

**Juegos tradicionales: vehículo para mejorar la socialización.**

Alexander Alfonso Aponte Botero

Jeany Estefanía España Romero

Jhon Fredy López Cardona

Licenciatura en Educación Artística, Facultad de Educación,

Corporación Universitaria Minuto de Dios – Buga

NRC: 15-723 Opción de Grado

Nombre del docente

Asceneth Carmona Trujillo

Mayo 5, 2023

---

**Juegos tradicionales: vehículo para mejorar la socialización.**

Alexander Alfonso Aponte Botero

Jeany Estefanía España Romero

Jhon Fredy López Cardona

Licenciatura en Educación Artística, Facultad de Educación,

Corporación Universitaria Minuto de Dios – Buga

NRC: 15-723 Opción de Grado

Sebastián Franco Llanos  
Líder de Investigación

Nombre del docente

Asceneth Carmona Trujillo

Mayo 5, 2023

---

Introducción .....	8
Planteamiento del problema.....	10
Descripción del problema .....	10
Formulación de pregunta .....	12
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos .....	12
Justificación .....	14
Antecedentes .....	16
Referentes conceptuales y teóricos .....	19
Fases del proyecto.....	25
Fase uno .....	26
Metodología .....	27
Contexto .....	28
Comunidad objetivo.....	30
Fase dos .....	34
Trabajo de campo.....	34
Fase 3 .....	39
Análisis crítico del proyecto .....	40
Debilidades (D):.....	40
Oportunidades (O): .....	40
Fortalezas (F): .....	40
Amenazas (A): .....	41
Estado del proyecto.....	42
Conclusiones, recomendaciones. ....	42

Anexo.....	46
Bibliografía.....	71

## Lista de Figuras

Figura 1 .....	26
----------------	----

**Lista de Tablas**

Tabla 1 .....	31
Tabla 2 .....	32
Tabla 3 .....	37

## Resumen

Este Proyecto de Impacto Social, se enfoca en la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo social de los niños y niñas, explorando cómo estos pueden fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación, y propiciar la transmisión de valores culturales. El estudio se origina a partir de las dificultades que se evidenciaron en el proceso de artes plásticas del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia del municipio de Tuluá, donde los niños y niñas mostraron dificultades para interactuar, comunicarse y trabajar, colaborativamente entre ellos. Se identificaron causas, las cuales están relacionadas con el hecho de que los niños y niñas pertenecen a la generación de la tecnología, además de vivenciar la modalidad de educación virtual durante la pandemia de COVID-19, que los obligó a permanecer en sus hogares sin contacto con otros niños y niñas. Este proyecto de investigación se enfocó en una perspectiva cualitativa, con el objetivo de profundizar en la comprensión de los fenómenos sociales y culturales estudiados mediante la exploración detallada de las experiencias y perspectivas de los participantes. La técnica principal utilizada para la recolección de datos fue la observación participante, en la que se interactuó con los niños y niñas durante el desarrollo de los juegos tradicionales con el fin de evidenciar la experiencia de las interacciones y comportamientos observados. Finalmente, la implementación del proceso de juegos tradicionales logró mejorar significativamente la socialización entre los niños y niñas de la comunidad del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia. A través de la participación en estos juegos, los niños y niñas aprendieron a cooperar, comunicarse y trabajar juntos de manera efectiva, creando un ambiente más amigable y positivo en la comunidad. Los juegos tradicionales demostraron ser una herramienta efectiva para promover la integración social y mejorar la comunicación.

