

Juegos tradicionales como herramienta de fortalecimiento para niños con dificultades socioemocionales.

Meyler Puello Blanco

Lic. En Educación Preescolar Y Básica Primaria

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., noviembre de 2022

Resumen

El presente trabajo de investigación pretendió mostrar la importancia de los juegos tradicionales en la escuela, especialmente en los niños del grado Primero 01 de la Institución Educativa Departamental Roque De Los Ríos Valle del corregimiento del El Reten Magdalena. .

Los juegos tradicionales, tienen una enorme riqueza pedagógica que fomenta la estimulación de capacidades y actitudes, transformándose en un recurso lúdico y pedagógico; impulsando a los niños a recuperar la integración social de los juegos, especialmente los tradicionales, presentándolos de manera divertida y motivadora, lejos de las pantallas digitales, e invitarlos a ser parte de nuevos espacios abiertos, lúdicos y recreativos. Dentro de la presente investigación se han estado generando diversos aspectos pedagógicos que fundamentan los objetivos establecidos, abarcando la dimensión cognitiva, estética y corporal del desarrollo integral de los educandos dentro de un enfoque crítico social, formando estudiantes con autonomía, crítica, argumentación de ideas, participativos y líderes capaces de fomentar nuevas experiencias sociales.

Palabras Claves: Juegos, tradición, infancia, lúdica y educación

Abstract

The present research work aimed to show the importance of traditional games in school, especially in the children of the First 01 grade of the Roque De Los Ríos Valle Departmental Educational Institution of the district of El Reten Magdalena.

Traditional games have an enormous educational richness that encourages the stimulation of skills and attitudes, becoming a playful and educational resource; encouraging children to recover the social integration of games, especially traditional ones, presenting them in a fun and motivating way, away from digital screens, and inviting them to be part of new open, playful and recreational spaces. Within the present investigation, various pedagogical aspects have been generated that support the established objectives, covering the cognitive, aesthetic and corporal dimension of the integral development of the students within a critical social approach, forming students with autonomy, criticism, argumentation of ideas, participatory and leaders capable of fostering new social experiences.

Keywords: Games, tradition, childhood, leisure and education

Tabla de contenido

	Pág.
1.Problema	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos	6
1.4 Justificación	6
2.Marco referencial	7
2.1 Antecedentes investigativos	7
2.2 Marco teórico	7
3.Diseño de la investigación	9
3.1 Enfoque y tipo de investigación	9
3.2 Línea de investigación institucional	9
3.3 Población y muestra	9
3.4 Instrumentos de investigación	9
4.Estrategia de intervención	10
5.Conclusiones y recomendaciones	11
Referencias	12
Anexos	13

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Los juegos tradicionales a lo largo de la historia se han utilizado como un elemento importante en la integración de las familias numerosas y de las personas que hacen parte de una comunidad (cuando se reunían todos a fabricar los trompos, los yoyos, las cometas, las golosas, entre otros); ya que en estos juegos, los abuelos y personas mayores encontraron una buena manera de inculcar valores muy importantes en el desarrollo de una persona, entre otros valores se encuentran la responsabilidad, la lealtad, la creatividad, la competencia, y ante todo el respeto para con los demás.

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Según Maestro (2005), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Pero la sociedad actual ha cambiado mucho, llegando en algunos casos a desvincularse con la identidad cultural, evidenciando como las tradiciones que respectan a los juegos se vean seriamente afectada; el desarrollo cultural ha llegado a muchas zonas, propiciando a que los niños y niñas pasen la mayor parte del tiempo en juegos computarizados sin recibir ningún tipo de estimulación, cabe resaltar que durante la etapa escolar los estudiantes de preescolar se ven muy saturados de conocimientos por sus profesores, dejando a un lado los juegos tradicionales.

En la actualidad la cultura ha ido cambiando, ya no se le da el valor y la importancia que merece; las tradiciones son las actividades que se han practicado a lo largo de la historia, sin perder su esencia; esto crea preocupación en el ámbito social, llevando a buscar estrategias para una educación lúdica, en la cual el juego permita a los niños y niñas del grado primero 01 de la Institución Educativa Departamental Roque De Los Ríos Valle del corregimiento del El Reten Magdalena, a desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar sus emociones, ponerse en el punto de vista de otro, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar, a comunicarse con los demás, a interiorizar la importancia de trabajar en equipo frente a la competitividad, siendo estos factores importantes para la población en general estudiantil de la Institución Educativa.

Partiendo de la premisa que las emociones determinan nuestra manera de afrontar las situaciones que se nos presenta en la vida, nos permite adaptarnos, comunicarnos y desenvolvemos en la sociedad, creando un ambiente agradable a nuestro alrededor, Por tanto, se utilizarán los juegos tradicionales ya que son de agrado para los estudiantes, permitiendo la armonía y fortalecimiento en la convivencia escolar.

Un ejemplo que podemos traer a colación frente a esta problemática es que se ha observado que dentro de las actividades corporales de la clase de educación física, los estudiantes fácilmente se les nota cansados, poco motivados y perezosos al momento de realizar los ejercicios físicos, no logran mantener una empatía frente al deporte o actividad que requiera un mayor esfuerzo de motricidad gruesa; es por ello específicamente que es a este grupo de estudiantes a quienes queremos cambiarles la página, mostrándoles un sin números de experiencias divertidas, lúdicas y recreativas, donde cada uno de ellos se permita explorar

nuevos aprendizajes y disfrutar esta etapa maravillosa de sus vidas con una formación integral y formativa dentro de su desarrollo.

Por lo antes descrito, esta investigación busca rescatar los juegos tradicionales mediante la lúdica y la recreación, para establecerlos como parte de los procesos de enseñanza que emplean los agentes educativos, promoviendo que los niños y niñas tengan un adecuado desarrollo en sus diversas etapas, para que al momento de jugar puedan transmitir esta cultura y se arraigue cada día más, haciendo que los pequeños y porque no, los adultos regresen a los patios, parques, calles de los diferentes barrios, compartiendo y socializando con la comunidad

1.2 Formulación del problema

¿Cómo influye los juegos tradicionales en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en niños y niñas del grado primero?

