



**INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL
COLEGIO SAN JOSE DE LAS VEGAS Y EN EL JARDÍN INFANTIL LOS PEQUEÑOS GIGANTES**

Realizado por:

Mariana Londoño Llano

Yulianis Cordero Cordero

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

2024

**INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL DE NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL
COLEGIO SAN JOSÉ DE LAS VEGAS Y EN EL JARDÍN INFANTIL LOS PEQUEÑOS GIGANTES**

Realizado por:

Mariana Londoño Llano

Yulianis Cordero Cordero

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación
Infantil

Asesor(a)

MARIA EUGENIA PATIÑO ATEHORTUA

Magister en Educación

Candidata a doctora en Humanidades

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

2024

Dedicatoria

Mariana,

A Dios, fuente de luz y guía en cada paso de mi camino, y a mi madrina Lucila Parra, cuyo apoyo y sabias palabras han sido mi faro en esta travesía académica. A mi amado esposo David Ospina, por su constante aliento y apoyo incondicional en cada desafío. A mi querido hijo Miguel Ángel, quien me inspira a ser mejor cada día. A mis amados padres, Martha Nora Llano y Alexander Londoño, por su amor inquebrantable y su eterno respaldo en cada etapa de mi vida. Esta obra está dedicada a ustedes, con profundo cariño y gratitud por ser mi motor en la búsqueda del conocimiento y la realización de mis sueños.

Yulianis,

A Dios, por su infinita bondad y por permitirme llegar hasta este punto en mi camino académico. A mi familia, por su amor incondicional, comprensión y apoyo constante a lo largo de esta travesía. A mi mamá y a mi hermana, por su presencia constante, sus palabras de aliento y su inquebrantable fe en mí. A mis queridos amigos y compañeros de estudio, por compartir conmigo este camino lleno de retos y aprendizajes, y por brindarme su apoyo y camaradería en todo momento.

Agradecimientos

Mariana,

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido de alguna manera a la realización de este trabajo. En primer lugar, agradezco a mis profesores por su orientación, conocimiento y dedicación, que han sido fundamentales en mi formación académica. Agradezco especialmente a mi compañera Yulianis, por su colaboración, amistad y compañerismo a lo largo de estos años de estudio. También quiero agradecer a mi familia, amigos y seres queridos por su amor, comprensión y apoyo constante. Sin ustedes, este logro no habría sido posible.

¡Gracias por estar siempre a mi lado!

Yulianis

Agradezco a Dios por su constante guía y protección a lo largo de este camino. Agradezco a mi familia por su amor incondicional, su apoyo inquebrantable y por creer en mí en todo momento. A mi mamá y a mi hermana, por ser mi fuente de inspiración y por estar siempre a mi lado, brindándome su amor y su aliento. Agradezco especialmente a Mariana, mi compañera, por su colaboración, compañerismo y amistad a lo largo de estos años de estudio. También quiero agradecer a mis profesores por su orientación.

¡Muchas gracias por su apoyo y ayuda!

Contenido

Lista de anexos	7
Resumen y palabras clave	8
Abstract	9
Introducción	10
CAPÍTULO I. CONTEXTO PROBLÉMICO	11
1 Planteamiento del problema	11
1.1 Descripción del problema	11
1.2 Formulación del problema	13
1.3 Justificación	13
1.4 Objetivos	14
CAPÍTULO II SUSTENTO TEÓRICO	16
2 Marco Referencial	16
2.1 Antecedentes	16
2.2 Marco Teórico	22
2.2.1. Teorías del Desarrollo Infantil	27
2.2.2. Desarrollo Socioemocional	28
2.2.3. El Juego en la Educación	30
2.2.4. Integración de Tecnología y Juego en Educación	31
2.2.5. Juego y Resiliencia Emocional	31
2.2.7. Otras Teorías	32
2.2.7.1. Teoría del conductismo	32
2.2.7.2. Teoría del Desarrollo Moral de Lawrence Kohlberg	32
2.3 Marco Legal	33
Capítulo III. METODOLOGÍA	38
3. Diseño Metodológico	38
3.1 Enfoque de la Investigación	38
3.2 Población y participantes	40
3.3 Instrumentos de Recolección de Datos	41
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	44
Análisis de Resultados	44
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	54
CAPÍTULO VI. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	57
Referencias	58
Anexos	65

Lista de anexos

Anexos	66
Anexo 1.	67
Diario de Campo #01	67
Anexo 2	71
Ficha de observación #01	71
Anexo 3	73
Ficha de observación #02	73
Anexo 4	75
Entrevista Docente #01	75
Anexo 5	77
Entrevista docente #2	77
Anexo 6	80
Entrevista Docente #3	80
Anexo 7.	82
Talleres Interactivos	82
Anexo 8	84
Propuesta de intervención	84

Resumen y palabras clave

El presente documento investiga la influencia de las actividades de juego en el desarrollo socioemocional de niños de 4 a 5 años, centrándose en el contexto educativo del Colegio San José de las Vegas y el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes en Colombia. Reconociendo la importancia crítica del desarrollo socioemocional en la infancia temprana, el estudio adopta un enfoque cualitativo, específicamente una perspectiva fenomenológica, que busca comprender las experiencias y percepciones de los participantes en relación con el juego y su impacto en el desarrollo socioemocional. Se emplea un método de muestreo por conveniencia para seleccionar a los niños y educadores participantes, reconociendo las limitaciones prácticas y éticas asociadas con la investigación en entornos educativos.

El análisis se enfoca en explorar cómo el juego puede servir como una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los niños, abordando aspectos emocionales, sociales y cognitivos. Se examinan las diversas formas en que el juego facilita la expresión emocional, promueve la interacción social positiva y fomenta habilidades como la resolución de problemas y la toma de perspectiva. Además, se considera el papel de los educadores en el diseño e implementación de actividades de juego que maximicen su potencial para el desarrollo socioemocional de los niños.

Palabras clave: *Desarrollo socioemocional, juego, infancia temprana, educación preescolar, perspectiva fenomenológica, percepciones, experiencias, habilidades emocionales, interacción social, resolución de problemas.*

Abstract

This document investigates the influence of play activities on the socioemotional development of 4 to 5-year-old children, focusing on the educational context of Colegio San José de las Vegas and Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes in Colombia. Recognizing the critical importance of socioemotional development in early childhood, the study adopts a qualitative approach, specifically a phenomenological perspective, aiming to understand participants' experiences and perceptions regarding play and its impact on socioemotional development. A convenience sampling method is employed to select participating children and educators, acknowledging the practical and ethical limitations associated with research in educational settings.

The analysis focuses on exploring how play can serve as a powerful tool for children's holistic development, addressing emotional, social, and cognitive aspects. It examines the various ways in which play facilitates emotional expression, promotes positive social interaction, and fosters skills such as problem-solving and perspective-taking. Furthermore, the role of educators in designing and implementing play activities that maximize their potential for the socioemotional development of children is considered.

Keywords: *Socioemotional development, play, early childhood, preschool education, phenomenological perspective, perceptions, experiences, emotional skills, social interaction, problem-solving.*

Introducción

El desarrollo socioemocional en la infancia temprana es un aspecto fundamental que influye en el bienestar y la calidad de vida de los niños a lo largo de su vida. Desde una edad temprana, los niños comienzan a experimentar una amplia gama de emociones y aprenden a interactuar con su entorno social. Este proceso de desarrollo continúa evolucionando a medida que los niños crecen, afectando su capacidad para establecer relaciones interpersonales saludables, comunicarse efectivamente y regular sus emociones de manera adecuada. En el contexto educativo, el desarrollo socioemocional juega un papel crucial en el éxito académico y en la formación integral de los niños.

El juego ha sido reconocido como una actividad central en el proceso de desarrollo infantil. Más allá de su función recreativa, el juego desempeña un papel significativo en el desarrollo de habilidades emocionales, sociales y cognitivas en los niños. A través del juego, los niños exploran su entorno, experimentan diferentes roles sociales, practican habilidades de resolución de problemas y aprenden a regular sus emociones.

Reconociendo la importancia crítica del desarrollo socioemocional en la infancia temprana, el estudio adopta un enfoque cualitativo, específicamente una perspectiva fenomenológica, que busca comprender las experiencias y percepciones de los participantes en relación con el juego y su impacto en el desarrollo socioemocional.

CAPÍTULO I. CONTEXTO PROBLÉMICO

1 Planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

Desde temprana edad, comenzamos a experimentar, sentir y expresar una amplia gama de emociones, y también aprendemos cómo interactuar con los demás en diferentes contextos sociales. A medida que crecemos, este desarrollo continúa evolucionando, influyendo en nuestra capacidad para establecer relaciones interpersonales, comunicarnos eficazmente y regular nuestras emociones.

Este proceso es crucial para nuestro bienestar y nos ayuda a construir una identidad y a manifestar nuestros sentimientos y opiniones.

El desarrollo social y emocional de una persona es un tema de creciente interés en la comunidad académica y educativa según Bordignon (2005, pág. 3), este desarrollo ocurre a lo largo de toda la vida y se caracteriza por una serie de crisis o conflictos psicosociales que deben ser resueltos para alcanzar un desarrollo saludable. Estas crisis se presentan en diferentes etapas de la vida y están relacionadas con aspectos emocionales y sociales. Sin embargo, en instituciones educativas como el Colegio San José de las Vegas y el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes, se observa una brecha significativa en la implementación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para fomentar este desarrollo (Smith, 2004, pág. 5).

Por otro lado, la teoría sociocultural de Navarro (2018, párr. 19), ha enfatizado la importancia del contexto social y cultural en el desarrollo humano. Ha argumentado que nuestras interacciones con

los demás y con el entorno son fundamentales para la adquisición de conocimiento y la formación de nuestras habilidades cognitivas. Además, Cole ha destacado la importancia de la mediación cultural en el aprendizaje, argumentando que nuestras experiencias culturales y sociales moldean nuestra forma de pensar y comprender el mundo. En resumen, Michael Cole ha defendido la idea de que el desarrollo humano es un proceso sociocultural en el que la interacción con el entorno y la cultura desempeñan un papel crucial.

No obstante, los profesores y los padres a menudo se encuentran con limitaciones de tiempo y recursos, lo que resulta en una insuficiente atención a las actividades de juego (Cheng et al., 2018, pág. 5). Además, la presión por cumplir con estándares académicos a menudo desplaza la atención de las necesidades emocionales y sociales de los niños (Stipek, 2006, s.f.).

Finalmente, el desarrollo emocional y social es un proceso continuo que comienza desde temprana edad, influyendo profundamente en nuestra capacidad para relacionarnos, comunicarnos y regular nuestras emociones.

La teoría sociocultural de autores como Navarro y Cole resalta la relevancia del contexto social y cultural en el desarrollo humano, subrayando la importancia del entorno y la cultura en la adquisición de conocimiento y habilidades cognitivas. (P. 4) Este estudio busca abordar esta brecha en la literatura existente, examinando la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de niños de 4 a 5 años en estas instituciones. Al hacerlo, se espera proporcionar diversos puntos de vista de y para educadores, padres y la comunidad académica, ilustrando así, la importancia del juego en el crecimiento íntegro de los niños y apoyando la atención equilibrada tanto a las necesidades académicas como emocionales de los niños en la edad establecida del estudio.

1.2 Formulación del problema

¿Qué percepción tienen los educadores sobre el impacto de las actividades de juego en el desarrollo socioemocional de los niños en el Colegio San José de las Vegas y en el Jardín Infantil los Pequeños Gigantes?

1.3 Justificación

Esta investigación es esencial porque estos entornos educativos son puntos focales para el desarrollo de los niños, y cualquier intervención o enfoque pedagógico implementado aquí tiene un impacto directo en su desarrollo. Esta investigación se centrará en comprender cómo el juego influye en el desarrollo socioemocional de niños de 4 a 5 años en instituciones educativas específicas. Se analizará cómo el juego se integra en el currículo educativo y cómo afecta al desarrollo emocional y social de los niños. Además, se identificarán las necesidades específicas de los niños y los desafíos que enfrentan los educadores en estas instituciones, se llevará a cabo durante un período determinado que permita recopilar datos relevantes sobre las interacciones de los niños durante el juego y su desarrollo socioemocional.

Realizar una investigación sobre la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de niños de 4 a 5 años en instituciones educativas como el Colegio San José de las Vegas y el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes es crucial por varias razones. En primer lugar, el desarrollo socioemocional en la infancia temprana es fundamental para el desarrollo integral de los niños. Las habilidades emocionales y sociales adquiridas durante este período sientan las bases para las futuras interacciones sociales y el bienestar emocional a lo largo de la vida, da Silva y Calvo (2014).

La elección de investigar en instituciones específicas como el Colegio San José de las Vegas y el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes es significativa porque estos entornos educativos representan puntos focales donde los niños pasan la mayor parte de su tiempo durante sus años formativos. Por lo tanto, cualquier intervención o enfoque pedagógico implementado aquí tiene un impacto directo en el desarrollo de los niños, lo que hace que sean lugares ideales para comprender cómo el juego influye en el desarrollo socioemocional, integrar enfoques pedagógicos centrados en el juego en el currículo educativo equilibra el enfoque académico con el desarrollo emocional y social de los niños, creando un ambiente educativo más holístico y efectivo.

Asimismo, un desarrollo socioemocional saludable en la infancia está vinculado a una mejor salud mental y emocional en la edad adulta, según Quintero & Leiva (2015, s.f.) Al invertir en el desarrollo socioemocional en la infancia, se están sentando las bases para una vida adulta más equilibrada y satisfactoria. La investigación también puede proporcionar orientación tanto a padres como a educadores sobre cómo fomentar el desarrollo socioemocional en el hogar y en el aula, lo que tiene un impacto positivo en las interacciones cotidianas y en el ambiente emocional de los niños.

La investigación puede identificar las necesidades específicas de los niños en estas instituciones y los desafíos que enfrentan los educadores. Esta comprensión detallada puede guiar intervenciones específicas y programas de apoyo, adaptados a las necesidades reales de los niños y sus entornos educativos. Finalmente, este estudio no solo tiene implicaciones prácticas y pedagógicas, sino también contribuye al conocimiento científico en el campo del desarrollo infantil. Proporciona datos empíricos sobre cómo el juego influye en el desarrollo socioemocional en un contexto educativo específico, enriqueciendo la comprensión académica y proporcionando información valiosa para futuras investigaciones y prácticas educativas

1.4 Objetivos

Objetivo General

Analizar la percepción de los educadores sobre el impacto de las actividades de juego en el desarrollo socioemocional de los niños en el Colegio San José de las Vegas y en el Jardín Infantil los Pequeños Gigantes.

Objetivos Específicos.

- Identificar las actividades de juego más frecuentemente utilizadas en el Colegio San José de las Vegas y en el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes.
- Implementar interacciones basadas en el juego buscando el fortalecimiento del desarrollo socioemocional.
- Reconocer a través de entrevistas la percepción de los educadores frente a la implementación de actividades lúdicas en las diferentes instituciones.

CAPÍTULO II SUSTENTO TEÓRICO

2 Marco Referencial

2.1 Antecedentes

Se toma como antecedente, el trabajo de Gutiérrez en la Universidad Nacional del Santa de (Perú), la cual ha sido escenario de investigaciones significativas, su estudio refleja el compromiso de la universidad con el estudio y la comprensión de aspectos fundamentales en la formación de profesionales de la educación. La investigación, orientada hacia el análisis de la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de niños de 5 años en educación inicial, destaca la importancia de abordar el aspecto socioemocional a través de actividades lúdicas.