**Descriptoros: juegos tradicionales, desarrollo infantil, cooperación, sana convivencia, comunicación.**

## **Abstract**

This Social Impact Project focuses on the importance of traditional games in the social development of children, exploring how they can promote cooperation, teamwork and communication, and promote the transmission of cultural values. The study originates from the difficulties that were evidenced in the plastic arts process of the Early Childhood, Childhood and Adolescence Park of the municipality of Tuluá, where the boys and girls showed difficulties to interact and work collaboratively among themselves. Causes related to the fact that children belong to the generation of technology and distance education during the COVID-19 pandemic, which forced them to remain in their homes without contact with other children, were identified. This research project focused on a qualitative perspective, with the aim of deepening the understanding of the social phenomena studied through the detailed exploration of the experiences and perspectives of the participants. The main technique used for data collection was participant observation, in which children were interacted with during the development of traditional games to capture the richness and complexity of the interactions and behaviors observed. Finally, the implementation of the traditional games program managed to significantly improve socialization among the boys and girls of the community of the Early Childhood, Childhood and Adolescence Park. Through participation in these games, the boys and girls learned to cooperate, communicate and work together effectively, creating a friendlier and more positive environment in the community. Traditional games proved to be an effective tool to promote social integration and improve communication.

**Descriptors: traditional games, development, cooperation, healthy coexistence, communication.**

## Introducción

Los juegos tradicionales han sido parte de la cultura y la sociedad desde tiempos antiguos. En muchas culturas, los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación y han formado parte de la identidad cultural de una comunidad. Estos juegos varían según la región geográfica, la época y la edad de las personas que los practican.

Los juegos tradicionales pueden considerarse una valiosa herramienta para fomentar la socialización entre los niños y las niñas. Al participar en juegos tradicionales, los niños tienen la oportunidad de interactuar cara a cara con otros compañeros, lo que les permite desarrollar habilidades sociales como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el respeto mutuo. Estos juegos promueven la cooperación y la colaboración, ya que los participantes deben seguir reglas y acordar estrategias en conjunto para alcanzar un objetivo común.

Con la llegada de la industrialización y la tecnología, muchos juegos tradicionales han perdido popularidad, especialmente entre las nuevas generaciones que tienen acceso a videojuegos y dispositivos electrónicos, sin embargo, algunos defensores de los juegos tradicionales argumentan que estos son importantes para el desarrollo social y emocional de las personas, especialmente en la infancia. (Guy Jaouen, 2010)

En los últimos años, ha habido un resurgimiento de interés en los juegos tradicionales y muchos gobiernos y organizaciones, tal como la UNESCO en México, ha promovido su preservación y difusión como una forma de mantener viva la cultura y la identidad de una comunidad, incluyendo los juegos tradicionales en su currículo escolar con el objetivo de fomentar la identidad cultural de los estudiantes. Este trabajo de grado se centrará en la importancia que tienen los juegos tradicionales para el desarrollo social, explorando cómo estos

juegos pueden fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación, estos a su vez crean un ambiente de diversión y participación, promueven el respeto y la inclusión, y propician la transmisión de valores culturales. (Echeverria, 2013).

## **Planteamiento del problema**

### **Descripción del problema**

A través de las observaciones realizadas durante el proceso de artes plásticas del parque de la primera infancia, infancia y adolescencia del municipio de Tuluá, los funcionarios de este espacio y el docente de artes plásticas, evidenciaron dificultades que tenían los niños y niñas para interactuar y trabajar colaborativamente entre ellos, teniendo en cuenta que parte de los trabajos se realizan en equipo, esta dificultad afecta los objetivos que se deben alcanzar en clase, lo que se evidencian en las bitácoras presentadas por el docente de artes plásticas, en las cuales se muestra que los indicadores generados para realizar estas actividades no se cumplieron. Con la finalidad de abordar esta dificultad, el docente de artes plásticas y los funcionarios inicialmente proponen llevar a cabo mesas de diálogo, primeramente, para identificar las causas. Estas reuniones contaron con la participación de los padres de familia, familiares y cuidadores de los niños y niñas. En primer lugar, se incluye el hecho que los niños y niñas pertenezcan a la generación de la tecnología, la cual es utilizada como medio de entretenimiento a través de videojuegos, plataformas de streaming en dispositivos electrónicos como computadores, televisores, celulares y tablets. Por otra parte, otro factor que contribuyó significativamente a la situación presentada, se debió a la orden emitida por el Gobierno Nacional mediante el decreto 417 del 17 de marzo del 2020, mediante el cual se declaró un “Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica en todo el territorio Nacional”, por lo cual los niños y niñas recibieron educación desde la seguridad de sus hogares.