1.3 Objetivos

Objetivo general:

Diseñar una estrategia pedagógica mediada por juegos tradicionales, para fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Departamental Roque De Los Ríos Valle

Objetivos Específicos

- Caracterizar las habilidades socioemocionales de las niñas y niños de grado primero
- Crear una estrategia pedagógica mediada por juegos tradicionales, para fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños y niñas del grado primero.

1.4 Justificación

Jugar para los niños y niñas es la actividad principal, ayudando a responder a sus necesidades de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar, expresar, comunicar, soñar; es por ello que ante la presente investigación del rescate de los juegos tradicionales se ha designado un problema de carácter social e integral en niños y niñas en edades de 6 años, ya que, por medio del juego, los niños y niñas aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollan su imaginación, imitan a otros niños, a sus padres, mueven sus músculos y articulaciones y promueven las relaciones sociales.

La presente investigación se aborda desde el aula de clase de los niños del grado Primero 01 de la Institución Educativa Departamental Roque De Los Ríos Valle del corregimiento del El Reten Magdalena, lugar en el cual se ha venido realizando una observación directa con los estudiantes con los cuales se planteó un objetivo ante la solución a la problemática que proyecta esta investigación.

Inicialmente se escoge a este grupo poblacional, observando grandes falencias en cuanto al aprendizaje y desarrollo de las actividades escolares, un grupo cargado de pereza y pocas moviidades físicas, pendientes de las pantallas y aferradas a la era digital y tecnológica.

Ante ello, el equipo investigativo se propone establecer una metodología de investigación acción, permitiendo que los alcances de este proyecto logren vincularse directamente con este grupo escolar y determinar cómo pueden tener un mejor contacto con su entorno sociocultural o su contexto institucional, logrando persuadir diversas connotaciones y estrategias didácticas y pedagógicas que impulsen a los niños y niñas a recrearse de manera lúdica y aprender a través de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales, tienen una enorme riqueza pedagógica que fomenta la estimulación de capacidades y actitudes entorno a la cooperación, solidaridad, honradez, superación, curiosidad, respeto y compañerismo; transformándose en un recurso útil y apropiado, para el desarrollo de las diversas etapas de los estudiantes en este nivel escolar; impulsando a los niños y niñas a recuperar un valor social de los juegos, especialmente los tradicionales, presentándolos de manera divertida y motivadora, lejos de las pantallas y por el contrario muy cerca de un espacio abierto, lúdico y recreativo.

Esta investigación aporta de manera significativa dentro del que hacer docente, donde de manera pedagógica se pretenden plantear y diseñar estrategias de aprendizaje a través de los juegos tradicionales, donde se saque a los niños de la monotonía de un aula y se logre transversalizar cada eje temático en un día divertido de aprendizajes, abarcando muchas más habilidades y competencias que las registradas en una plantilla o guía docente. Dentro de la presente investigación se han estado generando diversos aspectos pedagógicos que fundamentan los objetivos establecidos, abarcando la dimensión cognitiva, estética y corporal dentro de un enfoque crítico social para los niños en esta edad, formando estudiantes con autonomía, crítica, argumentación de ideas, participativos y líderes capaces de fomentar nuevas experiencias sociales.

Dentro de este contexto local se logra interpretar que los niños al dejar de realizar juegos lúdicos rompen nexos importantes con elementos que actúan en su formación integral y en la evolución de carácter físico y psíquico que deben experimentar para llegar a ser mejores hombres en el mañana; y aún más estando en este contexto municipal donde Segovia es un pueblo tradicional y ancestral cargado de costumbres y tradiciones pujantes. Por esta razón no se deben olvidar los juegos tradicionales ya que ellos no sólo enseñan, sino que también permite a los

niños tener una formación más integral, puesto que buscan brindarle lo mejor para su desarrollo y crecimiento, partiendo de una sana estimulación. Y si son bien enfocados desde una unidad didáctica, y en un aula de clase, se pueden trabajar los juegos y rondas tradicionales como potenciadores de la vida personal y social de los niños; aparte de esto, también se pueden trabajar las capacidades condicionales y coordinativas que son la base y son esenciales en el crecimiento y desarrollo motor de los niños en edad escolar.

Como estos juegos y rondas son tan incluyentes se les debe sacar el mayor provecho posible, poniéndole variantes para practicarlos no solo con los niños de educación preescolar, sino también con los jóvenes y con las personas mayores. Y como las personas mayores ya tienen conocimiento de estos juegos debemos motivarlos para que continúen dejando este legado a las generaciones más jóvenes para que los juegos y rondas tradicionales no empiecen a desaparecer por tanta industrialización y por los avances tecnológicos que cada día llaman la atención de más niños en el mundo, de manera que estos juegos no solo se inculquen y estimulen a los estudiantes del grado primero 01, sino a cada uno de los integrantes de la comunidad educativa de la Institución Educativa Departamental Roque De Los Ríos Valle del corregimiento del El Reten Magdalena.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Se reconoce a nivel internacional el estudio realizado por ...denominado “*La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*” de la universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela, cuyo objetivo fue fortalecer el aprendizaje significativo a través de estrategias lúdico-pedagógicas y juegos tradicionales para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del nivel transición.

Metodología: El estudio se inserta en la modalidad de investigación de campo, de carácter descriptivo.

Las técnicas utilizadas dentro del proceso de investigación son la observación participante, la cual es muy acentuada dentro de proceso porque permite indagar, conocer y compartir las actividades de los niños, docentes y padres de familia en situaciones propias de la cotidianidad escolar.

También se realizan actividades que involucran la lúdica y juegos populares en el que se valoran los cuatro pilares del aprendizaje infantil (aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y a convivir), los cuales permiten al niño tener un aprendizaje significativo, posibilitando su desarrollo corporal, el descubrimiento y la interacción.

Conclusiones más relevantes: “Las actividades lúdicas propician un ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento”

Relación del trabajo a su interés investigativo: La relación más relevante es que a través de la lúdica y juegos populares o tradicionales los niños pueden adquirir un aprendizaje significativo

(cognitivo), habilidad y movimiento (desarrollo corporal) y lo más importante que hace que los niños sean sociables, se integren e interactúen entre ellos (desarrollo social). (Romero, Ecorihuela, & Ramos, 2009)

“Aprendizaje basado en metodologías que apoyan la lúdica y el juego” de la Universidad de Almería en España.