Además, la investigación por Delgado Vidarte (Perú), estudió la promoción de habilidades sociales en niños de cinco años mediante juegos cooperativos utilizando una muestra representativa de 18 niños. La metodología incluyó la aplicación de una hoja de observación y la implementación de un programa experimental basado en juegos cooperativos. El enfoque metodológico se basó en el método cuantitativo, con un énfasis deductivo en el análisis estadístico y cuantitativo, complementado por el método histórico tendencial para establecer regularidades fundamentales.

En continuación se toma el trabajo de Peralta y Vilchez, el cual tuvo como objetivo principal desarrollar la coordinación motora gruesa en niños de 4 años mediante un programa de juegos motrices, esta incluye una referencia teórico conceptual, con la incorporación de las teorías de Henry Wallon y Jean Piaget sobre la psicomotricidad y el juego., también se presenta la evaluación de entrada, la propuesta o programa de juegos motrices, con generalidades, componentes didácticos y resultados finales. Se detalla la evaluación final y se comparan los resultados obtenidos. El informe destaca la

importancia de este programa como una guía para futuras investigaciones en el ámbito de la educación inicial y el desarrollo de habilidades motoras en los niños.

También se conjugan las ideas de Torre, 2021 (Perú) reconoce el papel del desarrollo socio-emocional en la construcción de identidad, autoestima y confianza en sí mismos, enfocándose en la influencia de las actividades motrices. La investigación se fundamenta en el contexto del desarrollo infantil integral y destaca la importancia de las actividades psicomotrices para mejorar el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. Considera factores como la cultura, la familia y la interacción con el entorno en el proceso de formación de la personalidad. Señala el juego como una actividad física y mental que contribuye al desarrollo psicomotriz, promueve el crecimiento emocional y físico, y estimula habilidades motoras y emocionales.

Finalizando los antecedentes internacionales tenemos el trabajo de investigación por Tunquipa Huamaní en el año 2018 (Perú) se centró en la educación inicial y abordó la problemática de la comprensión inferencial en niños de 3 a 5 años en un contexto rural. La metodología utilizada incluye técnicas de investigación-acción pedagógica, con enfoque cualitativo y cuantitativo. La investigación buscó contribuir al conocimiento pedagógico, impulsar el desarrollo integral de los niños y adaptar estrategias a contextos rurales, brindando así una perspectiva holística y contextualizada en el ámbito educativo.

Por otro lado, la investigación, llevada a cabo por González Sativa durante el año (2017) abordó las dificultades identificadas en las habilidades sociales de niños y niñas en el grado prejardín (nivel dos, salón ocho), quienes presentaban retos en términos de socialización, trabajo en equipo, comunicación y compartición. El propósito principal del estudio fue explorar y demostrar cómo el juego, implementado estratégicamente, podría ser una herramienta pedagógica eficaz para mejorar estas habilidades sociales en la primera infancia. El trabajo incluyó una revisión exhaustiva de antecedentes internacionales y

nacionales, así como un marco teórico y legal que fundamentó la importancia del juego en el desarrollo infantil.

La propuesta de Vegas Palomino y otros de la ciudad de Tunja (Colombia) busca precisar el efecto de la aplicación de dicho programa en una Institución Educativa. La investigación se enmarca en enfoques socioformativos y teorías socio constructivistas, ecológicas y cognitivistas. Se emplea un enfoque cuantitativo, diseño cuasiexperimental y método hipotético deductivo.

La población de estudio incluye a niños de cinco años, divididos en un grupo control (27 niños) y un grupo experimental (26 niños). Se utiliza el Test de Bienestar Socioemocional, que mide el desarrollo en siete dimensiones: adaptación social, adaptación al trabajo, independencia, autoestima, optimismo, asertividad y respuesta emocional.

Se aborda en contraste a Rivera Guamanga Et, al. (2022) el cual se enfocó en explorar la incidencia del juego como una estrategia lúdico-pedagógica para potenciar la educación emocional en niños y niñas de 3 a 5 años en el Hogar Infantil Belén, ubicado en el municipio de Belén de los Andaquíes, departamento del Caquetá, (Colombia) se destaca la relevancia de la educación emocional y el juego en el proceso educativo, abordando la problemática de la falta de autonomía y seguridad en las producciones artísticas de los niños, así como la incidencia del juego como estrategia para potenciar la inteligencia emocional en la primera infancia. La investigación se realizó a través de un enfoque cualitativo y un método de investigación pedagógica. La propuesta lúdico-pedagógica se centra en talleres que utilizan los lenguajes artísticos como herramientas para la exploración, innovación y desarrollo de experiencias emocionales.

Por otra parte, la investigación Mejía Loaiza 2020, (Colombia) se enfoca en abordar la problemática de la falta de cobertura educativa, especialmente para la población infantil. La falta de

instituciones educativas y de atención a la primera infancia es señalada como un problema significativo. La investigación se centra en la estrategia "Aulas Felices", parte del proyecto educativo "Aula Móvil" la metodología, se lleva a cabo un estudio cualitativo con alcance descriptivo. Se emplean instrumentos como entrevistas semiestructuradas y observación no participante. La muestra es no probabilística por conveniencia, incluyendo niños y niñas, así como docentes en formación que participan en la estrategia.

Tores Diaz también 2018, Ibague (Colombia) Apoya la importancia de los juegos didácticos en el desarrollo socioemocional, además del académico, aborda el impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en niños preescolares colombianos. Se incluyeron 32 niños divididos en grupos experimental y control, con el primero participando en actividades de juego de roles con estrategias específicas para la formación simbólica. El análisis pre y post-intervención reveló cambios significativos en el desarrollo simbólico de los niños del grupo experimental, abarcando niveles materializados, perceptivos y verbales, en comparación con el grupo control.

También la investigación de Chaparro Ballén y Suescun Esparragoza del 2020, en Bucaramanga (Colombia) esta adoptó un enfoque cualitativo con un diseño explicativo, centrándose en el análisis de casos para determinar las causas y consecuencias de la influencia del desarrollo socioemocional en el rendimiento académico de los niños y niñas. Se emplearon diversas técnicas, incluyendo diarios de campo y entrevistas a estudiantes y docentes titulares.

Más localmente se encuentra con pocos antecedentes que hagan referencia directa al tema, sin embargo, se toman estudios valiosos que reflejan algunos conceptos clave de nuestro trabajo, inicialmente tenemos la de Alzate Betancur del año 2020, (Medellín) su investigación tuvo como objetivo comprender la importancia de la aplicación de la inteligencia emocional en el establecimiento de vínculos sociales en el contexto educativo de niños y niñas. Este estudio cualitativo, con un alcance descriptivo de corte transversal, se basó en el enfoque Fenomenológico Hermenéutico. La técnica de

recolección de datos utilizada fue la entrevista semiestructurada y el grupo focal, con la participación de estudiantes de una institución educativa de básica primaria en Medellín, con edades entre 8 y 10 años. Se destacó la importancia de la educación en emociones como un elemento inherente al ser humano que influye directamente en las conductas sociales.

De esta manera el estudio de Sterling Villada del año 2019, (Medellín) en su proyecto pedagógico- investigativo abarcó la vida comunitaria, específicamente en cómo las relaciones entre adultos y niños, así como entre los propios niños, afectan las expresiones emocionales. Se utilizó una metodología cualitativa con un enfoque de Investigación Acción Participación (I.A.P). Las técnicas incluyeron observación participante, diarios de campo, entrevistas a miembros de la comunidad, narraciones, talleres y actividades expresivas, abordando las percepciones de las madres, las experiencias emocionales de los niños y niñas, y las acciones de las maestras ante diversas situaciones en el aula. Se concluye destacando cómo las emociones se manifiestan de diversas formas, influenciadas por las interacciones con adultos y pares, y cómo estas experiencias contribuyen al desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas.

Gonzalez- Moreno Et al, 2016, llevó a cabo un artículo presentando resultados de un estudio que aplicó el método de juego de roles sociales en una población preescolar en Medellín, Antioquia, donde participaron 32 niños de 5 a 6 años en condiciones de vulnerabilidad, divididos en grupos experimental y control. Este destaca la importancia del juego de roles sociales en el desarrollo simbólico y se subraya la participación del lenguaje orientativo del adulto y del propio niño. Se sugiere que la función simbólica compleja en la edad preescolar, especialmente a través del juego de roles, tiene un impacto positivo en el desarrollo infantil y en acciones futuras como la escritura y lectura.

También se toma el estudio de Suesca Niño, aunque este se desarrolló en la ciudad de Tunja sienta bases y antecedentes de la ciudad de Medellín que le aportan bases a su artículo, este aborda la implementación de la educación emocional en una escuela rural en Boyacá, Colombia, centrándose en estudiantes de Básica Primaria. La investigación propone el uso de canciones infantiles como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades socioemocionales en los niños. Se argumenta que las canciones, al ser accesibles y motivadoras, pueden mejorar la expresión oral y fomentar habilidades sociales. Se examina el impacto de esta estrategia en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, subrayando la importancia de incorporar el aprendizaje emocional en la educación rural.

Por último, nos encontramos en el contraste de los años, dado que se tiene pocos estudios locales, uno de estos es el estudio de Puerta Cossio Et, al. del año 2006, (Medellín) el cual centra la importancia de los lineamientos curriculares de educación preescolar, que buscan formar sujetos integrales basados en los pilares de la educación: aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Se reconoce al juego como fundamental en el desarrollo del niño, siendo considerado una actividad social por naturaleza que fomenta la interacción y la exploración del mundo. Este estudio buscó indagar sobre la influencia del juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de cuatro años de edad.

2.2 Marco Teórico

El presente estudio se enmarca en la investigación sobre el desarrollo socioemocional en la infancia temprana, con un enfoque específico en la influencia del juego en este proceso. La literatura académica ha destacado el papel significativo que juega el juego en el desarrollo de estas habilidades, proporcionando oportunidades para la expresión emocional, la resolución de problemas y la

construcción de relaciones interpersonales, se presentan diversas teorías y estudios. Primero se toman los estudios e investigaciones de Erik Erikson (1950)

Este psicólogo y psicoanalista, contribuyó con su teoría psicosocial, que se enfoca en el desarrollo emocional y social a lo largo de toda la vida. Erikson destacó la importancia de las experiencias emocionales y sociales en la infancia para la formación de una identidad sólida y saludable. Su atención a la confianza, autonomía e iniciativa durante los primeros años resalta cómo estas experiencias tempranas influyen en el bienestar emocional y social en etapas posteriores, es decir, Erikson resalta cómo las experiencias relacionadas con la confianza, autonomía e iniciativa durante los primeros años de vida impactan el bienestar emocional y social en etapas posteriores. En este sentido, el juego, al ser una actividad intrínsecamente social y emocional para los niños, se convierte en un elemento clave para explorar y entender el mundo que los rodea.

Contrastando la metodología de comprender cómo el juego, en sus diversas formas, puede actuar como una herramienta para el desarrollo integral de los niños, se observa que Erikson abordó la relevancia de las experiencias tempranas en la formación de una base emocional y social sólida. Su enfoque en la confianza y autonomía encuentra eco en el análisis de la investigación, ya que el juego proporciona un espacio donde los niños pueden experimentar, expresar emociones y desarrollar habilidades sociales. En este sentido, la perspectiva teórica de Erikson se conecta con los hallazgos de la investigación al resaltar la importancia de las actividades, como el juego, en la configuración del desarrollo socioemocional en la infancia. La exploración de estas experiencias en el juego permite no solo entender el impacto inmediato en el bienestar de los niños, sino también su influencia a lo largo de su desarrollo.

Daniel Goleman (1995) introdujo la teoría de la inteligencia emocional, cambiando el paradigma al considerar las habilidades emocionales como cruciales para el éxito y la felicidad. Goleman argumentó que comprender y manejar las emociones propias y ajenas es esencial para una vida equilibrada y exitosa. Enfocándose en el aspecto socioemocional, su teoría subraya cómo estas habilidades son igualmente importantes que las cognitivas, influyendo en la forma en que nos relacionamos y comprendemos nuestras propias emociones y las de los demás. Este aporta una perspectiva única al introducir la teoría de la inteligencia emocional. Este cambio de paradigma propuesto por Goleman destaca las habilidades emocionales como cruciales para el éxito y la felicidad en la vida. Mientras que Piaget se enfocó en las etapas del desarrollo cognitivo y Erikson abordó el aspecto psicosocial, Goleman propuso que la inteligencia emocional, que incluye la capacidad de reconocer y gestionar las emociones propias y ajenas, es esencial para una vida equilibrada y exitosa. En este contexto, nuestra investigación se alinea con la perspectiva de Goleman al reconocer la importancia de las habilidades emocionales desde una edad temprana, al explorar cómo el juego actúa como una herramienta para el desarrollo integral de los niños, también subraya la relevancia de comprender y manejar las emociones durante estas actividades. La idea de Goleman de que estas habilidades son igualmente importantes que las cognitivas encuentra eco en el análisis de la investigación, donde se destaca la influencia del juego en la expresión emocional, la interacción social positiva y el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas.

Además, Goleman resalta cómo la inteligencia emocional afecta la forma en que nos relacionamos y comprendemos nuestras emociones y las de los demás. En el contexto de la investigación, se puede observar que el juego no solo impacta en el bienestar emocional de los niños, sino que también contribuye a su capacidad para comprender y manejar las emociones en un entorno

social. Por lo tanto, la investigación respalda la idea de Goleman al proporcionar evidencia concreta sobre cómo el juego puede contribuir al desarrollo de la inteligencia emocional en la infancia.

Tanto la perspectiva del Ministerio de Educación cuando citan el juego “reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que viven resignifican su realidad. Por esta razón, el juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultura” (Mineducación, S.f) como la teoría de Daniel Goleman convergen en la comprensión integral del juego como una herramienta fundamental en el desarrollo de los niños. Desde la mirada ministerial, el juego es considerado un reflejo de la cultura y la sociedad, permitiendo a los niños representar y resignificar su realidad de manera creativa. A su vez, Goleman enfatiza la importancia de las habilidades emocionales para el éxito y la felicidad, destacando cómo el juego proporciona un terreno fértil para comprender y gestionar estas emociones.

Unificando ambas perspectivas, podemos considerar que el juego, además de ser una expresión cultural, es un espacio vital para el desarrollo emocional. En el juego, los niños no solo recrean su entorno, sino que también exploran y practican habilidades emocionales clave. La representación lúdica no solo es un acto cultural, sino también un proceso a través del cual los niños aprenden a reconocer, expresar y gestionar sus emociones. Este enfoque unificado sugiere que el juego es una herramienta pedagógica valiosa que va más allá de la simple recreación cultural. Es un medio a través del cual los niños no solo absorben aspectos de su entorno, sino que también desarrollan habilidades cruciales para su bienestar emocional y social. La comprensión de la cultura, la expresión emocional y el desarrollo de habilidades sociales convergen en la riqueza del juego como experiencia integral en la infancia.

Así mismo, se reconoce que se debe garantizar el acceso a servicios de calidad de atención y desarrollo en la primera infancia y la educación preescolar es esencial para preparar a todos los niños y niñas para una educación primaria exitosa. El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los niños. Durante el juego, los niños exploran el mundo que les rodea, experimentan con diferentes situaciones y desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. A través del juego imaginativo, los niños crean escenarios y narrativas, lo que les permite ejercitar su imaginación y creatividad mientras desarrollan habilidades de planificación y organización. La UNICEF, la importancia del aprendizaje temprano forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, *“asegurar que de aquí a 2030 todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria”* (UNICEF, 2018. Pág. 3)

Socialmente, el juego facilita la interacción con otros niños y adultos, promoviendo la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo. Durante el juego, los niños aprenden a compartir, negociar y resolver conflictos de manera constructiva. Esta interacción social les ayuda a desarrollar habilidades sociales importantes y a construir relaciones significativas con sus pares. El Ministerio de Educación Nacional reconoce la importancia del juego, sin embargo, este *“se potencia dependiendo de las condiciones de contexto, se orienta según la cultura y las costumbres y se vive de acuerdo con los saberes específicos de cada territorio, del grupo poblacional, de las niñas, los niños, las maestras, los maestros y agentes educativos”* (Mineducación, 2014. Pág. 23) Es decir, la efectividad del juego como herramienta educativa radica en su capacidad para adaptarse y responder de manera sensible y pertinente a las realidades y contextos específicos de cada comunidad y grupo de niños. Esto resalta la importancia de considerar las particularidades culturales, sociales y educativas al diseñar e implementar estrategias de juego en entornos educativos. Es así como en el contexto del presente documento que

abarca el Colegio San José de las Vegas y el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes en Colombia, el juego no solo se percibe como una actividad recreativa, sino como una herramienta educativa fundamental para el desarrollo integral de los niños.