En este sentido, es importante señalar que dicho decreto se emitió como parte de las medidas preventivas de aislamiento adoptadas por el Gobierno Nacional de Colombia en el marco de la pandemia de COVID-19 según el decreto 385 del 12 de marzo del 2020. Así, en el capítulo 4 de dicho decreto se establecen las medidas de prevención del aislamiento, y en el capítulo 6 se establece que “las instituciones públicas y privadas, la sociedad civil y la ciudadanía en general deben coadyuvar en la implementación de la norma y de las disposiciones complementarias que se emitan”.

En atención a estas medidas preventivas, el Ministerio de Educación emitió la circular N° 021, en la cual se promueve la guía "Aislamiento preventivo, ¡Juntos en casa lo lograremos muy bien!", con el fin de fortalecer las medidas dispuestas a proteger a los niños, niñas y adolescentes, y por consiguiente, como país lograr el manejo más efectivo de la pandemia del COVID-19. En este contexto, se implementó el programa "Aprender Digital: Contenidos para todos", el cual buscaba facilitar el acceso a contenidos educativos a través de medios digitales.

Tapia (2021) afirma que debido al cierre de los centros educativos, la socialización de los niños y niñas con sus iguales se ha visto interrumpida, produciendo un impedimento del aprendizaje, de la pertinencia social que ayudan a la enseñanza y de la resolución de problemas (p. 4). Según el portal web Mayo Clinic (2017), el impedimento de la socialización del niño/a favorece el desencadenamiento de secuelas que dificultarán el establecimiento de relaciones sociales futuras con sus iguales. Algunos ejemplos son la dificultad de la manifestación de los propios sentimientos y opiniones, inadaptación social, aspecto triste y desganado, complejidad para emprender vínculos de amistad. (Perez, 2022)

Como resultado de estas medidas, muchos niños y niñas se vieron obligados a permanecer en sus hogares sin tener contacto con otras personas, lo que jugó un papel importante

en las dificultades que se evidenciaron en el proceso de artes plásticas del parque de la primera infancia, infancia y adolescencia del municipio de Tuluá.

De acuerdo con la problemática planteada surge la siguiente pregunta:

### **Formulación de pregunta**

¿Los juegos tradicionales ayudan a mejorar la socialización y comunicación entre los niños y niñas pertenecientes a la comunidad del parque de la primera infancia, infancia y adolescencia?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Identificar si a través de la práctica de los juegos tradicionales se puede mejorar la socialización y comunicación entre los niños y niñas de la comunidad del parque de la primera infancia, infancia y adolescencia.

### **Objetivos Específicos**

- Realizar conversatorios con los padres de familia para conocer qué actividades de ocio realizan sus hijos en su cotidianidad, con el fin de identificar posibles causas de la poca interacción entre los niños y niñas de esta comunidad.
- Implementar los juegos tradicionales al inicio de cada clase que permita observar cómo inciden en la socialización de los niños y niñas.

- Analizar qué resultados generó el implementar los juegos tradicionales en la socialización y efectiva comunicación de los niños y niñas del parque de la primera infancia, infancia y adolescencia.

## Justificación

Los seres humanos necesitan aprender a relacionarse adecuadamente para la sana convivencia en sociedad, ya que esta nos permite vivir desde los valores y desarrollarnos como personas, pudiendo convivir con los otros, pese a las diferencias que puedan existir. Por tal motivo es imperante que aprendan a socializar y convivir entre sí como preparación para la vida adulta, a través de esta interacción el individuo empieza a adquirir y poner en práctica habilidades sociales como la afectividad, empatía, asertividad, cooperación, la comunicación, el autocontrol, resolución de conflictos, el respeto, la escucha activa, asumir responsabilidad de sus actos, entre otros, los cuales ayudan a comunicar de forma adecuada nuestros deseos y opiniones hasta la resolución de situaciones que se puedan enfrentar durante la vida, lo cual desencadenará que el niño se pueda desenvolver en sociedad. (MINISTERIO DE EDUCACION, 2004)