Objetivo: Promover una formula muy interesante: Juego + Contenidos = Aprendizaje Significativo, donde se motiva a los alumnos frente al contenido curricular.

Metodología: Aprendizajes basados en proyectos, simulación y relación del juego y la lúdica.

Además, la autora propone tres etapas en las cuales los docentes pueden implementar estrategias lúdicas que mediante el componente lúdico favoreciendo el protagonismo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La primera etapa hace referencia al diseño pedagógico de las actividades lúdicas a implementar, la segunda etapa es de desarrollo de las actividades, dando a conocer la utilidad de estas y la última etapa de evaluación de resultados.

Conclusiones más relevantes: Los docentes deben apropiarse y mostrar interés e innovación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños.

Relación del trabajo a su interés investigativo: La mezcla de la lúdica y los juegos con los contenidos para que los niños aprendan u obtengan aprendizajes por medio del jugar elemento eficaz para que estos estén sincronizados en cuanto a participar y a prender, además los aprendizajes que logran tener a través de este medio no los olvidan porque se lograron en un ambiente de satisfacción y plenitud como lo es el juego para ellos. (Lopez Hernandez, 2013)

“las **técnicas de recolección de datos** son las distintas formas de obtener información”

Objetivo: utilizar los juegos tradicionales como un instrumento que propicie el uso adecuado del tiempo libre de los niños en edad preescolar.

Metodología: enfoque la investigación social cualitativa, en la medida que propende por identificar, desde la perspectiva de los sujetos, cómo los juegos pueden aportar al mejoramiento de los objetivos educativos y la consolidación de una cultura de lo formativo; mencionada intención toma forma gracias al método de Investigación. Acción, Participación; recurriendo a la aplicación de entrevistas a profundidad, narrativas docentes y grupos focales, que aportarán los datos necesarios para comprender de manera más completa la realidad propuesta.

Conclusiones más relevantes: Es necesario destacar que este proyecto enfatiza la importancia de los juegos tradicionales dado que estos permiten inculcar a los más pequeños el amor propio, la conservación y respeto por su entorno y de las demás personas de su comunidad, planeando correctamente cada juego a desarrollar con ellos para lograr el objetivo planeado

Relación del trabajo a sus intereses investigativo: De esta investigación se retomaron aspectos como la búsqueda de un abordaje integral del concepto de juegos tradicionales, la consolidación de nuevas formas de relacionarse dentro de los contextos escolares, la necesaria intención educativa que debe promover todo tipo de investigación, y la comprensión del potencial formativo que tienen los juegos tradicionales al procurar un dialogo entre la vida y la escuela, el mundo cotidiano con el mundo de las ideas y la academia

“Potenciar la atención de los niños y niñas que están en educación inicial a través de una propuesta lúdico-pedagógica”, Universidad Libre Bogotá

Objetivo: Solucionar insuficiencias metodológicas y didácticas en el aula preescolar, transición; propiciando un ambiente estimulante de experiencias significativas y de interacción social a partir de estrategias lúdicas con sentido, aprovechándolo como actividad natural y gratificante que realizan los niños de los primeros niveles escolares

Metodología: Se hará por pasos empezando por la observación participante y no participante, diseño y aplicación de una propuesta, analizar resultados y dar conclusiones sobre el impacto.

Conclusiones más relevantes: La lúdica y juegos tradicionales deben verse como una herramienta potencial en el desarrollo de la educación de los niños.

Relación del trabajo a su interés investigativo: Aporta a nuestra investigación sobre las ventajas de la implementación de la lúdica, como elemento indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje; por lo cual la creatividad estaría en las en las actividades placenteras y de goce dentro del aula y no en la adquisición de las normas regidas de la enseñanza tradicional (Rodriguez & Rodriguez Hormaza, 2010)

El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en niños,
Universidad de Cartagena (CREAD)

Autor (es): Melissa Arévalo Berrio y Yonelys Carreazo Torres (2016)

Objetivo: Analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes expresan un desinterés por las actividades académicas.

Metodología: Investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permite al investigador predecir el comportamiento (de los niños), por otro lado, porque los métodos de

investigación incluyen experimento y encuesta y por último los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados.

Conclusiones más relevantes: En conclusión, todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

Relación del trabajo a su interés investigativo: La lúdica es el mejor recurso didáctico acompañado de juegos tradicionales para promover en los niños un desarrollo óptimo en cuanto a la adquisición de aprendizajes, sociabilidad y desarrollo corporal o físico. El juego constituye un elemento básico para el desarrollo del niño (Arevalo Berrio & Carreazo Torres, 2016).

Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Para Fomentar El Uso Adecuado Del Tiempo Libre En Los Estudiantes De La Vereda Boca De Catabre Del Municipio De Chimá
Córdoba- Universidad Católica de Oriente

Autores: Ángel Rafael Polo Guerrero-Cesar Augusto Acosta Cortez- Marcela Del Carmen Osorio Estrada (2020)

Objetivo: Desarrollar una propuesta basada en el uso de los juegos tradicionales, para fomentar la utilización adecuada del tiempo libre de los de la Vereda Boca de Catabre del municipio de Chima córdoba.

Metodología: se inscribe dentro de los lineamientos propios de la investigación cualitativa, en cuanto al proceso de interpretación de la problemática del uso indebido del tiempo libre de los

niños y jóvenes de la vereda Boca De Catabre de Chima Córdoba En la presente investigación se utiliza el enfoque metodológico critico social, el cual tiene la intención de poner en evidencia la necesidad de solucionar un problema que es común en muchas veredas o comunidades cercanas, debido a que la mayoría de niños y jóvenes dan mal uso al tiempo libre, y a los comportamientos indebidos que presentan estos individuos dentro de su comunidad.