2.2.1. Teorías del Desarrollo Infantil

Primordialmente, se debe hacer referencia a Jean Piaget, quien fue uno de los primeros en estudiar sistemáticamente el desarrollo cognitivo en la infancia. Según Piaget (1952), el juego es una actividad central en la etapa preoperacional del desarrollo infantil, que abarca aproximadamente de los 2 a los 7 años de edad. En esta etapa, el juego simbólico se convierte en una herramienta crucial para el desarrollo cognitivo y social (Piaget, 1952), Es decir, el juego simbólico implica la capacidad de los niños para representar situaciones y objetos a través de la imaginación, creando un mundo simbólico que va más allá de la realidad inmediata. Piaget identificó varias fases del juego simbólico, como el juego de roles, donde los niños asumen roles imaginarios y representan situaciones de la vida real., En el juego de roles, una de las manifestaciones del juego simbólico según Piaget, los niños adoptan diferentes roles y representan situaciones de la vida cotidiana o incluso situaciones ficticias. Este proceso les permite practicar y comprender las complejidades de las interacciones sociales, desarrollando habilidades sociales como la empatía y la toma de perspectiva.

En el juego de roles, los niños pueden adoptar roles de adultos, animales o personajes ficticios, lo que les permite explorar diferentes perspectivas y desarrollar habilidades sociales. A través de estas representaciones simbólicas, los niños practican la empatía, la toma de perspectiva y la comprensión de las relaciones sociales.

Por otro lado, Lev Vygotsky, un teórico contemporáneo de Piaget, planteó que el desarrollo humano debe entenderse dentro del contexto cultural y social en el que se encuentra el individuo (Vygotsky, 1978, S.f.). Desde la perspectiva de Vygotsky, el juego es una "zona de desarrollo próximo", un espacio donde los niños pueden practicar habilidades y roles que aún no han desarrollado completamente, facilitando así su aprendizaje y desarrollo socioemocional (Vygotsky, 1978, s.f.).

2.2.2. Desarrollo Socioemocional

Erik Erikson también contribuyó significativamente al entendimiento del desarrollo socioemocional a través de su teoría psicosocial (Erikson, 1950). Erikson postuló que la infancia es un período crítico para el desarrollo de la confianza, la autonomía y la iniciativa, elementos esenciales para el bienestar emocional y social a lo largo de la vida. En consonancia con la contribución de Jean Piaget al desarrollo cognitivo, la perspectiva de Erik Erikson ha sido fundamental para comprender el aspecto socioemocional de la infancia y más allá. Erikson, a través de su teoría psicosocial desarrollada en 1950, aportó una visión única sobre las etapas del desarrollo humano, centrándose en la interacción entre los aspectos sociales y emocionales de la vida. Según Erikson, la infancia es un período crítico en el que se establecen las bases para el desarrollo emocional y social a lo largo de toda la vida. En su primera etapa, que abarca la primera infancia, Erikson propuso la crisis de confianza frente a la desconfianza. Durante este tiempo, los bebés dependen en gran medida de sus cuidadores para satisfacer sus necesidades básicas, y la calidad de la atención y la respuesta de los cuidadores afecta directamente la formación de la confianza del niño en el mundo que lo rodea. Un entorno seguro y afectuoso contribuye al desarrollo de una confianza básica en los demás y en uno mismo.

Adicionalmente, las teorías contemporáneas en psicología del desarrollo han empezado a enfocar más en la importancia de las habilidades socioemocionales para el bienestar general del

individuo. Por ejemplo, la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman et al. (1995) sostiene que la capacidad para entender y manejar las emociones es tan importante como cualquier otra forma de inteligencia para el éxito y la felicidad en la vida. Goleman definió la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer, comprender y gestionar nuestras propias emociones, así como la capacidad de reconocer, comprender e influir en las emociones de los demás. Según su enfoque, las habilidades emocionales, como la empatía, la autorregulación emocional y la habilidad para establecer relaciones sociales saludables, son fundamentales para el bienestar general y el rendimiento efectivo en diversos aspectos de la vida.

En el contexto del desarrollo humano, la teoría de la inteligencia emocional destaca la importancia de enseñar a los niños y jóvenes a comprender y gestionar sus emociones desde una edad temprana. Goleman sugiere que cultivar estas habilidades desde la infancia no solo contribuye al éxito académico, sino que también prepara a los individuos para enfrentar los desafíos sociales y emocionales a lo largo de sus vidas.

2.2.3. El Juego en la Educación

En el ámbito educativo, varios estudios han explorado cómo el juego puede ser utilizado como una herramienta pedagógica para el desarrollo socioemocional. Por ejemplo, un estudio de Cheng, Xia, y Lin et al. (2018) en el contexto chino encontró que el juego tiene un impacto positivo en diversas áreas del desarrollo infantil, incluidas las habilidades sociales y emocionales.

También es relevante mencionar el modelo de aprendizaje lúdico, que sugiere que los niños aprenden mejor cuando están comprometidos en actividades que encuentran intrínsecamente gratificantes (Hirsh-Pasek et al., 2009). Este modelo ha sido utilizado para desarrollar estrategias

pedagógicas que incorporan el juego en el currículo educativo, promoviendo no solo el desarrollo cognitivo sino también el socioemocional.

En el contexto colombiano, la incorporación de actividades de juego en la educación preescolar es especialmente pertinente debido a factores sociales y culturales. Colombia ha hecho avances significativos en la inclusión de directrices para el desarrollo integral de la infancia en su política educativa, como se refleja en la Política Pública Nacional de Primera Infancia "De Cero a Siempre" (ICBF, 2018). Sin embargo, la implementación de estas directrices en el terreno sigue siendo un desafío. La Política Pública Nacional de Primera Infancia "De Cero a Siempre" refleja el compromiso de Colombia con el bienestar y desarrollo integral de los niños desde sus primeros años. Este enfoque reconoce la importancia crítica de la educación preescolar y busca establecer bases sólidas para el crecimiento físico, emocional y cognitivo de los niños colombianos. Entre los elementos clave de esta política se encuentra el reconocimiento de la relevancia del juego en el aprendizaje y desarrollo infantil.

No obstante, la implementación efectiva de estas directrices se enfrenta a varios desafíos. Entre ellos se incluyen limitaciones presupuestarias, acceso desigual a recursos educativos, y la necesidad de capacitar a educadores para integrar de manera efectiva las actividades de juego en el currículo escolar. Además, consideraciones culturales y regionales pueden influir en la adaptación de las políticas a contextos específicos.

2.2.4. Integración de Tecnología y Juego en Educación

En la era moderna, la tecnología ha comenzado a desempeñar un papel cada vez más prominente en el ámbito educativo. Autores como Prensky (2001) han abordado cómo la tecnología puede integrarse en el juego para ofrecer experiencias educativas más enriquecedoras. Las aplicaciones de juego diseñadas para mejorar las habilidades socioemocionales representan un área de investigación

emergente que podría ofrecer insights valiosos para este estudio. Dicho esto, es fundamental considerar el acceso equitativo a la tecnología, especialmente en contextos educativos que puedan carecer de recursos (Warschauer & Matuchniak, 2010).

2.2.5. Juego y Resiliencia Emocional

El juego también se ha relacionado con el desarrollo de la resiliencia emocional en niños. Según Masten y Coatsworth (1998), la resiliencia emocional es la capacidad para recuperarse y adaptarse ante adversidades. En este sentido, actividades lúdicas que simulan desafíos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades para enfrentar situaciones difíciles, lo cual es especialmente relevante en contextos donde los niños pueden estar expuestos a diversas formas de estrés o trauma (Masten, Coatsworth. 1998).

2.2.7. Otras Teorías

2.2.7.1. Teoría del conductismo

En la teoría conductista, Según Morínigo *“La influencia inicial del conductismo en la psicología fue minimizar el estudio introspectivo de los procesos mentales, las emociones y los sentimientos, sustituyéndolo por el estudio objetivo de los comportamientos de los individuos en relación con el medio, mediante métodos experimentales”* (Morinigo Et, al. 2019, Pág. 3) Esto enfatiza el papel del ambiente y los estímulos externos en el comportamiento humano, ofrece una lente a través de la cual podemos examinar cómo el ambiente de juego actúa como un estímulo para el desarrollo socioemocional de los niños. Al centrarse en la observación directa de comportamientos durante actividades lúdicas en entornos específicos, como el jardín infantil, esta teoría nos permite comprender de manera tangible y objetiva cómo el juego influye en el desarrollo infantil.

2.2.7.2. Teoría del Desarrollo Moral de Lawrence Kohlberg

La teoría cognitivo-evolutiva de la educación moral propuesta por Lawrence Kohlberg, presentada en el artículo descrito por Elorrieta-Grimalt, emerge como un aporte valioso para contextualizar y enriquecer los resultados de la investigación actual. ofrece una comprensión más profunda de cómo los niños abordan dilemas éticos y toman decisiones morales a medida que se desarrollan cognitivamente. La perspectiva de Kohlberg sobre *“la autonomía moral y la importancia del razonamiento en la toma de decisiones éticas puede resonar con los hallazgos que sugieren un énfasis similar en la autonomía en el contexto de la investigación”* (Elorrieta-Grimalt, 2012, Pág. 6) Esta teoría enriquece nuestra comprensión de los procesos subyacentes involucrados en el desarrollo socioemocional de los niños durante el juego en entornos educativos específicos. Nos ayuda a profundizar en las categorías de análisis y a considerar tanto los aspectos conductuales como los morales del desarrollo infantil en relación con el juego.

2.3 Marco Legal

El contexto legal en el que se desarrollan las actividades educativas, en particular las relacionadas con la infancia, son fundamentales para entender las dinámicas que influyen en el desarrollo socioemocional de los niños. En este sentido, diversas leyes y regulaciones ofrecen un marco de referencia clave para esta investigación.

Primordialmente, es vital mencionar la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas de 1989, la cual establece en su artículo 31 que:

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad. Esta convención internacional sienta las bases

para el reconocimiento del juego como un derecho fundamental de los niños, y, por ende, un componente esencial para su desarrollo integral” (UNICEF, 1989)

A nivel nacional, la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación, en muchos países a menudo incluye disposiciones específicas relacionadas con la educación infantil. Estas leyes suelen establecer los parámetros curriculares y las responsabilidades de las instituciones educativas, como el Colegio San José de las Vegas y el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes, en relación con el desarrollo integral de los niños (Constitución de la República de Colombia, 1990, s.f.).

Dentro del contexto colombiano, se hace imperativo mencionar la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), que establece los parámetros y directrices para la educación en Colombia, incluida la educación preescolar. Esta ley resalta la importancia del desarrollo integral del niño y, por ende, abarca aspectos que van más allá de la mera instrucción académica, abriendo un espacio legal para la incorporación de actividades de juego en el currículo.

Otro componente legal relevante en Colombia es el Decreto 2247 de 1997, que establece las normas para el servicio educativo en el nivel preescolar. Este decreto tiene como uno de sus objetivos fundamentales "el desarrollo armónico e integral de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los seis años" (Ministerio de Educación Nacional, 1997). Esta regulación podría interpretarse como un marco que permitiría o incluso alentaría la inclusión de actividades de juego para fomentar el desarrollo socioemocional.

En 2006, el Gobierno Colombiano también introdujo el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar (Ley 1620 de 2013). Este sistema tiene como uno de sus

componentes el desarrollo de habilidades socioemocionales como un medio para prevenir la violencia y promover una convivencia pacífica (Congreso de la República de Colombia, 2013).

Además, las políticas educativas contemporáneas han empezado a dar mayor énfasis al desarrollo socioemocional. Por ejemplo, en Estados Unidos, la Every Student Succeeds Act (ESSA) de 2015 introduce una dimensión más holística en la educación, alentando a las escuelas a considerar factores no académicos, como el bienestar socioemocional, en su planificación y evaluación (U.S. Department of Education, 2015, s.f.).

En este contexto, diversas organizaciones no gubernamentales y organismos internacionales han desarrollado marcos y directrices para la integración de estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo socioemocional. Un ejemplo relevante es el informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), titulado "Habilidades Sociales y Emocionales: Bienestar, Participación Social y Rendimiento Académico" (OCDE, 2015, s.f.). Este informe ofrece directrices prácticas que podrían ser aplicables en las instituciones objeto de este estudio.

Asimismo, la legislación local y regional a menudo desempeña un papel crucial en la implementación de políticas educativas. Estas leyes y reglamentos, aunque más limitados en su alcance territorial, pueden tener un impacto directo en la manera en que se abordan temas como el juego y el desarrollo socioemocional en entornos educativos específicos.

Es también relevante señalar que el cumplimiento de estas leyes y regulaciones está sujeto a supervisión por parte de diversas entidades gubernamentales, como ministerios o departamentos de educación. Estas entidades tienen la responsabilidad de garantizar que las instituciones educativas sigan

las directrices legales y, en algunos casos, pueden imponer sanciones por el incumplimiento de las mismas (Ley de Supervisión Educativa, 2002).

Se añade, Ley de Infancia del 2006 como un punto de referencia clave para comprender el marco legal que protege los derechos de los niños en Colombia, incluyendo su derecho a la educación, la protección contra la violencia y el acceso a un ambiente propicio para su desarrollo integral. (ICBF, 2006, s.f)

El marco legal también contempla el papel de los padres y tutores en la educación de sus hijos. Varios estatutos y leyes reconocen la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo y alientan la colaboración entre las escuelas y las familias para el desarrollo integral de los niños (Ley de Participación Parental, 2006). En resumen, el marco legal que rodea la educación infantil es complejo y multifacético, involucrando una variedad de leyes y regulaciones a nivel internacional, nacional, y local. Este marco legal no sólo establece las responsabilidades y directrices para las instituciones educativas, sino que también ofrece un conjunto de recursos y estructuras que pueden ser aprovechados para mejorar el desarrollo socioemocional de los niños a través del juego.

Es relevante también mencionar la Política Pública Nacional de Primera Infancia "Ley de Cero a Siempre," que busca garantizar un desarrollo integral de los niños y niñas desde su gestación hasta los 6 años. Aunque esta política se centra en un rango de edad más amplio, sus directrices y objetivos son pertinentes para este estudio, ya que se enfoca en aspectos como el bienestar emocional y social de los niños (ICBF, 2016, s.f.).

Así mismo, el Decreto 1411 del 2022, emitido por Mineducación, establece medidas para fortalecer el acceso a la educación superior en el país. Aunque este decreto se centra en el ámbito de la

educación superior, su enfoque en la equidad y la calidad educativa puede tener implicaciones importantes para la educación en etapas previas, como la educación infantil. (mineducación, 2022, Pág. 5)

Finalmente, a nivel regional y local, existen diversas resoluciones y decretos que las secretarías de educación y bienestar social emiten para complementar y ajustar las directrices nacionales a las particularidades de cada territorio. Estas instancias legales permiten una mayor adaptabilidad y pertinencia en la implementación de estrategias pedagógicas, como las actividades de juego para el desarrollo socioemocional.