Según la UNICEF (United Nations International Children's Emergency Fund UNICEF, 2018). “**El juego** sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través **del juego**, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación”. Por tanto, promover la práctica de los juegos tradicionales es fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Al recuperar y fomentar la práctica de estos juegos, se puede promover el reconocimiento y la valoración de la identidad cultural y social de una comunidad, así como transmitir valores y tradiciones importantes de generación en generación. Además, los juegos tradicionales fomentan la interacción social y la cooperación entre los participantes, lo que puede tener un efecto positivo en la cohesión y la unidad de una comunidad. (Freire, 2016)

Se escoge proyecto de impacto social debido a que “por medio de éste se busca una solución a un problema planteado mediante el cual se busca resolver una necesidad humana”, “cada proyecto es una oportunidad para cambiar situaciones y mejorar la calidad de vida de las personas o grupo que lo necesite” (Jaqueline Cifuentes, s.f.)

A través de esta investigación de proyección social se podrá verificar si los juegos tradicionales mejoran la socialización entre los niños y niñas que participan en las clases de artes plásticas del parque de la primera infancia, infancia y adolescencia, donde se evidencia en el desarrollo de las clases la dificultad de socializar y trabajar colaborativamente entre ellos, así se podrá impactar en esta población de manera positiva para el desarrollo socio afectivo de estos niños y niñas, lo que permitirá su sana convivencia en sociedad.

Debido a que se ha venido trabajando con esta población por más de dos años, se hace viable el desarrollo de esta investigación de impacto social, lo que permite la confianza de los actores para llevar a cabo el estudio que aprobará la realización del proyecto que se busca implementar, generando un impacto significativo en el bienestar y calidad de vida de las familias de la comunidad.

## **Antecedentes**

En este apartado se analizan algunos referentes de investigación en el ámbito local, nacional, e internacional, que se ha realizado sobre los juegos tradicionales, su importancia en la educación y desarrollo de los niños, así como su impacto en el ámbito social y cultural, y que sirve como punto de partida y como referente para lograr el propósito que se pretende desarrollar en esta investigación.

En la propuesta de (Pineda, 2018) se destaca la importancia del juego en el aula como herramienta pedagógica para la enseñanza de la historia y la formación ciudadana. La autora plantea como objetivos analizar la incorporación de juegos en el aula de clase y su impacto en la enseñanza de la historia y la formación ciudadana.

Pineda argumenta que el juego permite una forma más dinámica y participativa de aprendizaje, fomentando la reflexión crítica y la creatividad. Además, destaca cómo el juego puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor los conceptos históricos y a desarrollar habilidades sociales y emocionales necesarias para una formación ciudadana integral.

Igualmente, González, P. (2015), analizó la implementación del juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje colaborativo en educación primaria. Los objetivos de la investigación eran determinar la efectividad del juego como herramienta para mejorar el aprendizaje colaborativo y analizar su impacto en el proceso de enseñanza. Los resultados mostraron que la incorporación del juego en el aula favoreció el aprendizaje cooperativo y colaborativo, ya que promovió la participación activa, el trabajo en equipo y la creatividad en los estudiantes. En conclusión, se puede afirmar que el juego es una estrategia pedagógica valiosa

para la enseñanza en el ámbito de la educación primaria, ya que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en los estudiantes.

El juego en el aula puede ser una estrategia muy efectiva para fomentar el aprendizaje colaborativo en educación infantil, como analiza Abadía, M. (2012), el estudio analizó la utilización del juego como herramienta para el fomento del aprendizaje colaborativo en esta etapa educativa.

