagar mediante las siguientes preguntas.</p> <p>¿Qué hacen los niños en sus tiempos libres?</p> <p>¿Que disfrutan hacer más?</p> <p>¿Mientras los padres trabajan, que hacen los niños?</p> <p>¿En que gastan la mayor parte del tiempo los niños cuando están en casa?</p> <p>¿Qué actividades disfrutan hacer más con sus hijos?</p>

	<p>El objetivo de esa actividad es identificar qué cosas hacen los niños la mayor parte del tiempo con sus padres y cuáles son los distractores por los cuales se ven inmersos.</p> <p>También se les va a aplicar el cuestionario Anexo 1.</p>
Beneficiarios	Padres del Hogar Bonda Centro de Santa Marta
Recursos	Padre, maestra, salón de clases.

Objetivo específico 2:

Objetivos específicos	<p>Implementar el juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa en los niños del Hogar Bonda Centro.</p>
Descripción de la actividad	<p>Se iniciará la actividad mostrando un video de la ronda infantil “Juguemos en el bosque”, la idea es que los padres y los niños se familiaricen con el juego tradicional.</p> <p>Luego la profesora les explicara cómo es la metodología para que inicien a jugar.</p> <p>Juguemos en el bosque.</p> <p>Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo.</p>

Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

*Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.*

*Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.*

- ¿El Lobo está?

El jugador que hace el personaje de el lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Los otros jugadores siguen cantando:

*Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.*

*Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.*

- ¿El Lobo está?

El lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo la camiseta!

Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.

El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo

	<p>agarre, ese será el siguiente lobo. (Alcaldía Mayor de Bogotá Distrito Capital, 2022)</p> <p>Con esta actividad queremos lograr que los padre e hijos se integren y logren disfrutar de actividades que generen goce y satisfacción. Que lo tengan como alternativa de salir de la rutina y lo miren como una oportunidad para disfrutar en familia alejando un poco a los niños de las pantallas.</p>
Beneficiarios	Niños y padres del Hogar Bonda Centro de Santa Marta
Recursos	Niños, padres, maestras, salón de clases, video beam o televisor y computador.

Objetivo específico 3:

Objetivos específicos	<p>Valorar el proceso de la implementación del juego tradicional, la ronda:</p> <p>“Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa, para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro.</p>
-----------------------	--

Descripción de la actividad	<p>Evaluar la actividad implementada, se irá mirado que cambios en su comportamiento van teniendo los niños, si les ha gustado jugar la ronda infantil y si en sus tiempos libres la utilizan como un medio distractor en el cual disfruten integrándose con sus padres.</p> <p>Se aplicará el cuestionario del Anexo 4, para entender el nivel de satisfacción de los padres respecto a la implementación de la ronda.</p>
Beneficiarios	Niños de del Hogar Bonda Centro de Santa Marta
Recursos	Niños, maestra, salón de clases y ronda infantil “juguemos en el bosque”

4.2 Plan para el logro de los objetivos

Tema general: “Juguemos en el bosque”, estrategia educativa para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro de Santa Marta, 2022.

Pregunta de investigación: ¿Qué cambios se producen con la implementación del juego tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa, para la disminución

<p>tradicional, la ronda: “Juguemos en el bosque”, como estrategia educativa en los niños del Hogar Bonda Centro.</p>	<p>mostrando un video de la ronda infantil “Juguemos en el bosque”, la idea es que los niños se familiaricen con esta ronda. Luego la profesora les explicara cómo es la metodología para que inicien a jugar.</p>										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Juguemos en el bosque. Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo.												
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Objetivo	Actividades	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
específico 3		1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	
Valorar el proceso de la implementación del juego tradicional, la ronda: “Juguemos en	Evaluar la actividad implementada, se irá mirado que cambios en su comportamiento										X	X

<p>el bosque”, como estrategia educativa, para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del Hogar Bonda Centro.</p>	<p>van teniendo los niños, si les ha gustado jugar la ronda infantil y si en sus tiempos libres la utilizan como un medio distractor en el cual disfruten integrándose con sus compañeros.</p>										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Figura 3

Implementando con los niños y los Padres la ronda “Juguemos en el bosque”.



Nota. Elaboración propia.

5. Conclusiones y recomendaciones

En conclusión, de manera general, se puede mencionar que los juegos tradicionales son parte natural e intuitiva de las dinámicas de aprendizaje de los niños. La estrategia educativa implementada obedece a la necesidad creciente de tener a los niños activos y en función de ambientes propicios para el aprendizaje. También, se puede ver como un mecanismo motivador para minimizar las prácticas parentales enfocadas en el uso del celular como elemento distractor en la UDS Bonda Centro.

Al hacer la indagación con los padres sobre el uso del celular en los niños; por un lado, se observa que se produce como una cuestión de repetir los hábitos de sus padres; por otro lado, desde los progenitores no se tienen diferentes estrategias para tener a los niños en actividades edificantes. Además, los padres llegan cansados de un día de trabajo y creen que lo más sencillo para no agotarse más es entregar el celular.