Capítulo III. METODOLOGÍA

3. Diseño Metodológico

El diseño metodológico es el plano que guía la investigación, y es fundamental para asegurar que los datos recopilados sean tanto válidos como fiables. Este capítulo describe el diseño metodológico que se emplea en la presente investigación sobre la influencia de actividades de juego en el desarrollo socioemocional de niños de 4 a 5 años en el Colegio San José de las Vegas y en el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes en Colombia.

3.1 Enfoque de la Investigación

Según Solís (2019), el desarrollo de la perspectiva teórica implica crear un marco de referencia que respalda todo el proceso de investigación, desde la definición del problema hasta la recolección y análisis de datos. “Existe una relación de coherencia entre la naturaleza y las metas del proceso investigativo, según sea el enfoque, y los atributos y el papel de la perspectiva teórica en dicho proceso” (P. 9).

Por lo que este estudio se llevará a cabo utilizando un enfoque cualitativo, ya que la investigación cualitativa se emplea con el propósito de analizar cómo las personas perciben y viven su entorno.

Basándonos en la cita proporcionada y en la descripción del enfoque cualitativo y fenomenológico de la investigación, así como en la importancia de crear un marco teórico coherente, podemos definir el tipo de estudio y el diseño metodológico que se utilizará en la investigación.

El tipo de estudio será descriptivo, ya que se busca describir las percepciones y experiencias de los niños de 4 a 5 años en relación con el juego y su desarrollo socioemocional en instituciones

educativas específicas como el Colegio San José de las Vegas y el Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes.

Dado que no hay una comprensión clara y previa de estos aspectos, el estudio descriptivo permitirá investigar y descubrir nuevos conocimientos en este campo.

En cuanto al diseño metodológico, se utilizará un enfoque fenomenológico. Este enfoque permite a los investigadores explorar cómo los participantes perciben y viven sus experiencias en relación con un fenómeno particular, en este caso, el juego y su impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. El diseño fenomenológico permitirá una comprensión profunda y detallada de las experiencias vividas por los niños, así como de las interpretaciones que dan a su participación en actividades lúdicas.

Además, se utilizarán técnicas de recolección de datos cualitativas, como entrevistas en profundidad y observación participante, para recopilar datos ricos y detallados sobre las percepciones y experiencias de los niños. Estas técnicas permitirán una exploración profunda del fenómeno en estudio y proporcionarán información valiosa para el desarrollo de un marco teórico sólido que respalde todo el proceso de investigación.

La investigación cualitativa es un conjunto de técnicas de investigación que se utilizan para obtener una visión general del comportamiento y la percepción de las personas sobre un tema en particular.

Genera ideas y suposiciones que pueden ayudar a entender cómo es percibido un problema por la población objetivo, así como a definir o identificar opciones relacionadas con ese problema.

(Investigación cualitativa | QuestionPro, s. f.)

“En la investigación cualitativa, el sustento teórico se va construyendo conforme el proceso investigativo avanza y profundiza en el conocimiento acerca del objeto de estudio” Solís (2019). De esta forma buscamos que a partir de una investigación cualitativa el proceso de realización de nuestro proyecto investigativo sea bien aplicado, de utilidad e importancia.

Por lo que nuestra investigación será de tipo fenomenológica, ya que “en la fenomenología, los investigadores abordan un fenómeno o acontecimiento a partir de las descripciones e interpretaciones de las experiencias vividas por los participantes” (*Investigación cualitativa | QuestionPro, s. f.*).

3.2 Población y participantes

La población de este estudio incluirá a niños de 4 a 5 años, educadores del Colegio San José de las Vegas y del Jardín Infantil Los Pequeños Gigantes. Se emplea un muestreo por conveniencia para seleccionar a los participantes, dadas las limitaciones prácticas y éticas relacionadas con la investigación en entornos educativos. Inicialmente, se utilizaron entrevistas en profundidad como una técnica central para la recolección de datos. Estas entrevistas individuales permitieron explorar en detalle las percepciones, experiencias y emociones de los niños de 4 a 5 años en relación con el juego. Se creó un ambiente de confianza para cada participante, lo que facilitó compartir vivencias personales y únicas.

Además, se llevó a cabo la observación participante como una técnica complementaria clave. Los investigadores se sumergieron activamente en las actividades de juego de los niños en los entornos educativos seleccionados. Esta metodología proporciona una visión detallada y directa de las interacciones sociales y emocionales de los niños durante el juego.

Paralelamente, se organizaron talleres interactivos con los niños participantes. Estos grupos promovieron la interacción entre los niños, facilitando el intercambio de ideas y experiencias compartidas. Esta técnica permitió identificar patrones emergentes y percepciones comunes en las experiencias de juego de los niños desde una perspectiva grupal. Además, se mantuvieron diarios o registros de campo durante todo el proceso de recolección de datos. Estos registros documentaron las observaciones, reflexiones y percepciones de los investigadores durante las interacciones con los niños. Este enfoque reflexivo ayudó a capturar aspectos significativos de las experiencias de juego de los niños y a informar el análisis de datos.

3.3 Instrumentos de Recolección de Datos

En cuanto a la parte cualitativa, se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas con educadores para obtener una comprensión más profunda de sus percepciones sobre la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de los niños. Además, se realizaron observaciones directas de las sesiones de juego para complementar los datos obtenidos a través de las entrevistas y los datos bibliográficos.

También se utilizarán los talleres interactivos son actividades que fomentan el aprendizaje de los niños de manera lúdica, creativa y participativa. En estos espacios, los niños pueden explorar, experimentar, crear y compartir con sus compañeros y educadores, desarrollando habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Papert, 2016). Además, según Theorems (2018), los talleres interactivos permiten que los niños aprendan de forma significativa, es decir, que relacionen los nuevos conocimientos con sus experiencias previas y les den sentido.

Una forma de potenciar el aprendizaje significativo en los talleres interactivos es aplicar la metodología del aprendizaje basado en el juego (ABJ). Por otro lado, González Calayud (s. f.), afirma que esta metodología consiste en utilizar juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o

la evaluación de conocimientos, por eso Papert (2016), insiste en que los juegos motivan a los niños a aprender de forma divertida y espontánea, simplifican la información compleja, fomentan la retención, introducen nuevos conceptos y se pueden elaborar con un coste reducido.

Los talleres interactivos son una estrategia educativa que beneficia el desarrollo integral de los niños, al estimular su creatividad, su involucramiento y su aprendizaje para toda la vida. El uso del juego como estrategia de aprendizaje en los talleres interactivos facilita la adquisición de conocimientos y habilidades de forma natural y dinámica, como quiere decir Papert (2016), el juego se convierte así en un vehículo importante para el aprendizaje de los niños en el siglo XXI.

El procedimiento de recolección de datos se llevó a cabo en varias etapas, utilizando una combinación de técnicas cualitativas diseñadas para obtener una comprensión profunda de las percepciones y experiencias de los participantes en relación con el juego y el desarrollo socioemocional de los niños en entornos educativos específicos. En primer lugar, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con educadores para obtener una comprensión más profunda de sus percepciones sobre la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de los niños. Estas entrevistas proporcionaron información valiosa sobre las experiencias y puntos de vista de los educadores en relación con el tema en estudio.

Además, se realizaron observaciones directas de las sesiones de juego en los entornos educativos seleccionados. Estas observaciones complementaron los datos obtenidos a través de las entrevistas y permitieron a los investigadores obtener una comprensión directa de las interacciones y dinámicas de juego de los niños en tiempo real.

Por otro lado, se implementaron talleres interactivos como una actividad central para involucrar a los niños en el proceso de investigación. Estos talleres, diseñados para fomentar el aprendizaje lúdico, creativo y participativo, permitieron a los niños explorar, experimentar, crear y compartir con sus compañeros y educadores. Además, los talleres interactivos se basaron en la metodología del aprendizaje basado en el juego (ABJ), que utiliza juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

Análisis de Resultados

A lo largo de este proceso, se buscó comprender en profundidad cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo integral de los niños y cómo estas percepciones impactan en el ambiente educativo. Los educadores desempeñan un papel fundamental en la configuración de las experiencias de aprendizaje de los niños. En cuanto a los instrumentos utilizados se presentan resultados de las entrevistas con los educadores, los diarios de campo, los talleres interactivos y las fichas de observación. Las entrevistas semiestructuradas proporcionaron una visión detallada de las percepciones de los educadores en

relación con el impacto de las actividades de juego en el desarrollo socioemocional de los niños en ambas instituciones. Las respuestas revelaron tendencias comunes, así como variaciones notables entre los educadores de cada entidad educativa. A continuación, se presenta un análisis detallado de las respuestas obtenidas en el registro, proporcionadas por los educadores participantes en la investigación (El formato de instrumentos se encuentra en los anexos):

En general la primera respuesta destaca la importancia del juego para la creación de vínculos afectivos entre los niños y la posibilidad de que expresen sus emociones de manera libre. Este comentario resalta la función social y emocional del juego en el desarrollo de los niños, esto va de la mano con las estrategias planteadas por entidades internacionales como la UNICEF, quien describe y propone ambientes ricos, afectuosos y protegidos, combinados con una prestación de cuidados receptiva y lúdica, potencian el establecimiento de lazos de unión y un vínculo seguro. Estos factores contribuyen significativamente a un desarrollo emocional positivo, esto se contrasta con la teoría de Goleman, esto resuena específicamente en la importancia del juego como facilitador del desarrollo emocional y social de los niños. La investigación, al proporcionar evidencia tangible sobre el impacto del juego en el bienestar emocional y las habilidades de relación, refuerza la idea de que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta educativa fundamental. El juego, bajo esta perspectiva, no solo refleja la cultura y la sociedad, como lo destaca el Ministerio de Educación, sino que también se convierte en un medio a través del cual los niños exploran y practican habilidades emocionales clave.

La segunda respuesta revela una estrategia específica para implementar actividades de juego. Mencionan el uso del juego como herramienta para abordar situaciones de rechazo entre compañeros, buscando contrarrestar la exclusión y promover un ambiente más inclusivo. La tercera respuesta destaca la variabilidad en la participación de los niños en las actividades de juego. Algunos niños

participan por indicación de la docente, mientras que otros muestran un disfrute genuino en las interacciones lúdicas. Esto señala la diversidad de motivaciones y actitudes hacia el juego entre los niños, Aunque el aprendizaje basado en el juego sigue siendo crucial durante la educación preescolar, a menudo se descuida en favor de enfoques académicos centrados en objetivos. Sin embargo, durante este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas y fortalecer la motivación y los resultados de aprendizaje de los niños y esto es respaldado por la UNICEF y el ministerio de educación de Colombia quien afirma que, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres para, en ese ir y venir constructivo, estructurarse como un ser diferente al otro.

La cuarta respuesta resalta la importancia de la intervención proactiva para prevenir el rechazo entre compañeros, mencionan la creación de diálogos y juegos específicos como estrategia para fomentar la inclusión y evitar situaciones de exclusión. "En esta etapa, el juego simbólico se convierte en una herramienta crucial para el desarrollo cognitivo y social." Piaget enfatiza que, durante la etapa preoperacional, que abarca de los 2 a los 7 años, el juego simbólico desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la mente infantil. El juego deja de ser simplemente una actividad recreativa y se convierte en una forma de expresión y comprensión del mundo que rodea al niño. La capacidad de representar situaciones y objetos a través de la imaginación enriquece su pensamiento simbólico y promueve el desarrollo cognitivo.

Por otra parte, la quinta respuesta ofrece una perspectiva sobre el papel del juego en la vida adulta. En esta los educadores sugieren que el juego puede servir como una herramienta para desconectarse del

estrés cotidiano y liberarse de tensiones. Esto destaca la relevancia del juego no solo en el desarrollo infantil, sino también en el bienestar emocional en la vida adulta. Esta se contrasta con lo dicho en el marco teórico, en el cual una de las teorías sostiene que, “el juego proporciona a los niños un terreno fértil para el aprendizaje y el desarrollo socioemocional” La perspectiva de Vygotsky destaca cómo el juego no solo contribuye al desarrollo cognitivo, sino que también desempeña un papel vital en el crecimiento socioemocional. A través de la interacción social durante el juego, los niños practican habilidades de comunicación, colaboración y resolución de conflictos, contribuyendo así a un desarrollo emocional saludable.

Ahora bien, en mi primer diario de campo, me centré en la observación de la desconcentración de los niños durante una actividad pedagógica. Durante la ejecución de la planeación, experimenté dificultades en el manejo del grupo y en asegurar la plena atención de los niños. Esta situación afectó mi bienestar emocional, lo que me lleva a reflexionar críticamente sobre la necesidad de mejorar mis habilidades pedagógicas y de gestión del aula. Los retos futuros incluyen adquirir un mayor control sobre el grupo y mejorar mi capacidad para mantener la atención de los niños.

En cuanto a los aspectos evaluativos de mi propuesta pedagógica, se destacó positivamente la efectividad de la metodología didáctica utilizada para practicar números. Sin embargo, se identificó la necesidad de mejorar la actividad de enganche como un área específica que requiere mayor atención para lograr un dominio más efectivo sobre la clase y los niños. En cuanto al Diario de Campo 2, los espacios vacíos relacionados con las observaciones del profesor de práctica y la nota valorativa limita mi capacidad para obtener una evaluación completa de la experiencia y la propuesta pedagógica. Para una comprensión más holística, es crucial revisar esos elementos para contextualizar completamente el proceso y los resultados obtenidos. Los resultados derivados del análisis situacional en el primer diario

de campo señalan la importancia de abordar la desconcentración de los niños durante las actividades pedagógicas. La conexión con fuentes como Guiainfantil.com y Understood ofrece una base teórica sólida, reconociendo la complejidad de los factores que influyen en la atención infantil, desde el entorno saturado de estímulos hasta las situaciones personales estresantes. La reflexión crítica revela mi reconocimiento de los desafíos que enfrento como estudiante en formación, especialmente en términos de la gestión del grupo y la atención de los niños. La necesidad de mejorar mis habilidades pedagógicas y emocionales se presenta como un desafío claro, fundamental para mi crecimiento profesional como futuro docente. El estudio de Cheng, Xia y Lin et al. respaldan la idea de que el juego impacta positivamente en el desarrollo socioemocional. Se observa que el juego actúa como una herramienta eficaz para mejorar la interacción social entre los niños, fomentar la colaboración y desarrollar habilidades emocionales, además, es relevante mencionar el modelo de aprendizaje lúdico, que postula que los niños aprenden de manera más efectiva cuando están comprometidos en actividades intrínsecamente gratificantes (Hirsh-Pasek) Este modelo ha inspirado estrategias pedagógicas que incorporan el juego en el currículo educativo, no solo para fomentar el desarrollo cognitivo sino también para potenciar el desarrollo socioemocional. Este enfoque, respaldado por la investigación, se alinea con los diarios de campo que resaltan la importancia del juego como una experiencia gratificante y significativa para el aprendizaje infantil.

En el contexto colombiano, la integración de actividades de juego en la educación preescolar respaldado por avances significativos en la inclusión de directrices para el desarrollo integral de la infancia en su política educativa, como se refleja en la Política Pública Nacional de Primera Infancia "De Cero a Siempre" Sin embargo, la implementación efectiva de estas directrices se enfrenta a desafíos diversos. Limitaciones presupuestarias, acceso desigual a recursos educativos y la necesidad de capacitar a educadores para integrar de manera efectiva las actividades de juego en el currículo escolar son algunos

de los obstáculos identificados. Estos desafíos resonan con los resultados de los diarios de campo, que también señalan obstáculos en la ejecución de estrategias de juego en entornos educativos.