Tras llevar a cabo la investigación, se llegó a la conclusión de que el juego en el aula favorece el aprendizaje cooperativo y colaborativo en educación infantil, esto se debe a que mejora la comunicación y el diálogo entre los estudiantes, promueve el trabajo en equipo y facilita la resolución de conflictos con beneficios duraderos en su desarrollo personal y académico.

Peralta, I. (2019), menciona que fomentar la cooperación, el respeto y la inclusión de todos los alumnos del aula mediante la implementación de juegos tradicionales, mejoran la convivencia en el aula, fomentan la participación activa de los alumnos y favorecen la integración de los alumnos con dificultades de aprendizaje o sociales, promueven el respeto y la valoración de la diversidad cultural presente en el aula.

Después de la implementación de los juegos, se evidenció que estos favorecieron la integración de los niños extranjeros y promovieron una mayor interacción y comunicación entre todos los niños. Además, los juegos tradicionales generaron un clima de confianza y seguridad en los niños, lo que mejoró su adaptación a la escuela y su bienestar emocional.

(Palacios, 2017) Tiene como objetivos fomentar la integración social y cultural de niños inmigrantes mediante la implementación de juegos tradicionales en el aula. Al utilizar esta herramienta pedagógica, se busca no solo promover la inclusión de los niños inmigrantes en el grupo, sino también fomentar el respeto y la valoración de la diversidad cultural.

Se evidenció que los juegos tradicionales permiten a los niños inmigrantes compartir su cultura y tradiciones de manera natural, lo que mejora su autoestima y les permite interactuar con sus compañeros de manera más positiva, formación de vínculos afectivos entre los estudiantes, generando un ambiente de confianza y apoyo mutuo en el aula, contribuyen a crear un ambiente inclusivo y respetuoso con la diversidad cultural.

García-Casarrubios Córdoba, B. (2015), investigó sobre el uso de los juegos tradicionales como instrumento de integración en el aula, enfocado en alumnos con necesidades educativas especiales. Utilizar los juegos tradicionales como herramienta para fomentar la inclusión y la interacción entre los alumnos en el aula tiene un efecto positivo en la coordinación y la cooperación entre los alumnos, fomentando el trabajo en equipo y la inclusión de todos los alumnos, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales.

Los autores Sampieri, Collado & Lucio (2014), describen cómo los juegos tradicionales han sido utilizados como herramientas de aprendizaje y recreación en diversas comunidades. Según los autores, estos juegos pueden ser utilizados en la educación para el desarrollo de habilidades físicas, sociales y cognitivas de los niños y jóvenes.

Además, Sampieri et al. señalan que los juegos tradicionales son una fuente de diversión y entretenimiento que pueden ayudar a reducir el estrés y fomentar la creatividad de los niños.

Estos juegos también son una forma de promover la inclusión social y la integración de las personas en una comunidad, ya que se basan en la cooperación y el trabajo en equipo.

(García, 2017). En su estudio "Juegos tradicionales y su importancia en el desarrollo infantil", destacan que los juegos tradicionales son una forma de entretenimiento que ha acompañado a las personas desde tiempos ancestrales, y que permiten a los niños desarrollar habilidades como la creatividad, la socialización, la motricidad y el pensamiento crítico. En su investigación, analizaron la relación entre la práctica de estos juegos y el desarrollo integral de los niños.

El artículo Juegos tradicionales: una estrategia lúdica para la educación en valores, aborda la importancia de los valores en la educación de los niños, y cómo los juegos tradicionales pueden ser una herramienta efectiva para su transmisión. En su estudio, realizó una propuesta de intervención pedagógica a través de la inclusión de juegos tradicionales en el aula, enfocándose en valores como la solidaridad, el respeto y la tolerancia. (Nayibis Nayeth Barrios Gomez, 2018)

### **Referentes conceptuales y teóricos**

Los juegos tradicionales son una parte importante de la cultura popular y han sido transmitidos de generación en generación a lo largo de la historia. Además de proporcionar entretenimiento y diversión, estos juegos también tienen un papel importante en el desarrollo social de los niños y niñas, ya que les permiten interactuar con sus pares y aprender habilidades sociales importantes. El objetivo de este proyecto de grado es explorar el potencial de los juegos

tradicionales como vehículo para mejorar la socialización entre los niños y niñas pertenecientes a la comunidad del parque de la primera infancia, infancia y adolescencia.