Conclusiones más Relevantes: La consolidación de nuevos ambientes de aprendizaje, humanos y formativos, ha de ser un compromiso de todo el sistema educativo, de ahí que recurrir a experiencia formativas como las que se pueden derivar del uso didáctico del juego, aportan a un concepto de educación más amplio en el que se valoren las especificidades de cada contexto, la realidad que rodea la escuela y por 51 encima de todo a la comunidad para inducir la en el buen uso de su tiempo libre desde la práctica de los juegos tradicionales. Para lograr lo anterior se institucionalizan desde el PEI estas actividades

Relación del trabajo a su interés investigativo: Aporta a nuestra investigación sobre las ventajas de la implementación de la lúdica, como elemento indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje; por lo cual la creatividad estaría en las en las actividades placenteras y de goce dentro del aula y no en la adquisición de las normas regidas de la enseñanza tradicional (Rodriguez & Rodriguez Hormaza, 2010)

2.2 Marco teórico

En el juego el niño se reconoce a sí mismo y encuentra infinitos lenguajes que lo acercan a los seres que le rodean, satisface la necesidad, se hace presente en el momento de descargar energía, para continuar con la labor de desarrollarse socialmente y permitiendo crear herramientas para el

diario vivir. Por medio del juego el hombre se conduce a la felicidad que se expresa en el momento.

El ser humano juega y aprende mediante el disfrute, utiliza la fantasía para desarrollar sus habilidades, es ágil y rápido en su manera de pensar, de actuar, los niños a través del juego aceptan su condición donde pueden ser libres, espontáneos, auténticos y reales.

Muchos ilustres académicos lo definen, pero la más trascendental es la ofrecida por Johan Huizinga que dice:

“El Juego es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

(Huizinga, 1954, pp 370)

Basado en la definición, es considerado el juego una acción libre que conlleva al ser humano al aprendizaje, al auto reconocimiento y el acercamiento con el entorno. Así el juego con una intencionalidad pedagógica se constituye en una fase indispensable en el desarrollo psíquico, afectivo, social y espiritual del niño porque lo relaciona con el ámbito cultural, político, social, emocional, estético y espiritual; en pocas palabras la actividad que aparentemente es intrascendental se convierte en todo un acontecimiento trascendental y definitivo para formar al ser humano desde su niñez.

Los juegos también es un espacio para desarrollar valores y destrezas, permitiendo que el individuo alcance logros inimaginables. Como los cognitivos, donde los infantes aprenden a observar, pensar, realizar variaciones, vencer dificultades y resolver problemas. O los afectivos, relacionados con el aprecio, la valoración y la empatía y los más importantes para este trabajo investigativo, los sociales, la capacidad de integrarse y adquirir principios como la tolerancia y el respeto que lo prepara a vivir en comunidad, rescatando así el sentido de pertenencia y de la creatividad colectiva.

Dentro de la múltiple variedad de juegos, se encuentran los Juegos Tradicionales que hacen referencia aquellas actividades antiguas, pero que aun a pesar del tiempo siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Las características de los Juegos tradicionales se resumen en los siguientes:

- Facilitan los aprendizajes propios de una región
- Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
- Favorecen la descarga de tensiones y energías.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, entre otros.

Para autores como Montessori, citada en Newson, (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26). La educación infantil debe estar ligada a la diversión, cada día se debe buscar que las clases sean significativas para los niños, tengan un objetivo específico como refiere María Montessori. Las actividades que involucran el juego son más atractivas y motivadoras, atrae la curiosidad de los niños. Los juegos pretenden activar los elementos de aprendizaje. Creando un ambiente lúdico pedagógico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias habilidades de aprendizaje.

El juego es calificado como una actividad fundamental en la edad infantil y se hace notorio en las diferentes actividades que se presentan en las instituciones educativas en el tiempo del recreo, y en las de educación física. Asimismo, el juego se ha utilizado como estrategia para el aprendizaje y mecanismo de enseñanza, en donde niños y niñas aprenden jugando.

María Montessori, (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal.

Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: Libertad, actividad, vitalidad, individualidad. La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios.

El método Montessori concibe la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, debido a que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo. El método se apoya en el asociar mismo y por medio

del material adecuado se inicia la educación de los sentidos. Entre el material didáctico propuesto se encuentran:

- Encastrables: material para ejercitar la educación y comparación de las cosas.
- Material para ejercitar sentido del tacto (texturas y pesos).
- Ejercicios para el sentido aromático.
- Planos encastrables de figuras geométricas.
- Cuerpos geométricos para el desarrollo del sentido.
- Cajas sonoras.

Otros materiales básicos son el barro, la arena, el agua, los cuentos, el papel blanco, el material para colorear y cualquier material artístico. En definitiva, los Juegos Tradicionales como actividad física, como acción humana o como estrategia pedagógica o didáctica, es un componente lúdico y recreativo muy completo que puede ayudar de diversas formas a los niños y a niñas de cualquier institución educativa o población. Además, su implementación es una buena oportunidad para acercar a los infantes a su patrimonio cultural y así desempolvar las tradiciones de nuestro pueblo colombiano.

3. Diseño de la investigación

El enfoque sociocrítico por (Freire, 2017) La pedagogía crítica ha sido considerada en la actualidad como el nuevo camino de la pedagogía, una en la cual se invite a las dos partes involucradas a construir sociedad desde la conciencia de los problemas sociales que se viven a diario y que afectan de manera directa e indirecta a las aulas de clase. Unos de los representantes de esta pedagogía es Paulo Freire, quien fue ministro de educación de su país, Brasil.

Freire plantea que la educación en cada país debe de convertirse en un proceso político, cada sujeto hace política desde cualquier espacio donde se encuentre y el aula de clase no puede ser indiferente frente a este proceso; para este crítico de la educación, se debe construir el conocimiento, desde las diferentes realidades que afectan a los dos sujetos políticos en acción, aprendiz y maestro.

El maestro debe de ser el ente que lleve a los aprendices a pensarse la sociedad en la cual están desarrollando su proceso de aprendizaje, deben de construir desde los conocimientos previos que estos llevan al aula de clase, ya que son ellos un reflejo visible y fiable de las realidades sociales. Por su parte el aprendiz debe construir el conocimiento como un acto político, desde la relación con el maestro y los demás aprendices dentro del aula, para pasar de ser seres sociales pasivos a seres sociales activos, críticos y pensantes de la sociedad en la que están sumergidos.

El pensamiento crítico dentro del aula no puede llevar a sus entes a ser seres negativos, por el contrario, el negativismo debe de estar totalmente alejado del pensamiento crítico para no sesgar la mirada a lo positivo que se está viviendo y poder seguir construyendo desde la realidad.