En cuanto a la propuesta pedagógica, se destaca la eficacia de la metodología didáctica utilizada para practicar números. Sin embargo, la identificación de áreas de mejora, específicamente en la actividad de enganche, subraya la importancia de una planificación más integral para lograr un control efectivo del aula y de los niños. Las referencias consultadas añadidas en el marco teórico y el planteamiento del problema respaldan y enriquecen el análisis, proporcionando una base académica para comprender los desafíos y fortalezas observados en el entorno educativo. Aunque el Diario de Campo 2, que incluye las observaciones del profesor de práctica y la nota valorativa, permanece incompleto en esta revisión, se espera que estos elementos proporcionan una evaluación más completa de la experiencia y de la propuesta pedagógica. La reflexión continua y la adaptación son esenciales para abordar los retos identificados y avanzar hacia una práctica docente más efectiva y centrada en las necesidades de los estudiantes.

Por otra parte, el instrumento titulado “Ficha de observación” arroja resultados positivos. En la clase de juego lúdico llevada a cabo con la directora del grupo K4C, se observaron diversas interacciones y dinámicas entre la profesora y los niños. La sesión inició con un saludo alegre mediante una canción, en la cual todos los niños participaron activamente. Posteriormente, la profesora explicó las actividades que se llevarían a cabo durante el espacio lúdico, enfatizando la importancia del juego y la diversión. La estructura de la clase consistía en que los niños debían pasar por tres bases con juegos de mesa, que incluían rompecabezas, ensartar y cartas para buscar la pareja. En la base de rompecabezas, se observó una colaboración efectiva entre los compañeros, quienes trabajaron juntos para encontrar las piezas faltantes y completar los rompecabezas asignados. Este aspecto resaltó la capacidad de trabajo en equipo y la cooperación entre los niños. En la segunda base, que involucraba ensartar cordones con

fichas de animales, se evidenciaron algunas disputas entre los niños, especialmente relacionadas con la compartición de las fichas. Este momento proporcionó una oportunidad para observar las habilidades sociales en desarrollo y la necesidad de orientación por parte de la profesora para gestionar las interacciones conflictivas. La última base, centrada en cartas para buscar la pareja, fue dirigida activamente por la profesora, quien llamaba a los niños para participar. Durante esta actividad, se observó un alto nivel de entusiasmo entre los niños, tanto cuando lograban encontrar la pareja como cuando no lo conseguían. Esta dinámica resaltó la importancia de la participación activa y el apoyo entre los compañeros.

Los resultados obtenidos de los talleres interactivos de motricidad fina revelan una respuesta positiva por parte de los niños, evidenciando beneficios significativos en su desarrollo. Durante la actividad de "Ensartar en Figuras", se observó que los niños lograron seguir patrones y completar figuras con destreza, destacando la mejora en sus habilidades coordinativas y en la comprensión de formas. En el taller de "Ensartar en Orificios", se identificaron momentos de interacción social entre los niños, aunque surgieron algunas disputas relacionadas con la compartición de fichas. Esto sugiere la necesidad de fortalecer habilidades sociales durante actividades de grupo, brindando oportunidades para el aprendizaje colaborativo y la resolución pacífica de conflictos. La actividad de "Ensartar Chaquiras" demostró ser efectiva para estimular la concentración y la paciencia de los niños, ya que se esforzaron por llenar las cuerdas con el mayor número de chaquiras posible. Este ejercicio proporcionó una oportunidad para destacar la importancia de la perseverancia y el enfoque en tareas específicas.

En el taller de "Ensartar en Zapatos", los niños mostraron entusiasmo al participar en la simulación del proceso de atar cordones en las plantillas de zapatos. Esta actividad no solo fortaleció las habilidades

motrices finas, sino que también fomentó la autonomía al practicar una tarea cotidiana de manera lúdica. Estos talleres interactivos contribuyeron de manera positiva al desarrollo de la motricidad fina de los niños, resaltando la importancia de diseñar actividades que combinen el aprendizaje con el juego. Los resultados sugieren áreas de fortaleza y oportunidades de mejora, orientando así ajustes pedagógicos para optimizar la experiencia de aprendizaje.

En conclusión, los resultados obtenidos a lo largo de este proceso de investigación proporcionan una visión integral de la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los niños. Las entrevistas con educadores, diarios de campo, talleres interactivos y fichas de observación han arrojado valiosa información sobre la percepción y participación de los niños en entornos educativos. Las entrevistas revelaron la importancia del juego en la creación de vínculos afectivos, la gestión de situaciones de rechazo y la variabilidad en la participación de los niños. Estos hallazgos se alinean con las recomendaciones de organismos como la UNICEF, que enfatiza la necesidad de ambientes afectuosos y lúdicos para un desarrollo emocional positivo. La experiencia personal durante la ejecución de la planeación resalta desafíos en el manejo del grupo y la atención de los niños, subrayando la necesidad de mejorar las habilidades pedagógicas y emocionales. Además, la evaluación de la propuesta pedagógica identificó áreas de fortaleza, como la metodología didáctica para practicar números, pero también áreas de mejora, especialmente en la actividad de enganche.

En relación con el juego en la vida adulta, los educadores destacaron su papel como herramienta para desconectarse del estrés cotidiano, resaltando la importancia continua del juego a lo largo de la vida. La ficha de observación en la clase de juego lúdico evidenció interacciones positivas, trabajo en equipo y desafíos sociales entre los niños. Los talleres interactivos de motricidad fina resultaron efectivos, demostrando mejoras en habilidades coordinativas, sociales y de concentración.

La estrategia específica para implementar actividades de juego, según la segunda respuesta, revela un compromiso palpable con la inclusión y la construcción de un ambiente educativo más diverso. La atención puesta en el uso del juego como herramienta para abordar situaciones de rechazo entre compañeros demuestra una aplicación práctica de los principios de Erikson. Esta estrategia no solo aborda la exclusión, sino que también se alinea con la idea de Erikson sobre la formación de una identidad saludable a través de experiencias positivas durante la infancia.

Por otro lado, la tercera respuesta destaca la variabilidad en la participación de los niños en actividades de juego, evidenciando la diversidad de motivaciones y actitudes hacia esta práctica. Este enfoque reconoce la complejidad de las experiencias individuales y resuena con la perspectiva de Erikson sobre la autonomía y la iniciativa. Además, la respuesta subraya cómo el juego no debe ser homogéneo, sino que debe adaptarse a las necesidades y preferencias de cada niño, reflejando una atención sensible a la individualidad, concepto intrínseco en la teoría psicosocial de Erikson.

En resumen, la implementación específica de estrategias de juego para abordar la inclusión y la comprensión de la variabilidad en las interacciones lúdicas reflejan una aplicación tangible de los principios fundamentales de Erik Erikson. Estas respuestas dan vida a la teoría psicosocial del autor, demostrando cómo las experiencias relacionadas con el juego pueden ser una herramienta poderosa para moldear el desarrollo emocional y social de los niños.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el análisis de los resultados obtenidos de esta investigación centrada en la relación entre el desarrollo socioemocional en niños y el juego, se desprenden conclusiones significativas. La exploración detallada de aspectos como habilidades sociales y gestión de emociones revela la influencia positiva del juego en estos procesos cruciales para el crecimiento infantil. Los educadores, a través de entrevistas, han expresado percepciones valiosas, destacando la efectividad percibida, los desafíos experimentados y los beneficios observados en la implementación de estrategias lúdicas en el ámbito educativo. Este enfoque metodológico ha proporcionado una comprensión integral que sirve como base sólida para recomendaciones y mejoras futuras en la integración de elementos lúdicos en la educación.

Las voces de los educadores, enfatizan la importancia del juego para el desarrollo integral de los niños, abordando aspectos cognitivos, comunicativos, motores y sociales. Además, se destaca la contribución familiar al desarrollo socioemocional a través de la participación activa en el juego. Estas perspectivas convergen en la idea de que el juego, al fomentar la interacción social y emocional, contribuye al desarrollo holístico de los niños, influyendo positivamente en sus vidas adultas.

Los testimonios de algunos de los docentes resaltan la utilidad del juego para que los niños comprendan las dinámicas sociales y roles en la sociedad. Se observa una diversidad de comportamientos durante las actividades lúdicas, desde motivación y colaboración hasta diálogos centrados en preferencias y liderazgo en juegos. La contribución familiar al desarrollo socioemocional se destaca mediante la creación de un ambiente afectivo y respetuoso.

El análisis de las observaciones en el aula muestra un enfoque exitoso en la integración del juego y el desarrollo socioemocional. La combinación armoniosa de actividades grupales y juegos, como "Just Dance", fomenta comportamientos positivos y autonomía. Las clases dirigidas por la directora del grupo K4C subrayan la creación de un ambiente positivo, enfrentando conflictos para impartir valiosas lecciones de colaboración y resolución de problemas.

Los diarios de campo y talleres interactivos proporcionan información valiosa sobre la efectividad del juego en el aprendizaje y desarrollo infantil. Los juegos como el bingo y actividades que refuerzan la motricidad fina y gruesa se revelan como herramientas clave para fomentar la concentración, la colaboración y el desarrollo físico de los niños. La participación activa en talleres grupales contribuye al fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales esenciales desde temprana edad.

Los resultados de esta investigación revelan el impacto significativo y positivo que las actividades lúdicas tienen en el desarrollo integral de los niños en entornos educativos. A través de entrevistas con educadores, diarios de campo, talleres interactivos y fichas de observación, se ha obtenido una comprensión profunda de cómo el juego influye en la creación de vínculos afectivos, la gestión de situaciones sociales y emocionales, y el fomento del desarrollo de habilidades cognitivas y motoras. Estos hallazgos están alineados con las teorías de reconocidos autores como Daniel Goleman y Erik Erikson, quienes han destacado la importancia del juego en el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños. La implementación específica de estrategias de juego para abordar la inclusión y la comprensión de la variabilidad en las interacciones lúdicas reflejan una aplicación tangible de los principios fundamentales de estos autores.

Además, los talleres interactivos de motricidad fina demostraron mejoras significativas en las habilidades de los niños, destacando la efectividad del juego como una herramienta para el aprendizaje y el desarrollo. Estos resultados tienen importantes implicaciones para educadores y formuladores de políticas, ya que resaltan la necesidad de promover un ambiente educativo enriquecido con actividades lúdicas para optimizar el desarrollo integral de los niños.

CAPÍTULO VI. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La propuesta de intervención tiene como objetivo principal fomentar el desarrollo integral de niños de 4 y 5 años a través de actividades lúdicas basadas en el marco teórico proporcionado por autores relevantes en el campo de la educación y el desarrollo infantil. La intervención se compone de diez juegos tradicionales, diez juegos grupales y seis juegos de mesa, diseñados para promover el aprendizaje

socioemocional, cognitivo y motor de los niños. Cada actividad se fundamenta en teorías como las de Erik Erikson, Jean Piaget y Lev Vygotsky, entre otros, y se adapta a las necesidades y características específicas de los niños en esta etapa de desarrollo. Además, se proporcionan descripciones detalladas de cada actividad, incluyendo los materiales necesarios y los objetivos específicos que se espera alcanzar. Esta propuesta de intervención busca proporcionar a los niños experiencias de aprendizaje significativas y enriquecedoras, que contribuyan a su desarrollo integral y preparación para la vida. (Ver Anexo 8)

Referencias

Belfield, C., Bowden, A. B., Klapp, A., Levin, H., Shand, R., Zander, S. (2015). El valor económico del aprendizaje social y emocional. *Revista de Análisis de Costo-Beneficio*, 6(3), 508-544.

- Betancourt, T. S., McBain, R., Newnham, E. A., Brennan, R. T. (2015). El impacto intergeneracional de la guerra: Relaciones longitudinales entre la salud mental del cuidador y del niño en Sierra Leona después del conflicto. *Revista de Psicología y Psiquiatría Infantil*, 56 (10)
- Cheng, D., Xia, Z., Lin, Y. (2018). El papel del juego en la educación infantil temprana: Una perspectiva desde China. *Revista de Educación Infantil*, 46(3), 343-350.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994 - Ley General de Educación.
- Congreso de la República de Colombia. (2013). Ley 1620 de 2013 - Sistema Nacional de Convivencia Escolar.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2011). *Diseño y realización de investigaciones con métodos mixtos*. Publicaciones Sage.
- Denham, S. A. (2006). Competencia socioemocional como apoyo para la preparación escolar: ¿Qué es y cómo lo evaluamos? *Desarrollo y Educación Temprana*, 17(1), 57-89.
- Eisenberg, N., Fabes, R. A., Spinrad, T. L. (2001). Las relaciones entre la emotividad y la regulación con las reacciones relacionadas con la ira en los niños. *Desarrollo Infantil*, 72(1), 109-118.
- Erikson, E. H. (1950). *Infancia y sociedad*. Norton Company.
- Fantuzzo, J, Bulotsky-Shearer, R, Fusco, R, Mc Wayne, C. (2004). Una investigación sobre los problemas de ajuste conductual en el aula preescolar y las competencias de preparación escolar social-emocional. *Revista Trimestral de Investigación Infantil Temprana*, 19(3), 259-275.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Libros Bantam.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., Singer, D. G. (2009). *Un mandato para el aprendizaje lúdico en preescolar*. Prensa de la Universidad de Oxford.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (2018). *Política Pública Nacional de Primera Infancia "De Cero a Siempre"*.

- Jones, E., Reynolds, G. (2015). El juego es lo que importa: Los roles de los maestros en el juego de los niños. *Revista de Educación Infantil*, 43(2), 137-145.
- Ley de Educación, (1990). Código Nacional de Educación. Gobierno Nacional.
- Ley de Participación Parental, (2006). Código de Familia. Gobierno Nacional.
- Ley de Supervisión Educativa, (2002). Gobierno Nacional.
- Masten, A. S., Coatsworth, J. D. (1998). El desarrollo de la competencia en entornos favorables y desfavorables. *Psicólogo Americano*, 53(2), 205-220.
- Ministerio de Educación Nacional. (1997). Decreto 2247 de 1997 - Reglamentación del Servicio Educativo en el Nivel Preescolar.
- Moffitt, T. E., Arseneault, L., Belsky, D., Dickson, N., Hancox, R. J., Harrington, H., Ross, S. (2011). Un gradiente de autocontrol en la infancia predice la salud, la riqueza y la seguridad pública. *Actas de la Academia Nacional de Ciencias*, 108(7), 2693-2698.
- OCDE. (2015). *Habilidades Sociales y Emocionales: Bienestar, Participación Social y Rendimiento Académico*.
- Piaget, J. (1951). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Norton & Company.
- Piaget, J. (1952). *Los orígenes de la inteligencia en los niños*. Prensa de las Universidades Internacionales.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales parte 1. *En el horizonte*, 9(5), 1-6.
- Raver, C. C. (2002). Las emociones importan: Argumentando el caso del papel del desarrollo emocional de los niños pequeños para la preparación escolar temprana. *Informe de Política Social*, 16(3), 3-18.
- Shonkoff, J. Phillips, D. A. (Eds.). (2000). *De neuronas a vecindarios: La ciencia del desarrollo infantil temprano*. Prensa de la Academia Nacional.

Smith, P. K. (2004). Juego: tipos y funciones en el desarrollo humano. *Manual de Ciencia del Desarrollo Aplicado*, 2, 57-73.

Stipek, D. (2006). Ningún niño se queda atrás al llegar al preescolar. *Liderazgo Educativo*, 63(8), 20-23.

U.S. Department of Education. (2015). *Every Student Succeeds Act (ESSA)*.

UNICEF. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*.

Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard.

Warschauer, M., Matuchniak, T. (2010). Nueva tecnología y mundos digitales: Analizando evidencia de equidad en el acceso, uso y resultados. *Revisión de la Investigación en Educación*, 34(1).

Bordignon, N., 2005. El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto.