**Juegos tradicionales:** Los juegos tradicionales son aquellos que han sido transmitidos de generación en generación a lo largo de la historia de una cultura, y que se caracterizan por ser simples, divertidos y accesibles para todos. Estos juegos suelen ser practicados al aire libre y no requieren de materiales costosos o complicados.

**Importancia de la socialización en la infancia:** La socialización es un proceso fundamental en la infancia, ya que es durante esta etapa cuando los niños y niñas aprenden a interactuar con otras personas y a desarrollar habilidades sociales importantes como la empatía, la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo. La falta de socialización en la infancia puede tener consecuencias negativas a largo plazo en el desarrollo social y emocional de los niños y niñas.

**Beneficios de los juegos tradicionales en la socialización:** Los juegos tradicionales pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la socialización entre los niños y niñas, ya que fomentan la interacción social, la cooperación y el trabajo en equipo. Además, estos juegos suelen ser inclusivos y permiten que todos los participantes tengan la oportunidad de jugar y divertirse juntos, sin importar su edad, género o habilidades, permitiendo además el aprendizaje de valores como la comprensión y la tolerancia ante las particularidades del individuo o de sus pares.

**Rol de los adultos en la promoción de los juegos tradicionales:** Los adultos tienen un papel importante en la promoción de los juegos tradicionales como herramienta para mejorar la socialización entre los niños y niñas. Los padres, cuidadores y educadores pueden enseñar a los niños y niñas juegos tradicionales y fomentar su práctica en entornos informales como parques, plazas y patios de recreo. Además, las escuelas y otros centros de educación pueden incluir los juegos tradicionales en sus programas de actividad física y recreación.

**Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura:** Esta teoría se centra en cómo los niños aprenden mediante la observación y la imitación del comportamiento de los demás, especialmente de sus modelos de rol. Los juegos tradicionales pueden ayudar a los niños a aprender habilidades sociales y de comportamiento positivo.

Los juegos tradicionales suelen implicar la colaboración y el trabajo en equipo, lo que puede ayudar a los niños a aprender habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo. Además, los juegos también pueden ser una forma divertida de enseñar y practicar comportamientos positivos, como el compartir, la paciencia y la tolerancia.

**Convivencia:** la convivencia se refiere al proceso de vivir juntos en armonía, respetando los derechos y deberes de los demás. Implica la capacidad de interactuar y cooperar con otras personas, tolerar las diferencias y resolver conflictos de manera pacífica. La teoría de la convivencia se basa en la sociología, la psicología social y la filosofía.

**Teoría de la Actividad de Lev Vygotsky:** Esta teoría se centra en cómo los niños aprenden mediante la interacción social y la colaboración con otros. Siendo una teoría que se puede usar para la absorción de información durante cada una de las actividades que se estarán impartiendo en cada proceso.

Vygotsky enfatizó que el aprendizaje es un proceso social y que la interacción con otras personas es fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños. Él argumentó que los niños aprenden mejor cuando trabajan juntos en una tarea y se apoyan mutuamente en el proceso de aprendizaje. Además, Vygotsky sostuvo que los adultos y otros modelos de rol pueden proporcionar un andamiaje (un apoyo temporal y específico) que ayude a los niños a realizar tareas que no podrían realizar solos.

**Socialización:** la socialización se refiere al proceso por el cual los individuos aprenden y adoptan las normas, valores y comportamientos de su sociedad o cultura. La socialización se lleva a cabo a través de la familia, la escuela, los grupos de pares y los medios de comunicación. La teoría de la socialización se basa en la psicología del desarrollo y la sociología.