Ante esta investigación, se propone un enfoque socio crítico, ya que se pretende ver a los estudiantes del grado primero involucrados de manera constante y perspicaz durante su proceso de educación inicial. Claro que se conoce que los niños desde esta primera etapa son hábiles al explorar, desean conocer, preguntar, y aprender, es en esta etapa donde su capacidad para crear, suponer e imaginar se despierta de manera innovadora y todo lo nuevo para ellos se torna en una oportunidad privilegiada para señalar, interiorizar y cuestionar; pero rara vez los dejamos argumentar, ser críticos ante su imaginación.

Es desde este punto de vista y tomando en cuenta todo lo positivo de este enfoque que nos plantea Freire, que se proyecta viable una atención participante para con cada uno de los estudiantes, fomentando el asertividad, el cooperativismo y la integración de valores sociales que apuntan al crecimiento integral y formativo de los niños y niñas, En coherencia con lo anterior, la presente propuesta se enmarca en el método de investigación acción.

fases de la investigación



Tomado : Cameleon 2020

Investigación Acción Participativa Estos objetivos de la IAP, ajustados a la investigación particular que se desarrolle, deben ser conocidos por todos los investigadores y la comunidad de esta manera, se constituye un proceso de investigación conjunta y una efectiva democratización del conocimiento cuando se utiliza la IAP como instrumento de estimulación y promoción humana, de generación de conciencia y de extensión del conocimiento, se debe promover la investigación colectiva. Características de la IAP Las características de la IAP son consistentes con los objetivos que se proponen. Kemmis y McTaggart (2005) plantean algunas características, afirmando que la IAP es:

- Social, en la medida en que estudia la relación entre la esfera individual y la social.
- Participativa, pues las personas deben trabajar para mejorar sus propias prácticas dentro de contexto social.
- Práctica y colaborativa cuando promueve que las personas examinen las prácticas sociales, conduciendo a mejorar las prácticas durante y después del proceso de investigación; además, al investigador no se le considera un experto, es un coinvestigador que investiga con y para la gente.
- Emancipadora, pues el enfoque no es jerárquico sino simétrico, lo que hace que los participantes establezcan una relación de iguales en aportación de la investigación.
- Interpretativa porque los resultados dependen de las soluciones dadas e interpretadas por los participantes involucrados en la investigación.
- Crítica, pues contribuye a que las personas no solo busquen mejoras prácticas en el marco de las condiciones sociopolíticas dadas, sino que actúen como agentes de cambio críticos de esas condiciones

- Reflexiva en la medida en que las personas transforman su práctica a través de la crítica y autocrítica, práctica, reflexión.
- Transformadora de teoría y práctica, pues desde una reflexión crítica y sus derivaciones. Esta metodología obliga a abordar la práctica diaria, a partir de cómo la entienden las personas participantes, para “explorar el potencial de diferentes perspectivas, teorías y discursos que deben ayudar a iluminar prácticas particulares y situaciones prácticas, como base para el desarrollo de comprensiones críticas e ideas sobre cómo deben ser transformadas las cosas” (Kemmis y McTaggart, 2005, p. 568).

La IAP es una metodología comprometida con la transformación de la organización y práctica educativa y social, se convierte en un proceso crítico de intervención y reflexión. Es un proceso de investigación de conocimiento, de práctica, de cambio, pretendiendo construir y formular alternativas de transformación de las prácticas colectivas.

Fases

- Etapa de pre-investigación: Síntomas, demanda y elaboración del proyecto.

El proyecto de investigación surge de la necesidad de rescatar los juegos tradicionales como parte fundamental del desarrollo socioemocional de los niños y niñas.

- Primera etapa. Diagnóstico.
 - 2. Recogida de información.
 - 3. Constitución de la Comisión de Seguimiento.
 - 4. Introducción de elementos analizadores.
 - 5. Inicio del trabajo de campo (entrevistas individuales a representantes institucionales y asociativos).

- Segunda etapa. Programación.

Proceso de apertura a todos los conocimientos y puntos de vista existentes, utilizando métodos cualitativos y participativos.

- 8. Trabajo de campo (entrevistas grupales a la base social).
 - 9. Análisis de textos y discursos.
- Tercera etapa. Conclusiones y propuestas.
- Etapa post-investigación: Puesta en práctica del PAI y evaluación. Nuevos síntomas.

Tras el proceso se habrá logrado producir conocimiento, transformar la realidad, reforzar los lazos de la comunidad y hacer la gente protagonista de su cambio con la generación de los nuevos saberes

3.3 Población y muestra

La población de estudiantes que hacen parte del grado primero de la Institución Educativa Departamental Roque De Los Ríos Valle, con un total de 76 niños, siendo divididos en 3 grupos: grado primero 01: 26 estudiantes 1:02 25 estudiantes, 1:03 25 estudiantes todos ellos en edades de 6 a 9 años.

La muestra de estudiantes que hace parte de esta investigación, son los niños del grado primero 03 de la misma institución educativa; un grupo de 25 estudiantes divididos en un total de 7 mujeres y 18 hombres en edad de 6 a 9 años.

Son niños pertenecientes a familias de todo tipo, monoparentales, nucleares y extensas; hacen parte de diferentes credos religiosos, en su mayoría profesan la religión católica, seguido por la Iglesia Pentecostal y posteriormente, la religión trinitaria del Movimiento Misionero Mundial.

Grupo poblacional de niños de raza morena, mestiza y blanca, niveles socioeconómico medio y básico en su mayoría.

Dentro de este grupo, no se presenta ningún estudiante proveniente de alguna etnia, ni considerado afrodescendiente, tampoco se presentan estudiantes diagnosticados con alguna discapacidad física, psicológica, se presentan algunos estudiantes con dificultad cognitiva.

Las familias de estos 25 estudiantes del grado primero 03 son nativas de esta región caribe: personas reteneros, donde su principal actividad laboral está enmarcada en el trabajo formales e informal. Lo cual es símbolo de orgullo para muchas familias que día a día se ganan el pan a través de la constancia, esfuerzo y arduo trabajo en esta labor.