El juego tradicional “Juguemos en el bosque” ayudó a fortalecer las buenas prácticas de crianza en los padres. El desarrollo de los niños necesita de la compañía de las madres y padres. Respecto al espacio del hogar, se observó que es un contexto fundamental para la práctica del juego tradicional, donde la lúdica y la dinámica proporcionan bienestar e inciden positivamente en el desarrollo de los niños.

La actual investigación se considera un gran aporte a la comunidad educativa, dado que vigorizará los conocimientos pedagógicos, para los investigadores siguientes. Además, este es uno de los primeros estudios para esta edad, de 1 a 3 años, con juegos tradicionales. Dentro de las recomendaciones, se sugiere realizar los juegos tradicionales de su región dado que en cada lugar de Colombia las costumbres son diferentes y, la investigación busca como factor esencial

implementar la estrategia de una actividad lúdica con el propósito de fortalecer la socialización entre los pares.

Referencias

Alcaldía Mayor de Bogotá Distrito Capital. (2022). *Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte*.

Obtenido de Gobierno de Colombia:

<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/juguemos-en-el-bosque/juguemos-en-el-bosque>

Angulo, E. (Julio de 2011). *Política Fiscal y Estrategia como Factor de Desarrollo de la Mediana Empresa Comercial Sinaloense. Un Estudio de Caso*. Obtenido de Enciclopedia

Virtual Eumed.net: https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia_cualitativa.html

Arru, Julieta. (2017). *Prácticas parentales y uso de la tecnología de sus hijos de 10 y 11 años en*

Mendoza, Argentina. Obtenido de Repositorio del Pontificia Universidad Católica Argentina: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/265/1/doc.pdf>

Cabrera, E. (Diciembre de 2017). *Reflexión sobre la dignidad del niño y niña*. Obtenido de

Revista Colombiana de Bioética:

<https://www.redalyc.biblioteca.libertadores.edu.co/journal/1892/189253851008/189253851008.pdf>

Carrasco, F., Rocío, D., Huaiquil, D., Alejandra, N., Quiroz, M., & Binimelis, H. (2017). *El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar*. Obtenido de

Scielo: <https://www.scielo.cl/pdf/cuhso/v27n1/0719-2789-cuhso-27-01-00108.pdf>

Chi-Cauich, W. (Octubre de 2018). *Estudio de las Estrategias Lúdicas y su Influencia en el*

Rendimiento Académico de los Alumnos del Ceyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche,

México. Obtenido de I.C. INVESTIG@CCIÓN: https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2 de septiembre de 2021).

Boletín Técnico. Obtenido de Boletín Técnico:

https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_hogares_2019.pdf

Díaz, J. (15 de Abril de 2018). *Los desafíos de la familia en la era digital*. Obtenido de

Universidad de La Sabana: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/32791>

El Tiempo. (20 de Agosto de 2016). *Los desafíos de la familia en la era digital*. Obtenido de

Tendencias: <https://www.portafolio.co/tendencias/los-desafios-de-la-familia-en-la-era-digital-499731>

Fundación Universitaria Los Libertadores. (2022). *Líneas Institucionales de Investigación*.

Obtenido de Dirección de Investigaciones:

<https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion/lineas-investigacion/>

Latorre, A. (2007). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Obtenido de Books Google:

<https://books.google.co.ve/books?id=e1PLxGcRf8gC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Malander, N. (Junio de 2019). *Adiciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las práctica parentales*. Obtenido de ResearchGate:

https://www.researchgate.net/publication/334569311_Adicciones_tecnologicas_en_adolescentes_Relacion_con_la_percepcion_de_las_practicas_parentales/link/5d31e0a5a6fdcc370a4e26a4/download

Mora, Á., & Navarro, R. (9 de Julio de 2010). *Instituto Colombiano de Bienestar Familiar*.

Obtenido de Gobierno de Colombia:

https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/concepto_icbf_0027891_2010.htm

Moreno, N., Marín, A., Cano, V., Sanabria, J., Jaramillo, Á., & Ossa, J. (2021). *Mediaciones parentales y uso de internet por niños, niñas y adolescentes colombianos*. Obtenido de

ResearchGate:

https://www.researchgate.net/publication/351919077_Mediaciones_parentales_y_uso_de_internet_por_ninos_ninas_y_adolescentes_colombianos/link/60b028d3299bf13438efe71b/download

Pastor, Y., Martín, R., & Montes, M. (2019). *Patrones de uso, control parental y acceso a la información de los adolescentes en la red*. Obtenido de ResearchGate:

https://www.researchgate.net/publication/335224753_Patrones_de_uso_control_parental_y_acceso_a_la_informacion_de_los_adolescentes_en_la_red/link/5d5871fd92851cb74c74c925/download

Penalva, C., Alaminos, A., Francés, F., & Santacreu, Ó. (2015). *La investigación cualitativa: técnicas de investigación y análisis con Atlas.ti*. Obtenido de

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/52606/1/INVESTIGACION_CUALITATIVA.pdf;

Pérez, C. (1 de Febrero de 2011). *El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629245.pdf>

Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales*. Obtenido de

Educarex:

http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5Djuegos%20populares.pdf

Sierra, R. (Diciembre de 2007). *La estrategia pedagógica. Sus predictores de adecuación*.