Revista Lasallista de Investigación, 2(2), 3.

da Silva, R., Calvo, S. 2014. La actividad infantil y el desarrollo emocional en la infancia. *Revista*

Lasallista de Investigación, 16(2), 7.

Investigación cualitativa | QuestionPro. (s. f.). <https://www.questionpro.com/es/investigacion-cualitativa.html>

Navarro, H. R. (2018). *Diálogo con Michael Cole: 20 años de psicología cultural*.

<https://www.redalyc.org/journal/274/27464623002/html/>

Ortega, C. (2023). Investigación cuantitativa. Qué es y cómo realizarla. *QuestionPro*.

<https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-investigacion-cuantitativa/#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20consiste%20en,resultados%20generales%20de%20poblaciones%20grandes.>

Pyle, A. (2018). Aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia*, 25. [https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-](https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf)

[unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf](https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf)

Quintero Motta, L. J., & Leiva Montenegro, M. Y. (2015). Desarrollo Emocional y Afectivo en la Primera Infancia “Un Mundo por Descubrir y Formar en Los Infantes”. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD*.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/3493/1077853323-%20Desarrollo%20Emocional%20y%20Afectivo%20en%20la%20Primera%20Infancia.pdf?sequence=3>

Papert, S. (2016). Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición. *The LEGO Foundation*.

Theoms. (2018, septiembre 7). *Importancia de los talleres en Educación infantil - Centro de Estudios Santa Gema*. Centro De Estudios Santa Gema. <https://www.fp-santagema.es/porque-importantes-talleres-en-educacion-infantil/>

González Calayud, V. (s. f.). Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). *Universidad de Murcia*.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) 2018. Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.

www.unicef.org/publications

Ministerio de Educación Nacional (MINEDUCACIÓN) 2014 .El juego en la educación inicial.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Suescun Esparragoza Et al, 2020. Influencia del desarrollo socioemocional en el rendimiento académico de los niños y niñas de un colegio en la ciudad de Bucaramanga.

<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/12065>

Ministerio de Educación (Mineducacion). Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial.

<https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178032.html#:~:text=La%20ni%C3%B1a%20y%20el%20ni%C3%B1o,del%20ni%C3%B1o%20y%20la%20ni%C3%B1a.&text=Las%20ni%C3%B1as%20>

Delgado Vidarte, 2017. EL JUEGO COOPERATIVO COMO PROMOTOR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL AULA "LAS ARDILLITAS", EN I.E.I. Nº 206 DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ – LAMBAYEQUE.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16628/Delgado_VTM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González-Moreno y Solovieva, 2016. Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6059403.pdf>

Torres Díaz, 2018. PAPEL DEL JUEGO EN LOS PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/8239/1/UVDT.EDI_TorresD%C3%ADazYeniRoc%C3%ADo_2018

Suesca Niño, 2021. Habilidades Socioemocionales Básicas en una Escuela Rural La Canción como Estrategia Mediadora.

https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8932/Habilidades_socioemocionales.pdf;jsessionid=B394E6D65EF297E4589DA2E8C217E514?sequence=1

Alva Gutierrez 2022 .El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años.

<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4150/52623.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

DOMINGUEZ DE LA TORRE, 2021.ACTIVIDADES PSICOMOTRICES COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO SOCIO- EMOCIONAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 276 DE MIRGAS– ANTONIO RAYMONDI, 2018.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21292/ACTIVIDAD_ESTRATEGIA_DOMINGUEZ_DE_LA_TORRE_ELIDA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

González Sativa. 2017. Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niñas y niños del grado pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7046>

Rivera Guamanga Et al, 2018. El juego como estrategia para potenciar la educación emocional en niñas y niños del Hogar Infantil Belén.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5139/Rivera_Vela_Ramos_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cuberos,L. 2021.El juego infantil en el potenciamiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños y niñas de Primera Infancia que hacen parte de la estrategia “Aulas felices”, orientada desde UNIMINUTO, Soacha”

<https://hdl.handle.net/10656/12994>

Vegas Palomino Et al, 2022. El juego y las habilidades socioemocionales en niños de cinco años.

<https://doi.org/10.26752/9789589297582>

Anexos

Anexo 1.

Diario de Campo #01

DIARIO DE CAMPO: PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
--	------------------

1. Nombres y apellidos del estudiante: Yulianis Zeneth Cordero Cordero	2. Fecha: 9/11/2023 Día /mes/año	3. Periodo académico: 10 cuatrimestre	4. ID: 7795551	5. Día de campo n.º 1
---	---	--	--------------------------	---------------------------------

6. Nombre de la institución o escenario de práctica: Colegio San José de las Vegas	7. Grado, curso o nivel: K4C	8. profesor acompañante de práctica:
9. Lineamientos escriturales:		
Este documento debe escribirse en forma narrativa, para que presente los sucesos que ocurren en un lugar; por ejemplo, en un aula de clase. Son reflexiones e impresiones de lo que se observe en		

ese escenario.	
10. DESCRIPCIÓN	¿En qué experiencia centró su observación? Haga una breve descripción sobre el aspecto o los aspectos que le generaron mayor Interés.
<p>Durante la practica realizada en el Colegio San José de las vegas, en la cual realice una planeación; la cual inicie pidiéndole a cada uno de los niños que asistieron a clase, que mencionaran cada una de las vocales que conocían a lo que muchos contestaron diciendo vocales, y otros mencionaron consonantes, a los que mencionaron consonantes le hice la corrección mostrándole que no pertenecía a las vocales y posteriormente les recordé cuales eran las vocales. Observe que algunos niños hicieron gestos en su rostro, gestos como de tristeza y asombro, frente a la situación que estaba pasando en la clase. Luego les pregunte que, si sabían los números del 1 al 10, a lo que ellos dijeron que, si y entre todos los niños compartían sus conocimientos y repetían hasta llegar al 10, ayudando a la vez a sus pares que no recordaban los números y el orden de este.</p> <p>Más adelante les pregunté “niños, quieren jugar a los bolos con letras y números”, todos dijeron “si profe”; procedí a explicarles en qué consistía el juego, que era tirar un dado, que en cada cara tenía una vocal y un número, luego deberían buscar la vocal y el número que le salió en el dado, en los bolos, en los cuales cada bolo tenía las vocales y los números correspondientes a los que estaban en los dados. Cada niño según el orden que le di, fueron saliendo a realizar la actividad, mientras el niño que le tocaba participaba, noté que los otros estaban dispersos ya que estaban corriendo, saltando y hablando entre ellos, prestándole poca atención a la participación de sus compañeros.</p> <p>Al finalizar la actividad, cuando ya no había bolos por tirar, le pedí a los niños que hicieran una mesa redonda, en la cual les hice varias preguntas como</p> <p>¿Qué vocales aprendieron hoy?, ¿qué números aprendieron ¿, ¿Les gusto la actividad?, a lo que ellos respondieron mencionando las vocales y los números, mencionaron que les habían gustado la actividad realizada porque era muy divertida y habían disfrutado mucho los juegos, que se llevaron a cabo para observar los conocimientos de los niños así concluyo la actividad de los bolos.</p>	

11. ANÁLISIS SITUACIONAL	De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención con respecto a su propuesta pedagógica. A continuación, haga un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes utilizadas (autores, normativa, lineamientos y Referentes, entre otros). Haga al menos 2 citas, según las normas APA.
	<p>Manejo de los estudiantes, debido a que durante la actividad fue el aspecto que más dificultad me causó, controlar ya que los niños se encontraban muy dispersos y poco dispuestos para realizar la actividad de manera ordenada. (Almudena Orellana. 2018) nos menciona que, lo importante es conseguir adaptar todo a lo que le guste al conjunto de la clase, teniendo en cuenta la edad, el origen étnico, la personalidad de la clase como grupo y la del propio profesor. Por otra parte (Morales Denisse, 2017) nos enseña algunos tips para lograr un buen manejo en el aula se debe mantener la disciplina mediante un ambiente relajado, flexible, cambiante, que permita la interacción, y promueva el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los estudiantes, el trabajo colaborativo, la participación y el cuestionamiento continuo de los temas que se presentan en el aula.</p>
12. INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	Haga una reflexión crítica y exprese sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. De la experiencia, señale los aspectos positivos y los que se deben mejorar (puede manifestar cómo se sintió, qué aprendizajes obtuvo y cuáles son los retos y desafíos para el trabajo con las infancias).
	<p>Frente a la experiencia que viví, tuve muchas reflexiones, como en los temas que debo mejorar como estudiante y futura maestra, lo primero a mejorar es el manejo de los estudiantes, la organización del tiempo para que este sea productivo para todos, y a la hora de realizar lo propuesto en la planeación, ya que hubo algunos puntos que no lleve a cabo como lo fue la canción que debí realizar antes de preguntarle a los niños sobre los conocimientos previos que tenían, esto no me hizo sentir bien, puesto que no afiance los conocimientos de los niños, y creo que esto es muy importante para ellos antes de iniciar con cualquier actividad a realizar, para la próxima mi meta es tener mayor control del grupo y tratar de realizar toda la planeación de manera correcta y ordenada.</p>

13. ASPECTOS EVALUATIVOS DE SU PROPUESTA	Evalúe los aspectos positivos y lo que se debe mejorar de su propuesta pedagógica.	
<p>Los aspectos positivos de mi propuesta fueron la implementación de los materiales didácticos como herramienta para el aprendizaje de los niños, ya que hacen las clases más amenas y divertidas para los niños.</p> <p>Creo que debo tener mejor manejo del grupo, ya que mientras los niños esperaban su turno estaban entretenidos haciendo otras cosas como brincar, saltar y hacer otros juegos diferentes entre ellos.</p>		
14. REFERENCIAS (según las normas APA)	En este espacio, relacione los autores, la normativa, los lineamientos y los referentes, entre otros, que le sirvieron de apoyo en el proceso de elaboración del diario de campo.	
<p>Morales, Denisse. 2017. Estrategia de enseñanza-aprendizaje: manejo de aula. https://otrasvoceseneducacion.org/archivos/236836#:~:text=Una%20ense%C3%B1anza%20centrada%20en%20la,lo%20largo%20de%20la%20vida.</p>		
<p>Almudena Orellana. 2018. <i>10 consejos para el manejo de la clase.</i> https://escolofi.com/10-consejos-para-el-manejo-de-la-clase/</p>		
15. Observaciones del profesor de práctica:	<hr/> <hr/>	
		17. Nota valorativa

Anexo 2

Ficha de observación #01

**OPCIÓN TRABAJO DE GRADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD
INSTRUMENTOS PARA RECOGIDA Y SISTEMATIZACIÓN DE DATOS**

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.								
IDENTIFICAR LAS ACTIVIDADES DE JUEGO MÁS FRECUENTEMENTE UTILIZADAS EN EL COLEGIO SAN JOSÉ DE LAS VEGAS Y EN EL JARDÍN INFANTIL LOS PEQUEÑOS GIGANTES.								
PROPÓSITO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO:								
POR MEDIO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SE RECOPIRARÁ INFORMACIÓN, PARA ANALIZAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL, DURANTE LAS DINÁMICAS QUE SE DESARROLLAN EN EL AULA DE CLASES.								
INVESTIGADORES/AS	MARIANA LONDOÑO LLANO							
	YULIANIS CORDERO CORDERO							
FECHAS DE APLICACIÓN	DESDE	DD	MM	AAAA	HASTA	DD	MM	AAAA
		3	11	2023		3	11	2023

OBSERVACIÓN	
TIPO DE OBSERVACIÓN	Observación participante.
FOCO DE OBSERVACIÓN	El juego y el desarrollo socioemocional

REGISTRO DE LA OBSERVACIÓN

ASUNTOS RELACIONALES: En relación con el foco de observación describa objetivamente lo observado.

Durante el desarrollo de la clase de inglés, el profesor empezó colocándole a los niños música, para que estos bailaran por medio del juego Just Dance, en la cual los niños debían de imitar los pasos que se muestran en pantalla, los niños bailaron y trataron de seguir los pasos que se mostraba en el juego.

Luego el profesor les pidió a los niños que se sentaran en las mesas que estaban formada por grupos, en la cual estaban compartiendo con sus pares y hablando entre estos, el profesor fue dándoles a cada grupo de niños regletas, para que estos formaran la ciudad con estas.

El profesor fue pasando por el puesto de los niños observando las creaciones de estos en conjunto con sus compañeros de mesa; los niños se veían sonrientes, muy concentrados y planeando con sus compañeros lo que quería hacer para formar la ciudad.

Después de haber pasado un tiempo y que todos los grupos habían terminado, el profesor les pidió que explicaran lo que habían hecho, los niños iban hablando de lo que habían hecho con sus compañeros, que en la mayoría eran partes de la ciudad, que a la vez explicaban como lo habían hecho.

Cuando ya todos los niños participaron hablando de su trabajo grupal, el profesor les pidió que recogieran el material con sus compañeros, y les dio un espacio de juego libre, para que estos jugaran y disfrutaran entre ellos.

Ficha de observación #02

INSTRUMENTOS PARA RECOGIDA Y SISTEMATIZACIÓN DE DATOS

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.								
IDENTIFICAR LAS ACTIVIDADES DE JUEGO MÁS FRECUENTEMENTE UTILIZADAS EN EL COLEGIO SAN JOSÉ DE LAS VEGAS Y EN EL JARDÍN INFANTIL LOS PEQUEÑOS GIGANTES.								
PROPÓSITO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO:								
POR MEDIO DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN SE RECOPILEARÁ INFORMACIÓN, PARA ANALIZAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL, DURANTE LAS DINÁMICAS QUE SE DESARROLLAN EN EL AULA DE CLASES.								
INVESTIGADORES/AS	MARIANA LONDOÑO LLANO							
	YULIANIS CORDERO CORDERO							
FECHAS DE APLICACIÓN	DESD	DD	MM	AAAA	HAST	DD	MM	AAAA
	E	3	11	2023	A	3	11	2023

OBSERVACIÓN	
TIPO DE OBSERVACIÓN	Observación participante.
FOCO DE OBSERVACIÓN	El juego y el desarrollo socioemocional

DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA

REGISTRO DE LA OBSERVACIÓN

ASUNTOS RELACIONALES: En relación con el foco de observación describa objetivamente lo observado.

En la clase de juego lúdico que se llevó a cabo con la directora del grupo K4C.

La profe inicio el espacio lúdico saludando a los niños, preguntándole como estaban, por medio de una canción, todos los niños cantaron la canción de saludo y luego de que se saludaron, la profesora fue explicando lo que se iba a realizar en este espacio de diversión a través de actividades en la cual debían de jugar con sus compañeros.

La clase consistían en que los niños debían de ir pasando por tres bases con juegos de mesa, que en este caso eran rompecabezas, ensartar y cartas para buscar la pareja; los niños fueron pasando con sus respectivos compañeros con los que debían jugar el juego que estaba en la base que les tocaba, poco a poco los niños pasaron por todas las bases, observe que mientras se encontraban en la base de rompecabezas entre sus compañeros buscaban las fichas que hacían falta. Todos los grupos lograron armar los 3 rompecabezas de esa mesa.

En la segunda base que era ensartar unos cordones con diferentes fichas de animales, los niños tuvieron algunas discusiones por no querer compartir las fichas o pelear por algunas de estas. Para finalizar en la última base que eran cartas para buscar la pareja, esta base fue dirigida por la profesora quien iba llamando a los niños para que estos participaran, cuando los niños lograban encontrar la carta de la pareja, sus compañeros los animaban, gritando su nombre con mucho entusiasmo. Y si no lo encontraban también lo hacían.

Cuando ya todos los niños pasaron por las bases, se le dio fin a la hora de trabajo lúdico.