3.4 Instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos para la ejecución del proyecto investigativo son las siguientes:

Observación

Las técnicas de observación son un conjunto de técnicas y herramientas orientadas a evaluar un fenómeno, un individuo o un grupo de personas. Implican una manera de acercarse a la realidad del sujeto para conocerla. Generalmente se estudian conductas y comportamientos observables.

El método de observación directa es un método de recolección de datos que consiste básicamente en observar el objeto de estudio dentro de una situación particular. Todo esto se hace sin necesidad de intervenir o alterar el ambiente en el que se desenvuelve el objeto.

La observación directa se caracteriza por ser no intrusiva. Esto significa que el objeto observado se desenvuelve sin que moleste al observador. Por todo ello, los datos obtenidos a través de este método son reconocidos y tienen renombre en el área de la investigación.

No hay participación del observador. En la observación directa, el observador adopta un perfil bajo como si fuera una mosca en la pared. Esto hace que no haya que hacer sugerencias ni comentarios a los participantes.

Larga duración. Los estudios de observación directa duran más de una semana. Todo ello por dos motivos, el primero para garantizar que el objeto se siente cómodo con el observador y que actúe de forma natural. En segundo lugar, a fin de obtener todos los datos que necesitan para la investigación que se lleve a cabo.

Observación participante

La observación participante, como forma cualitativa de la observación, nos permite conocer mejor lo que ocurre en el entrenamiento. Se caracteriza por el hecho de que la persona que observa recoge los datos en el medio natural y está en contacto con los propios sujetos observados.

La técnica de observación participante es la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los sujetos observados; todos ellos se influyen mutuamente. En ella se recogen datos de manera sistemática y no intrusiva. Sus orígenes se sitúan en la Antropología Social, una disciplina científica que estudia la cultura y las instituciones sociales en diversos grupos humanos. Bronislaw Malinowski, antropólogo polaco, es considerado el padre de la técnica de observación participante.

La observación participante es una forma de acercamiento a la realidad social y cultural de una sociedad o grupo, pero también de un individuo. En ella el investigador se adentra en la realidad a estudiar junto al individuo o colectivo objeto de estudio. Además de ser un tipo de técnica, es la base de la investigación etnográfica, es decir, del estudio sistemático de personas y

culturas, además de un método muy relevante usado en la investigación cualitativa. Así, la investigación etnográfica, junto con la observación participante, están constituidas por dos elementos ya mencionados: el investigador (“el yo”) y el grupo (“el otro”). Se tiene en cuenta la perspectiva del sujeto observado junto al observador, para llegar a conocer la realidad objetiva de la forma más fiable posible.

Entrevista

La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. Canales la define como "la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto". Heinemann propone para complementarla, el uso de otro tipo de estímulos, por ejemplo, visuales, para obtener información útil para resolver la pregunta central de la investigación.

Se argumenta que la entrevista es más eficaz que el cuestionario porque obtiene información más completa y profunda, además presenta la posibilidad de aclarar dudas durante el proceso, asegurando respuestas más útiles.

La entrevista es muy ventajosa principalmente en los estudios descriptivos y en las fases de exploración, así como para diseñar instrumentos de recolección de datos (la entrevista en la investigación cualitativa, independientemente del modelo que se decida emplear, se caracteriza por los siguientes elementos: tiene como propósito obtener información en relación con un tema determinado; se busca que la información recabada sea lo más precisa posible; se pretende conseguir los significados que los informantes atribuyen a los temas en cuestión; el entrevistador

debe mantener una actitud activa durante el desarrollo de la entrevista, en la que la interpretación sea continua con la finalidad de obtener una comprensión profunda del discurso del entrevistado). Con frecuencia la entrevista se complementa con otras técnicas de acuerdo con la naturaleza específica de la investigación.

Las entrevistas se utilizan para recabar información en forma verbal, a través de preguntas que propone el analista. Quienes responden pueden ser gerentes o empleados, los cuales son usuarios actuales del sistema existente, usuarios potenciales del sistema propuesto o aquellos que proporcionarán datos o serán afectados por la aplicación propuesta. El analista puede entrevistar al personal en forma individual o en grupos algunos analistas prefieren este método a las otras técnicas que se estudiarán más adelante. Sin embargo, las entrevistas no siempre son la mejor fuente de datos de aplicación, la entrevista puede ser

Estructurada: cuando el entrevistador elabora una lista de preguntas las cuales plantea siempre en igual orden.

Semiestructurada: en la que el entrevistador tiene libertad de hacer preguntas adicionales

No estructuradas o abierta: en la que el entrevistador tiene una guía general con temas específicos y toda la flexibilidad para manejarlas, se manejan varios tipos de preguntas, generales, para ejemplificar, de estructura o estructurales y de contraste. (Día, Torruco, Martínez, & Varela, 2013)

Estrategia de intervención

las emociones ha sido objeto de estudio por diversos teóricos y esto ha permitido

tener un amplio conocimiento acerca de ellas, sin embargo, todo se resume a que las emociones se comprenden como un estado afectivo que experimenta el ser humano en determinadas situaciones de la vida cotidiana son consideradas innatas, ya que se dan de forma natural y desde el inicio de la vida, además son subjetivas teniendo en cuenta que cada reacción se basa en las experiencias previas que haya tenido el individuo, cabe mencionar que a través de la emoción se emiten dos tipos de respuestas; a nivel fisiológico y cognitivo las cuales serán determinantes en el accionar del sujeto (Salguero y Panduro, 2001; Tomás, 2014).

De acuerdo con Chóliz, (2005) es importante entender la emoción como una experiencia multidimensional, constituida por al menos tres sistemas de respuesta: cognitivo/subjetivo, conductual/expresivo y fisiológico/adaptativo. Para este proyecto se ha creado una estrategia de intervención que nos ayudara a trabajar las habilidades socioemocionales de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Departamental Roque De Los Ríos Valle.

El proyecto tiene como elemento de aprendizaje e interacción los juegos tradicionales, buscando como objetivo principal el desarrollo de la autonomía de niños de 6 a 8 años, partiendo de las experiencias y juicios de valor inculcados por padres y docentes en los estadios de edad perteneciente, que son mencionados por Piaget en sus procesos evolutivos “heteronomía” Piaget (1932).