Obtenido de Varona: <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635565004.pdf>

Tang, L., Darlingon, G., W L Ma, D., Haines, J., & Guelph, f. (3 de Diciembre de 2018).

Mothers' and fathers' media parenting practices associated with young children's screen-time: a cross-sectional study. Obtenido de BMC Obesity:

<https://bmcbes.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40608-018-0214-4>

Tenesaca, M., Aucchualpa, R., & Ávila, C. (2022). *Juegos tradicionales para el aprendizaje de*

matemática en niños de educación intercultural bilingüe. Obtenido de Revista Arbitrada:

<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1790>

Venegas, Y. (2016). *La familia y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la*

comunicación (TIC). Obtenido de Repositorio de la Fundación Universitaria Los

Libertadores:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/957/VenegasArdilaYeraldine.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Villegas, Z. (Diciembre de 2016). *Prácticas y Praxis de Investigación en las Universidades*.

Obtenido de Repositorio de la Universidad de Carabobo:

<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/48/art20.pdf>

Zuñiga, K., Sequeira, N., & Prendas, T. (5 de Diciembre de 2016). *Escala de Likert una*

herramienta económica. Obtenido de Academia:

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50711620/La_escalade_Likert_una_herramienta_economica-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1668892040&Signature=YeqOV7WYK6IHH4jpDCJ-~m6mcLFImQYhdqCusJnOQ3fuVgG3ZrJExmxDwL95J2y6ux2zJah2dwXNB9wJPfjE6OHjWF1LHwWo9zwY1tNruXy7n3

Anexos

Anexo 1

Cuestionario para aplicar a los padres de la muestra.

1. Usted, ¿qué juegos recuerda de su infancia?
2. Recuerda usted, ¿con quién compartía el tiempo de juegos?
3. Trae a la memoria, ¿qué tiempo destina usted para jugar con sus hijos?
4. Menciones 5 juegos tradicionales.
5. A usted, ¿le gustaría rescatar esos juegos y enseñárselos a sus hijos?
6. Padre de familia, a usted, ¿le gusta pasar tiempo con sus hijos?
7. Usted, ¿conoce los beneficios que trae para un niño el uso del celular?
8. Padre de familia, ¿conoce los riesgos del uso del celular para un niño?
9. Para usted, ¿qué es más fácil jugar con sus hijos o entregarles el celular para su distracción?
10. ¿En qué momento o situación usted le entrega el celular a sus hijos?
11. Usted, ¿cuánto tiempo cree que es suficiente dedicarle al juego con sus hijos?

Nota. Elaboración propia (2022).

Anexo 2

Escala tipo Likert.



Nota. Elaborador por QuestionPro¹ (2022).

¹ <https://www.questionpro.com/blog/es/ejemplos-de-escalas-likert/>

Anexo 3**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo _____ identificado con Cedula de Ciudadanía
_____, responsable directo del (la) Niño (a)
_____, menor de edad, otorgo de manera voluntaria mi
permiso para que participe en los encuentros de **“Juguemos en el bosque”**, **estrategia lúdica
para la disminución de prácticas parentales asociadas al uso del celular en los niños del
Hogar Bonda Centro de Santa Marta, 2022**. Así mismo, autorizo que le sean tomadas fotos
sea grabado en el desarrollo de dichos encuentros, y se use estas evidencias con fines no
lucrativos y en el marco del reconocimiento de los niños. Luego de haber conocido y
comprendido el propósito y procedimiento de dichas actividades, y en el entendido que no
recibiré remuneración alguna por la participación en estas actividades y tampoco sufragaré algún
gasto.

Firmo en constancia, _____

Firma del Responsable Parentesco con la Niña o Niño: _____

Teléfono de contacto: _____

Lugar y Fecha: _____

Nota. Tomado del Ministerio de Salud y de Protección Social, Gobierno de Colombia
(2014)².

² <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/Guia-reconocimiento-y-prioridades-Comunidad.pdf>

Anexo 4

Cuestionario de satisfacción con la escala Likert.

	NADA SATISFECHO	POCO SATISFECHO	NEUTRAL	MUY SATISFECHO	TOTALMENTE SATISFECHO
1. ¿Qué tan satisfecho se encuentra con la implementación de la ronda Jugemos en el bosque?					
2. ¿Qué tan satisfecho esta con esta herramienta pedagógica?					
3. ¿Cuál es su nivel de satisfacción en cuanto a la participación de niños y niñas?					
4. ¿Cuál es su nivel de satisfacción con respecto a la participación de los padres de familia?					
5. Indique su nivel de satisfacción en cuanto a continuar implementando rondas infantiles dentro de los procesos educativos de sus hijos					

Nota. Elaboración propia (2022).