Anexo 4

Entrevista Docente #01

**OPCIÓN TRABAJO DE GRADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD
INSTRUMENTOS PARA RECOGIDA Y SISTEMATIZACIÓN DE DATOS**

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.								
RECONOCER A TRAVÉS DE ENTREVISTAS LA PERCEPCIÓN DE LOS EDUCADORES FRENTE A LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS DIFERENTES INSTITUCIONES.								
PROPÓSITO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO:								
PODER DETECTAR RÁPIDAMENTE PROBLEMAS SOCIALES O EMOCIONALES, IDENTIFICAR CONDUCTAS QUE GENEREN PREOCUPACIÓN EN LOS MAESTROS Y DETERMINAR SI SE REQUIERE UNA EVALUACIÓN ADICIONAL.								
INVESTIGADORES/AS	MARIANA LONDOÑO LLANO							
	YULIANIS CORDERO							
FECHAS DE APLICACIÓN	DESD	DD	MM	AAAA	HAST	DD	MM	AAAA
	E	01	11	2023	A	03	11	2023

DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA

ENTREVISTA	“La entrevista semiestructurada se usa cuando el investigador sabe algo acerca del área de interés, por ejemplo, desde la revisión de la literatura, pero no lo suficiente como para responder las preguntas que se ha formulado”. Sampieri 2012
TIPO DE ENTREVISTA	Semiestructurada
ENTREVISTADO	Monica Hoyos
ENTREVISTADOR	Mariana Londoño

REGISTRO DE LA ENTREVISTA ESTRUCTURADA

PREGUNTAS DIRECCIONADAS.

1. ¿por qué el juego es importante para el niño?
2. ¿En qué momento y en qué lugar implementa actividades de juego con la intención que socialicen?
3. Describa el comportamiento de algunos estudiantes durante estas actividades
4. ¿Cómo podría la familia aportar al desarrollo socio emocional de estos niños?
5. ¿Qué impacto cree usted que tiene el juego en la vida adulta?

REGISTRO DE RESPUESTAS- (Recordar solicitar consentimiento informado para grabar audio según el caso)

1. R// Por que ayuda a fortalecer todo su desarrollo cognitivo, comunicativo, motriz y social.
2. R// en todo momento, teniendo en cuenta que el juego es una gran herramienta de enseñanza que favorece el aprendizaje de los niños y hace que este sea más significativo.
3. R// Con el juego se evidencia muchos comportamientos en ellos como de motivación, de frustración, de colaboración, de concentración, entre otros.
4. R// Jugando al nivel de los niños, ya que a través de este se puede fomentar el seguimiento de instrucciones, el respeto por el otro, el reconocimiento y el manejo de las emociones, etc.
5. R// Un gran impacto. Un niño que juega y aprende mientras se divierte lo recordará toda la vida.

Anexo 5

Entrevista docente #2

**OPCIÓN TRABAJO DE GRADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD
INSTRUMENTOS PARA RECOGIDA Y SISTEMATIZACIÓN DE DATOS**

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN. RECONOCER A TRAVÉS DE ENTREVISTAS LA PERCEPCIÓN DE LOS EDUCADORES FRENTE A LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS DIFERENTES INSTITUCIONES.								
PROPÓSITO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO: PODER DETECTAR RÁPIDAMENTE PROBLEMAS SOCIALES O EMOCIONALES, IDENTIFICAR CONDUCTAS QUE GENEREN PREOCUPACIÓN EN LOS MAESTROS Y DETERMINAR SI SE REQUIERE UNA EVALUACIÓN ADICIONAL.								
INVESTIGADORES/AS	MARIANA LONDOÑO LLANO							
	YULIANIS CORDERO							
FECHAS DE APLICACIÓN	DESD	DD	MM	AAAA	HAST	DD	MM	AAAA
	E	01	11	2023	A	03	11	2023

DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA

ENTREVISTA	“La entrevista semiestructurada se usa cuando el investigador sabe algo acerca del área de interés, por ejemplo, desde la revisión de la literatura, pero no lo suficiente como para responder las preguntas que se ha formulado”. Sampieri 2012
TIPO DE ENTREVISTA	Semiestructurada
ENTREVISTADO	Lina Palacio Vallejo
ENTREVISTADOR	Yulianis Cordero

REGISTRO DE LA ENTREVISTA ESTRUCTURADA

PREGUNTAS DIRECCIONADAS.

1. ¿por qué el juego es importante para el niño?
2. ¿En qué momento y en qué lugar implementa actividades de juego con la intención que socialicen?
3. Describa el comportamiento de algunos estudiantes durante estas actividades
4. ¿Cómo podría la familia aportar al desarrollo socio emocional de estos niños?
5. ¿Qué impacto cree usted que tiene el juego en la vida adulta?

REGISTRO DE RESPUESTAS- (Recordar solicitar consentimiento informado para grabar audio según el caso)

1. R// El juego en el niño es importante porque le ayuda a relacionarse (base para el desarrollo de competencias sociales), a regular sus emociones, a desarrollar la creatividad, la expresión oral, gestual, entre otros.
2. R// En todo momento ellos están socializando, sin necesidad de implementar actividades, con la simple distribución de las mesas, se está compartiendo con el otro.
3. R// Ellos dialogan sobre sus gustos: colores, comida, mascotas, paseos; siempre hay un amigo que lidera o propone los juegos y los otros aceptan. Cuando se presentan pequeños altercados, se lleva a los niños a resolverlos por medio de la palabra y se hacen reflexiones sobre la situación.
4. R// La familia debe crear un ambiente un ambiente de amor y respeto, en donde los niños sientan afecto, aceptación, seguridad y que sobre todo sean escuchados. Propiciar espacios en los que compartan diferentes actividades: salidas a comer, jugar, paseos, lectura, realizar manualidades, entre otras.
5. R// El juego en la vida adulta influye positivamente en las relaciones interpersonales, en el desarrollo de la creatividad, resolución de problemas, ayuda a liberar el estrés.

Anexo 6

Entrevista Docente #3

**INSTRUMENTOS
PARA RECOGIDA**

**OPCIÓN TRABAJO DE GRADO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD
SISTEMATIZACIÓN DE DATOS**

Y

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN. RECONOCER A TRAVÉS DE ENTREVISTAS LA PERCEPCIÓN DE LOS EDUCADORES FRENTE A LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS DIFERENTES INSTITUCIONES.								
PROPÓSITO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO: PODER DETECTAR RÁPIDAMENTE PROBLEMAS SOCIALES O EMOCIONALES, IDENTIFICAR CONDUCTAS QUE GENEREN PREOCUPACIÓN EN LOS MAESTROS Y DETERMINAR SI SE REQUIERE UNA EVALUACIÓN ADICIONAL.								
INVESTIGADORES/AS	MARIANA LONDOÑO LLANO							
	YULIANIS CORDERO							
FECHAS DE APLICACIÓN	DESD	DD	MM	AAAA	HAST	DD	MM	AAAA
	E	01	11	2023	A	03	11	2023

DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA

ENTREVISTA	“La entrevista semiestructurada se usa cuando el investigador sabe algo acerca del área de interés, por ejemplo, desde la revisión de la literatura, pero no lo suficiente como para responder las preguntas que se ha formulado”. Sampieri 2012
TIPO DE ENTREVISTA	Semiestructurada
ENTREVISTADO	Cristian Sanchez
ENTREVISTADOR	Yulianis Cordero

REGISTRO DE LA ENTREVISTA ESTRUCTURADA

PREGUNTAS DIRECCIONADAS.

1. ¿por qué el juego es importante para el niño?
2. ¿En qué momento y en qué lugar implementa actividades de juego con la intención que socialicen?
3. Describa el comportamiento de algunos estudiantes durante estas actividades
4. ¿Cómo podría la familia aportar al desarrollo socio emocional de estos niños?
5. ¿Qué impacto cree usted que tiene el juego en la vida adulta?

REGISTRO DE RESPUESTAS- (Recordar solicitar consentimiento informado para grabar audio según el caso)

1. R// Porque a través del juego los niños pueden entender las dinámicas sociales, pueden entender que los juegos se establecen roles, reglas y esto los ayuda a comprender como funciona la sociedad.
2. R// Al ser docente creo que el juego es una herramienta primordial para lograr los objetivos de aprendizajes, siempre trato de integrar la parte de movimiento en mis clases, porque siento que una clase plana es muy aburrida, pero cuando hay movimiento, se trabaja con motricidad fin y gruesa, los niños pueden establecer conexiones más fácilmente en su cerebro, cuando hay actividades que involucren el juego.
3. R// Los niños siempre se encuentran muy motivados a la hora de jugar, siempre están dispuestos a las actividades que involucran el juego, siento que es una forma muy fácil de motivarlos y siempre están en ese estado cuando se realizan estas dinámicas, también están alegres cuando hay juego hay risas, hay interacciones muy positivas.
4. R// La familia toma un rol muy importante en el desarrollo de los niños, porque por ejemplo si un niño llega de la casa feliz y motivado posiblemente tenga un desarrollo positivo durante el día, pero si es lo contrario va a tener una afectación, un problema o alguna situación que genere un malestar en ellos, va a estar predispuesto al llegar al colegio y no va a querer jugar, por esto siento que la familia juega un papel importante en el desarrollo socioemocional de los niños.
5. R// Como lo dije anteriormente siento que los juego permiten entender que existen reglas y distintas dinámicas sociales, si cuando eres niño entiendes estos tipos de roles que existen en la sociedad, cuando el niño sea adulto no será difícil para el acoplarse a las dinámicas de la vida adulta.

Anexo 7.

Talleres Interactivos

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN.								
Implementar interacciones basadas en el juego buscando el fortalecimiento del desarrollo socioemocional.								
PROPÓSITO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO:								
Fomentar la construcción de habilidades sociales y emocionales a través de la participación en talleres interactivos.								
INVESTIGADORES/as	Mariana Londoño Llano							
	Yulianis cordero							
Fechas de APLICACIÓN	DESDE	DD	MM	AAAA	HASTA	DD	MM	AAAA
		14	11	2023		14	11	2023

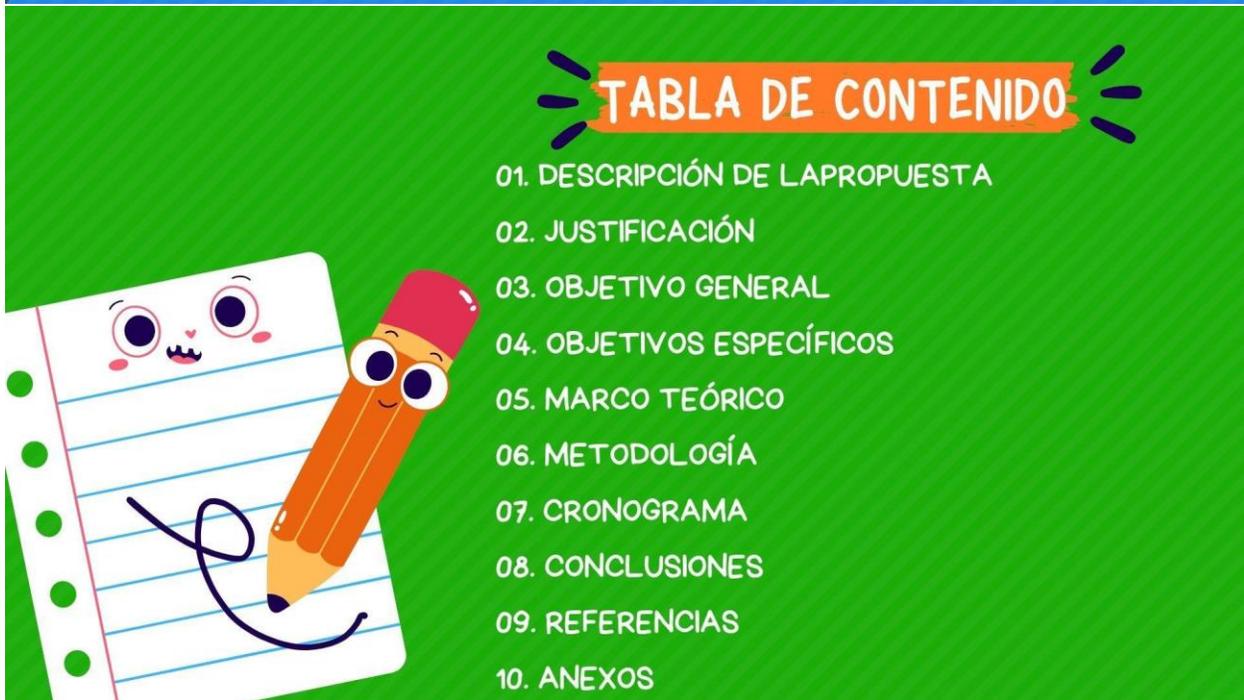
DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA

Talleres interactivos	GLORIA MIREBANT PEROZO: “Un taller pedagógico es una reunión de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos para hacer aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura que los organice.”
Dictado por	Mariana Londoño y Yulianis Cordero
Dirigido a	Niños y niñas de 4 a 5 años

REGISTRO DE LOS TALLERES INTERACTIVOS	
<p>Experiencia de Aprendizaje: Trabajo lúdico intencionado</p> <p>Actividad: Motriz Fina</p> <p>Ensartar en figuras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se disponen plantillas de figuras con orificios y cuerdas PVC ● Los niños toman con una mano la plantilla y con la otra ensartan las cuerdas entre los orificios de estas intentando seguir el patrón y completar la figura. ● Una vez lo logren, quitan la cuerda y toman otra figura. <p>Ensartan en orificios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se disponen recipientes escurridores y caja con cordones. ● Los niños toman el cordón y lo insertan en los orificios del recipiente de manera libre y creativa. ● Cuando se acabe el cordón, lo quitan y dejan el recipiente vacío. <p>Ensartar Chaquiras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se disponen chaquiras y cuerdas PVC. ● Los niños toman la cuerda con una mano y con la otra ensartan las chaquiras hasta conseguir llenarla con la mayor cantidad posible. ● Cuando llenen la cuerda, sacan las chaquiras y las ubican en el recipiente. <p>Ensartar en zapatos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se disponen las plantillas de zapatos con su cordón. ● Los niños toman los cordones para insertarlos de manera libre en los ojales de las plantillas para zapatos. ● Una vez ensarten los cordones, los mismos niños los quitan y los dejan organizados. 	
<p>RECURSOS</p>	<p>Plantillas de figuras con orificios. Recipientes coladores. Plantilla de zapato. Cuerdas de PVC Caja con chaquiras. Caja con cordones.</p>

Anexo 8

Propuesta de intervención





DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Se desarrollará una cartilla digital en la cual se describirán distintas actividades pensadas y desarrolladas para estimular el desarrollo socioemocional a niños y niñas de 4 a 5 años del colegio San José de las Vegas y el jardín infantil los pequeños gigantes.

Estas actividades estarán divididas en distintas categorías como: juegos de mesa, juegos grupales y juegos tradicionales.





JUSTIFICACIÓN

La cartilla digital es importante para los niños porque proporciona un recurso accesible y atractivo que les permite participar en actividades diseñadas específicamente para su desarrollo socioemocional. A través de juegos y ejercicios interactivos, los niños pueden explorar y comprender sus emociones, aprender habilidades sociales y fortalecer su autoestima de una manera divertida y estimulante. Además, al ser digital, la cartilla puede adaptarse fácilmente a diferentes contextos y necesidades individuales, brindando una herramienta flexible y versátil para promover el bienestar emocional y el crecimiento personal de los niños.

OBJETIVO GENERAL

Presentar una cartilla digital en la cual se plasmen distintas actividades lúdicas para estimular el desarrollo socioemocional.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS



01

Conocer las necesidades que tienen los niños del Colegio San José de las Vegas y el Jardín Infantil los Pequeños Gigantes a nivel socioemocional.