En los cuales se pretende desarrollar contenidos que afirmen su autonomía a través de la heteronomía. ("es decir de sus juicios de valor") en un ambiente de afecto, confianza,

responsabilidad y respeto con la idea de que el niño potencie sus capacidades y tenga una buena auto estima, para llegar al reconocimiento pleno de su autonomía.

Generando que el niño sea más consiente en el momento de tomar decisiones que le permitan crecer personal mente, y corresponder adecuada mente a sus actividades educativas, siendo una persona sociable, segura, respetuosa y responsable que le aporte al colegio y a la comunidad. Fundamentos de la propuesta Principios pedagógicos. Estos principios están relacionados con la forma de aprender del niño.

- Principios de aprendizaje significativo: destacamos los indicadores importantes.

Respeto, Responsabilidad, Confianza, Autoestima.

- Principios de Globalización: el desarrollo del niño en el estadio de edad desde su heteronomía hasta su autonomía, ya que el niño aprende por intermedio de los juicios inculcados por los mayores se reforzará por medio de los juegos ciertos conceptos, que ayuden en el proceso de aprendizaje del niño de una manera recreativa.

- Haciendo que el niño en las actividades de juegos tradicionales identifique y enriquezcan ciertos juicios de valor que les permita ir desarrollando mucho más su independencia su, responsabilidad su respeto, su autoestima y su confianza.

- Principio de actividad: se lleva a cabo mediante los juegos tradicionales, en los que se involucran actividades de correr, saltar, lanzar, equilibrio, sensoriales etc.

4. Estrategia de intervención

Los juegos tradicionales tiene gran aplicación al trabajar con los estudiantes del, en este caso con los niños de Jardín y transición de la Corporación Instituto mi primera estación porque no requieren de muchos materiales ni espacio, se pueden realizar tanto en el aula como en el patio, bien fuera durante las clases o en los recreos.

Igualmente, los niños los niños los aprenden con mucha facilidad y los incorporan espontáneamente en su cotidianidad. De acuerdo con los planteamientos de Piaget, Vigotsky y Hizinga el juego forma parte de la cultura del niño y responde a su propia naturaleza lúdica, por tanto fue provechosa la utilización de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la socialización de los niños, facilitando la interacción y la convivencia en la institución.

Con los juegos, además los niños aprenden a valorar su cuerpo y la actividad física, aprovechar el tiempo libre de manera divertida, es decir que con los juegos se pueden crear ambientes de aprendizaje para que los niños se conozca y se sientan a gusto consigo mismo y con los demás.

En cuanto a sus aportes al desarrollo de la motricidad se pudo observar que con los juegos se potencian sus habilidades físicas básicas y su conocimiento de la estructura y en el control de movimiento según las circunstancias y condiciones de cada situación.

Es decir que los niños utilizan los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento para transmitir conocimientos, sensaciones, ideas y estados de ánimo, para establecer vínculos comunicativos y afectivos con los otros niños

Durante la participación en los juegos los niños logran resolver problemas que exigen el dominio de actitudes y destrezas motoras, se apropian de normas y reglas, hábitos, higiénicos, posturales, de ejercicios físicos manifestando actitud responsable con su cuerpo y el de los demás.

La presente propuesta académica “, Juegos Tradicionales Como Herramienta De Fortalecimiento Para Niños Con Dificultades Socioemocionales”. la cual contiene diferentes actividades pedagógicas que sumergen a los niños a un mundo de juego, imaginación y lúdica mientras aprendemos, trabajando desde las diferentes áreas del conocimiento y el desarrollo de habilidades y competencias, seleccionadas desde las necesidades evidenciadas en el desarrollo de la investigación y se consideraron las más apropiadas para el contexto académico y social de la institución. Con relación a la fase práctica y de evaluación se logró ejecutar, tomando en cuenta todos los permisos y protocolos de bioseguridad que promueve la misma institución,

En unión con los directivos, docentes, se realizó la actividad pedagógica, donde se articularon algunos de los juegos tradicionales (Golosa, salto de saco y cabalgata de caballo de palo), reconociendo diversas características sociales, familiares y personales de cada uno de los estudiantes, siendo una jornada cargada de muchos aprendizajes en cuanto a las emociones y relaciones sociales.

Dentro de este espacio evaluativo, se logró interactuar con los padres de familia, los cuales fueron abordados con una entrevista directa y sencilla, donde se dialogó a la importancia que genera la práctica de los juegos dentro del proceso de aprendizaje de los menores.

4.1 Juegos Tradicionales Como Herramienta De Fortalecimiento Para Niños Con Dificultades Socioemocionales.

Nombre de la actividad	Descripción	Materiales o recursos	Evaluación de la actividad
Juego la cucharita y la bolita	Momento inicio: se da la bienvenida a los estudiantes, luego se hace una oración en agradecimiento por las bendiciones recibidas, seguidamente se entona una canción la bolita, la bolita y todos los estudiantes la cantan y se motivan a jugar Desarrollo: este juego es tradicional y muy divertido se colocan los participantes en una línea recta cada uno con su cuchara y la pelota en la cuchara esta debe ser llevada por los niños en la boca hasta la meta, se puede hacer de varias formas (caminando con los dos pies, caminando con un solo pie, caminando con las manos al frente o levantadas hacia riba, corriendo entre otros) y el estudiante que llegue a la meta sin que la pelotica se caiga esa gana. Al estudiante que se le caiga la bolita debe regresar a la fila de salida e iniciar nuevamente. Cierre: El estudian que llega primera a la meta sin dejar caer la bolita es el ganador.	Recurso humano Varias Cuchara Varias Bolita de Pimpón	La valoración de esta actividad se realizo con el fin de que los estudiantes reflexionen como y porque no pudieron llegar a la meta, porque se les caía la bolita, porque al ganador no dejo caer la bolita, aunque el estudiante no obtuvo el resultado que esperaba. Logro entender que sucedió

Carrera de saco	Momento inicio: se da la bienvenida a los estudiantes, luego se hace una oración en agradecimiento por las bendiciones recibidas, seguidamente se entona una canción infantil para motivar a los estudiantes. Desarrollo: La carrera de sacos es un juego tradicional que a los niños les encanta, en este juego se requiere un saco grueso y que el participante tenga bastante habilidad y equilibrio. Los niños que van a participar se colocan dentro del saco cada uno y en una línea se colocan todos y al conteo de tres estos participantes deben llegar a la meta el primero que llegue es el ganador Cierre: En el momento que todos los estudiantes que participen lleguen a la meta así será el lugar que corresponde.	Recurso humano Sacos Premios	En la evaluación se les realizaron preguntas a los participantes de cómo se sintieron, si les gustaría jugar nuevamente, se les pregunto si estaban, motivados y emocionados. La respuesta fue positiva
Juego de bolos con aros	Momento inicio: Se invita los estudiantes a tener un encuentro con el padre creador, luego se entonan canciones infantiles y se explica la actividad. Desarrollo: en este juego los niños van a trabajar con sus brazos y piernas. consiste en tener agilidad de colocar el aro en un bolo que en este caso fueron unas botellas plásticas de gaseosa. En esta actividad los niños aprenden a coordinar movimientos con el objetivo	Botellas plásticas Aros Pelota pequeña	La evaluación consiste en la puntuación o cantidad de aros ensartados en las botellas, esto aporta a los niños conocimiento de números, colores, cantidad

	de ensartar el mayor numero de bolos o botellas, cuando ya el niño domina más el movimiento se puede cambiar los aros por una pelota y las botellas de llenan de agua o arena. Cierre: Esta actividad se trabajó en grupo se contaron los aros que cada grupo lanzo y hubo un grupo ganador		
--	--	--	--

5. Conclusiones y recomendaciones

El juego tiene un carácter internacional al punto que es considerado patrimonio cultural de la humanidad. Por lo tanto, debe ser de interés general y sobre todos para educadores, cuidadores y padres de familia, por lo tanto, se deben realizar el empoderamiento de este y más en estos tiempos que se ven amenazado por las pantallas de celulares, tabletas y computadores o padres ocupados.

Por lo cual se debe hacer procesos de investigación formativa del impacto que tiene este en el desarrollo del niño. Los juegos tradicionales en los primeros años de educación les aportan a los niños la exploración de todas las áreas, potencializado saberes en el estudiantado, Los juegos y las rondas tradicionales es una herramienta efectiva para las actividades recreativas que pueden contribuir para transmitir y mantener los valores culturales de generación en generación.

Además, aporta que se rescate y permanezcan los juegos de nuestros abuelos, una tradición que lastimosamente con el paso de los años se ha venido perdiendo, los juegos tradicionales se ven amenazado por el auge de las nuevas tecnologías que colocan al niño adicto a las pantallas, es ahí donde surge el papel del educador incentivar al estudiantado de retomar nuestras tradiciones como los son con los juegos tales como la lleva, la golosa, el fusilado entre otros. Esta investigación muestra cómo se plantea la posibilidad del rescate de los juegos tradicionales a través de la lúdica y la recreación teniendo como eje central los niños de la Institución Educativa Departamental Roque De Los Ríos Valle.

Referencias

Arevalo Berrio, M., & Carreazo Torres, J. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje Significativo en niños. Cartagena: Universidad de Cartagena CREAD.

Ayuelos. (s.f.). ayueloscc.com. Obtenido de www.hayueloscc.com/5-beneficios-de-las-actividades-recreativas-para-tus-hijos/

Cifuentes, M. (1998). Concepto de Historia y Teorías del juego y la Lúdica. Revista Seminario Investigativo, número 179

Anexos

Encuesta a padres de familia sobre los juegos de sus hijos

Fecha _____

	Juego	SI	POCO	NO
1	¿conoce usted el juego de carrera de saco?			
2	¿conoce usted el juego de la peregrina o golosa?			
3	¿conoce usted el juego de la cucharita y la bolita?			
4	¿conoce usted el juego de bolos?			
5	¿conoce usted el juego del trompo?			
6	¿conoce usted el juego de saltos con cuerdas?			
7	¿conoce usted el juego el quemado?			

Encuesta a padres de familia sobre los juegos de sus hijos

Fecha _____

Grado 103

1. ¿Cómo es un día habitual en la vida de tu hijo?

2. ¿Juegas con tu hijo? Si ____ No ____ porque _____

3. ¿Qué clase de juegos realizas con tu hijo?

4. ¿Sabes que son los juegos tradicionales?

5. ¿Cuáles juegos tradicionales juegas o jugaste?

6. ¿Conoce usted más juegos tradicionales que rondas infantiles?

Encuestas 28 de octubre 2022

Encuesta a padres de familia sobre los juegos de sus hijos

Fecha 28- oct. 22.

Juego	SI	POCO	NO
1 ¿conoce usted el juego de carrera de saco?	✓		
2 ¿conoce usted el juego de la peregrina o golosa?	✓		
3 ¿conoce usted el juego de la cucharita y la bolita?	✓		
4 ¿conoce usted el juego de bolos?	✓		
5 ¿conoce usted el juego del trompo?	✓		
6 ¿conoce usted el juego de saltos con cuerdas?	✓		
7 ¿conoce usted el juego el quemado?	✓		

Encuesta a padres de familia sobre los juegos de sus hijos

Fecha 3 de noviembre 2022.

Grado 103

3. ¿Cómo es un día habitual en la vida de tu hijo?

mis hijos están en las escuelas, luego juegan en su descanso, hacen actividades como fútbol y en casa juegan sus juguetes.

¿Juegas con tu hijo? Si ✓ No — porque es su deber para ellos.

¿Qué clase de juegos realizas con tu hijo? Juegos Educativos donde el aprende a tener conocimiento.

¿Sabes que son los juegos tradicionales? Son los juegos de cada región que se transmiten de generación en generación.

¿Cuáles juegos tradicionales juegas o jugaste? la golosa, la pirata o aro, las aundas.

¿Conoce usted más juegos tradicionales que rondas infantiles? juegos tradicionales.



Encuentro de padres de familia para aplicar las encuestas

Las fechas fueron 28 de octubre y 3 de noviembre del año 2022



Juego de la cucharita y la bolita

4 de noviembre 2022



Juego carrera de saco

11 de noviembre del 2022



Juego de bolos con aros

4 de noviembre del 2022