02

Pensar en que juegos o actividades lúdicas les permitirá a los niños estimular la parte socioemocional.

03

Planificar que juegos lúdicos se elegirán para trabajar las relaciones socioemocionales según las necesidades de estos.



MARCO TEÓRICO



La elaboración de esta cartilla digital se fundamenta en diversas teorías del desarrollo infantil y la importancia del juego en el fomento del crecimiento socioemocional en la infancia temprana. Erik Erikson, reconocido psicólogo y psicoanalista, destacó la relevancia de las experiencias emocionales y sociales durante los primeros años de vida para la formación de una identidad sólida y saludable. Su teoría psicosocial enfatizó cómo la confianza, la autonomía y la iniciativa en la infancia influyen el bienestar emocional y social en etapas posteriores.

Asimismo, la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman ofrece una perspectiva única al considerar las habilidades emocionales como cruciales para el éxito y la felicidad en la vida. Goleman subrayó la importancia de comprender y manejar las emociones propias y ajenas desde una edad temprana, destacando cómo estas habilidades son igualmente importantes que las cognitivas.



★ MARCO TEÓRICO ★

Por otro lado, las teorías de Jean Piaget y Lev Vygotsky aportan importantes insights sobre el papel del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Piaget identificó el juego simbólico como una actividad central en la etapa preoperacional, permitiendo a los niños explorar diferentes roles y situaciones de la vida real. Vygotsky, por su parte, propuso que el juego es una "zona de desarrollo próximo", donde los niños practican habilidades y roles que aún no han desarrollado completamente, facilitando así su aprendizaje y desarrollo socioemocional. La integración de la tecnología en el juego educativo también se aborda en este marco teórico, reconociendo cómo las aplicaciones y recursos digitales pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje y promover el desarrollo socioemocional de los niños.



★ MARCO TEÓRICO ★

Finalmente, se considera el contexto colombiano, donde el juego se percibe como un reflejo de la cultura y la sociedad, permitiendo a los niños representar y resignificar su realidad de manera creativa. Proporcionando así, una base sólida para el diseño y la implementación de la cartilla digital, que busca aprovechar el potencial del juego como una herramienta efectiva para estimular el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 4 a 5 años. Las actividades propuestas en la cartilla están diseñadas para promover la expresión emocional, la interacción social positiva y el desarrollo de habilidades como la empatía, la resolución de problemas y la autoestima, en línea con los principios y hallazgos de las teorías mencionadas anteriormente.



METODOLOGÍA

la metodología de la cartilla digital para el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 4 a 5 años se enfoca en la integración de actividades lúdicas que fomenten la expresión emocional, la interacción social positiva y el desarrollo de habilidades como la empatía, la resolución de problemas y la autoestima.



1. CHARLA INFORMATIVA SOBRE DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL:

Objetivo:
Informar a padres, maestros y personal administrativo sobre la importancia del desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años.



- Estrategia: Realizar una charla interactiva con presentación de datos, ejemplos prácticos y oportunidades para hacer preguntas.
- Recursos: Proyector, pantalla, material impreso con datos relevantes.



2. TALLER DE PRESENTACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN:

Objetivo: Facilitar un espacio de diálogo interactivo con la comunidad educativa para presentar y discutir detalladamente el plan de acción propuesto, permitiendo que los participantes comprendan completamente cada paso del proceso, expresen sus opiniones y aporten sugerencias para su implementación efectiva.

- Estrategia: Realizar un taller participativo donde se presente el plan de acción paso a paso y se discutan posibles inquietudes o sugerencias.
- Recursos: Material impreso con el plan de acción, facilitadores capacitados.

CRONOGRAMA JUEGOS TRADICIONALES

CARRERA DE OBSTÁCULOS

- Objetivo: Fomentar la confianza y la coordinación motora.
- Estrategia: Diseñar un recorrido con obstáculos simples como túneles de tela y aros para que los niños los superen con la ayuda de sus compañeros.
- Recursos: Obstáculos simples, espacio amplio.

JUEGO DE LA SILLA

- Objetivo: Promover la inclusión y la colaboración.
- Estrategia: Los niños juegan al clásico juego de la silla, donde deben caminar alrededor de un círculo de sillas mientras suena la música y sentarse cuando se detiene la música. Se retira una silla en cada ronda, promoviendo la colaboración para compartir las sillas restantes.
- Recursos: Sillas, música.

CRONOGRAMA JUEGOS TRADICIONALES

RAYUELA DE COLORES

- **Objetivo:** Desarrollar la coordinación motora gruesa y el reconocimiento de colores.
- **Descripción:** Una versión simplificada de la rayuela, donde los niños saltan sobre diferentes cuadros de colores en lugar de números.
- **Materiales:** Tiza de colores para dibujar en el suelo o alfombra con cuadros de colores.

ESCONDITE DE SONIDOS:

- **Objetivo:** Estimular la audición y la atención auditiva.
- **Descripción:** En lugar de contar, el niño que busca debe escuchar sonidos (como aplausos suaves) para localizar a los demás.
- **Materiales:** Ninguno, solo un espacio al aire libre o en interiores.

CRONOGRAMA JUEGOS TRADICIONALES

LA GALLINITA CIEGA DE TEXTURAS

- **Objetivo:** Reforzar la percepción táctil y la confianza.
- **Descripción:** Similar al juego clásico, pero el niño que busca debe tocar diferentes texturas (como peluches suaves) para encontrar a los demás.
- **Materiales:** Vendaje para los ojos y objetos con diferentes texturas.

EL PATIO DE MI CASA DE MOVIMIENTOS

- **Objetivo:** Mejorar la coordinación motora y el seguimiento de instrucciones.
- **Descripción:** Los niños realizan acciones físicas (como saltar, girar, agacharse) en lugar de seguir una canción.
- **Materiales:** Ninguno, solo un espacio amplio para moverse.

CRONOGRAMA JUEGOS TRADICIONALES

EL PAÑUELO DE FORMAS:

- Objetivo: Promover el reconocimiento de formas y el equilibrio.
- Descripción: Similar al juego original, pero los niños deben recoger pañuelos con diferentes formas (como círculos o triángulos).
- Materiales: Pañuelos con formas dibujadas o recortadas.

LAS CANICAS DE TAMAÑOS

- Objetivo: Mejorar la destreza manual y el reconocimiento de tamaños.
- Descripción: Los niños juegan a lanzar canicas de diferentes tamaños a un círculo dibujado en el suelo.
- Materiales: Canicas de diferentes tamaños y un círculo dibujado en el suelo.

CRONOGRAMA JUEGOS TRADICIONALES

LAS ESTATUAS DE ANIMALES

- Objetivo: Fomentar el equilibrio y la creatividad.
- Descripción: Los niños se congelan en poses que imitan diferentes animales cuando se detiene la música.
- Materiales: Música y espacio para moverse.

EL LOBO Y LAS OVEJAS DE COLORES

- Objetivo: Desarrollar la coordinación y el reconocimiento de colores.
- Descripción: Similar al juego clásico, pero los niños deben esconderse detrás de objetos del color anunciado por el adulto.
- Materiales: Objetos de diferentes colores y un espacio para esconderse.

CRONOGRAMA JUEGOS GRUPALES

BÚSQUEDA DEL TESORO SENSORIAL

- Objetivo: Estimular la exploración sensorial y la cooperación.
- Estrategia: Organizar una búsqueda del tesoro donde los niños busquen objetos sensoriales como pelotas suaves, telas de diferentes texturas, o cubos de colores, trabajando juntos para encontrar y recolectar los objetos.
- Recursos: Objetos sensoriales variados, espacio amplio.

CÍRCULO DE LA CONFIANZA

- Objetivo: Desarrollar la confianza y la comunicación.
- Estrategia: Formar un círculo con los niños. Un niño comienza en el centro y cierra los ojos mientras otro lo guía por el círculo, fomentando la confianza y la comunicación no verbal.
- Recursos: Ninguno.

CRONOGRAMA JUEGOS GRUPALES

CARRERA DE RELEVOS DE COLORES:

- Objetivo: Promover el trabajo en equipo y el reconocimiento de colores.
- Descripción: Divida a los niños en equipos y haga que corran relevos llevando objetos del color designado.
- Materiales: Objetos de diferentes colores y un espacio al aire libre o en interiores.

BÚSQUEDA DEL TESORO DE FORMAS:

- Objetivo: Estimular la colaboración y el reconocimiento de formas.
- Descripción: Esconda objetos con formas específicas en un área designada y haga que los niños las busquen en equipos.
- Materiales: Objetos con formas dibujadas o recortadas y una lista de formas a encontrar.

CRONOGRAMA JUEGOS GRUPALES

CÍRCULO DE CUENTOS DE ANIMALES

- Objetivo: Fomentar la creatividad y la expresión oral.
- Descripción: Los niños se sientan en un círculo y crean una historia colectiva, cada uno añadiendo un nuevo animal y describiendo su aventura.
- Materiales: Ninguno, solo la participación activa de los niños.

JUEGO DE LA SILLA MUSICAL DE FRUTAS:

- Objetivo: Mejorar el reconocimiento de frutas y el seguimiento de instrucciones.
- Descripción: Similar al juego original, pero con sillas decoradas con imágenes de frutas y música relacionada.
- Materiales: Sillas decoradas con imágenes de frutas y música.

CRONOGRAMA JUEGOS GRUPALES

BÚSQUEDA DEL TESORO SENSORIAL

- Granja de Sonidos:
- Objetivo: Estimular la escucha activa y la memoria auditiva.
- Descripción: Los niños imitan sonidos de animales mientras caminan por el área designada, y los demás adivinan el animal.
- Materiales: Tarjetas con imágenes de animales o figuras de plástico y un espacio amplio para moverse.

BAILE DE LOS NÚMEROS:

- Objetivo: Reforzar el reconocimiento de números y el ritmo.
- Descripción: Los niños bailan alrededor de números dibujados en el suelo mientras la música suena, y cuando se detiene la música, deben pararse en el número anunciado.
- Materiales: Números dibujados en el suelo y música.

CRONOGRAMA JUEGOS GRUPALES

TREN DE HISTORIAS DE TRANSPORTE

- Objetivo: Estimular la imaginación y la narración.
- Descripción: Los niños se sientan en fila y cada uno agrega una parte a una historia sobre un viaje en un medio de transporte diferente.
- Materiales: Ninguno, solo la participación activa de los niños.

CARRERA DE OBSTÁCULOS DE LETRAS

- Objetivo: Mejorar el reconocimiento de letras y la coordinación motora.
- Descripción: Cree una pista de obstáculos donde los niños deben saltar, gatear o caminar sobre letras del alfabeto.
- Materiales: Cartulinas con letras del alfabeto y obstáculos como conos y aros

CRONOGRAMA JUEGOS DE MESA

MEMORY DE EMOCIONES

- Objetivo: Mejorar la conciencia emocional y la memoria.
- Estrategia: Crear un juego de memoria con cartas que muestren emociones básicas como felicidad, tristeza, enojo, etc. Los niños deben hacer coincidir las cartas de emociones similares.
- Recursos: Cartas con imágenes de emociones.

PUZZLE DE AMIGOS

- Objetivo: Fomentar la resolución de problemas y la cooperación.
- Estrategia: Proporcionar puzzles simples con imágenes de amigos y animales. Los niños trabajan juntos para armar el puzzle, promoviendo la colaboración y la resolución de problemas.
- Recursos: Puzzles de amigos, espacio para armar los puzzles.

CRONOGRAMA JUEGOS DE MESA

OPERACIÓN:

- Objetivo: Mejorar la coordinación motora fina y la concentración.
- Descripción: Los niños deben quitar piezas del cuerpo de un paciente sin tocar los bordes metálicos y hacer sonar la alarma.
- Materiales: Tablero de juego de Operación y pinzas para quitar las piezas.

CANDY LAND:

- Objetivo: Estimular el reconocimiento de colores y el seguimiento de instrucciones.
- Descripción: Los niños avanzan por un camino de colores según las tarjetas de cartas que reciben.
- Materiales: Tablero de juego de Candy Land y tarjetas de colores.

CRONOGRAMA JUEGOS DE MESA

TORRE DE BLOQUES:

- Objetivo: Desarrollar habilidades de planificación y equilibrio.
- Descripción: Los niños deben quitar y colocar bloques de una torre sin que se caiga.
- Materiales: Juego de bloques de construcción.
-

JENGA JUNIOR:

- Objetivo: Mejorar la coordinación y el equilibrio.
- Descripción: Los niños deben quitar bloques de una torre y colocarlos en la parte superior sin que se caiga.
- Materiales: Juego de bloques Jenga Junior.
-

CRONOGRAMA JUEGOS DE MESA

TIRA Y ENCUENTRA:

- **Objetivo:** Mejorar la coordinación motora y el reconocimiento de formas y colores.
- **Descripción:** Los niños lanzan un dado con formas geométricas y deben encontrar un objeto en la habitación que coincida con la forma y el color que salió en el dado.
- **Materiales:** Dado con formas geométricas y objetos variados en la habitación.

BAILE DE LOS NÚMEROS:

- **Objetivo:** Practicar el reconocimiento numérico y el conteo.
- **Descripción:** Los niños bailan al ritmo de la música y, cuando se detiene, deben correr a un número que se muestra en tarjetas en el suelo.
- **Materiales:** Tarjetas numeradas y reproductor de música.

CRONOGRAMA JUEGOS DE MESA

CAZA DEL TESORO SENSORIAL:

- **Objetivo:** Estimular los sentidos y la observación.
- **Descripción:** Los niños reciben pistas sensoriales (texturas, olores, sonidos) y deben encontrar objetos que coincidan con esas pistas en un área designada.
- **Materiales:** Objetos con diferentes texturas, olores y sonidos, y pistas escritas en tarjetas.

CARRERAS DE CUCARAS:

- **Objetivo:** Desarrollar la coordinación y la motricidad.
- **Descripción:** Los niños colocan una pelota pequeña en una cuchara y deben correr hasta una meta sin dejar que la pelota se caiga de la cuchara.
- **Materiales:** Cucharas de cocina y pelotas pequeñas.

CONCLUSIONES

Se destaca la importancia crucial de fomentar este aspecto del desarrollo en la primera infancia, reconociendo su influencia tanto en el bienestar presente de los niños como en su desarrollo futuro. Las actividades lúdicas presentadas en la cartilla emergen como herramientas efectivas para promover habilidades socioemocionales fundamentales, como la empatía, la expresión emocional y la resolución de problemas, brindando así una base sólida para su crecimiento integral.

Este enfoque no solo se fundamenta en teorías prominentes del desarrollo infantil, como las de Piaget, Vygotsky, Erikson y Goleman, sino que también se valida en la práctica a través de la aplicación exitosa de las actividades propuestas. Además, se reconoce la adaptabilidad de estas actividades a diversos entornos educativos y contextos culturales, lo que las convierte en intervenciones pertinentes y accesibles para una amplia gama de comunidades y grupos de niños. Como resultado, se insta a educadores, padres y cuidadores a adoptar estas actividades como parte integral de su práctica educativa y de crianza. Se reconoce su potencial transformador para contribuir a una sociedad más equitativa y emocionalmente saludable, al tiempo que se resalta la responsabilidad compartida de todos los actores involucrados en garantizar el bienestar y desarrollo óptimo de los niños en edad preescolar.



REFERENCIAS

- 01 Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Libros Bantam.
- 02 Piaget, J. (1951). Juego, sueños e imitación en la infancia. Norton & Company.
- 03 Piaget, J. (1952). Los orígenes de la inteligencia en los niños. Prensa de las Universidades Internacionales.
- 04 Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos
- 05 Erikson, E. H. (1950). Infancia y sociedad. Norton Company.

ANEXOS

Anexo 1. Plan de acción.