**Teoría de la Motivación de Abraham Maslow:** Esta teoría se centra en las necesidades humanas y cómo éstas influyen en la motivación y el comportamiento. Puede ser relevante con el fin de demostrar cómo los juegos tradicionales pueden satisfacer las necesidades psicológicas de los niños y fomentar su motivación para aprender y desarrollarse, logrando una adquisición favorable a la hora de impartir un conocimiento sobre un área en específico que no haya tenido una aceptación favorable en las actividades.

Además, los juegos tradicionales pueden ser una forma efectiva de fomentar la motivación y el aprendizaje de los niños. Al involucrar a los niños en actividades divertidas y desafiantes, pueden satisfacer su necesidad de logro y su deseo de aprender y crecer. También pueden proporcionar un ambiente de aprendizaje positivo y no amenazante que puede fomentar la participación activa y la exploración de nuevos conceptos.

**Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner:** Esta teoría se centra en cómo los niños tienen diferentes tipos de inteligencias y estilos de aprendizaje, y cómo esto puede influir en su rendimiento académico y su desarrollo personal. Los juegos tradicionales pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades y competencias en diferentes áreas, como la lógica-matemática, la espacial, la lingüística, etc.

Además, los juegos tradicionales también pueden ser una forma efectiva de adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Por ejemplo, los juegos que implican la interacción social pueden ser más efectivos para los niños que tienen un estilo de aprendizaje interpersonal, mientras que los juegos que implican el movimiento y la actividad física pueden ser más efectivos para los niños que tienen un estilo de aprendizaje kinestésico.

**Teoría del Desarrollo Moral de Lawrence Kohlberg:** Esta teoría se centra en cómo los niños desarrollan su sentido de moralidad y ética, y cómo esto influye en su comportamiento y toma de decisiones. Pueden fomentar el desarrollo moral y ético de los niños, y cómo esto puede tener un impacto positivo en su vida social y personal.

Los juegos tradicionales pueden ser una forma efectiva de fomentar el desarrollo moral y ético de los niños. Por ejemplo, los juegos que implican la cooperación y la resolución de conflictos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades de negociación y compromiso, lo que puede ser útil en situaciones sociales y personales. Los juegos que implican la toma de decisiones y la reflexión ética pueden ayudar a los niños a desarrollar su capacidad para considerar las consecuencias de sus acciones y tomar decisiones basadas en sus valores y principios éticos.

**Teoría del aprendizaje social:** Esta teoría de Albert Bandura sostiene que el aprendizaje humano ocurre a través de la observación y la imitación de modelos de comportamiento, tanto positivos como negativos. Por lo tanto, la convivencia escolar puede ser mejorada a través de modelos de comportamiento adecuados y mediante la observación y el refuerzo de los comportamientos positivos.

Los juegos tradicionales pueden ser utilizados como un medio para fomentar el aprendizaje social y el desarrollo de habilidades sociales y conductuales en los niños. Durante la práctica de juegos tradicionales, los niños pueden observar y modelar el comportamiento positivo de sus compañeros, como la cooperación, la empatía y el respeto mutuo. Además, el refuerzo positivo de los comportamientos deseados, como el respeto por las reglas del juego y la inclusión de todos los participantes, puede motivar a los niños a repetir estos comportamientos en el futuro.

**Vivir en sociedad:** vivir en sociedad se refiere a la capacidad de interactuar y cooperar con otros individuos en el contexto de una comunidad o sociedad más amplia. Implica la capacidad de entender y respetar las normas y valores de la sociedad, y de contribuir al bienestar común. La teoría de vivir en sociedad se basa en la sociología y la filosofía política.

**Teoría de la educación lúdica:** Esta teoría sostiene que el juego es una herramienta importante para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Los juegos tradicionales pueden ayudar a mejorar la autoestima, la confianza, la creatividad y la comunicación entre los niños y niñas.

**Teoría de la psicología positiva Martin Seligman, Christopher Peterson:** La psicología positiva se enfoca en el estudio de los aspectos positivos de la experiencia humana, como la felicidad, el bienestar y la satisfacción. Los juegos tradicionales pueden contribuir a

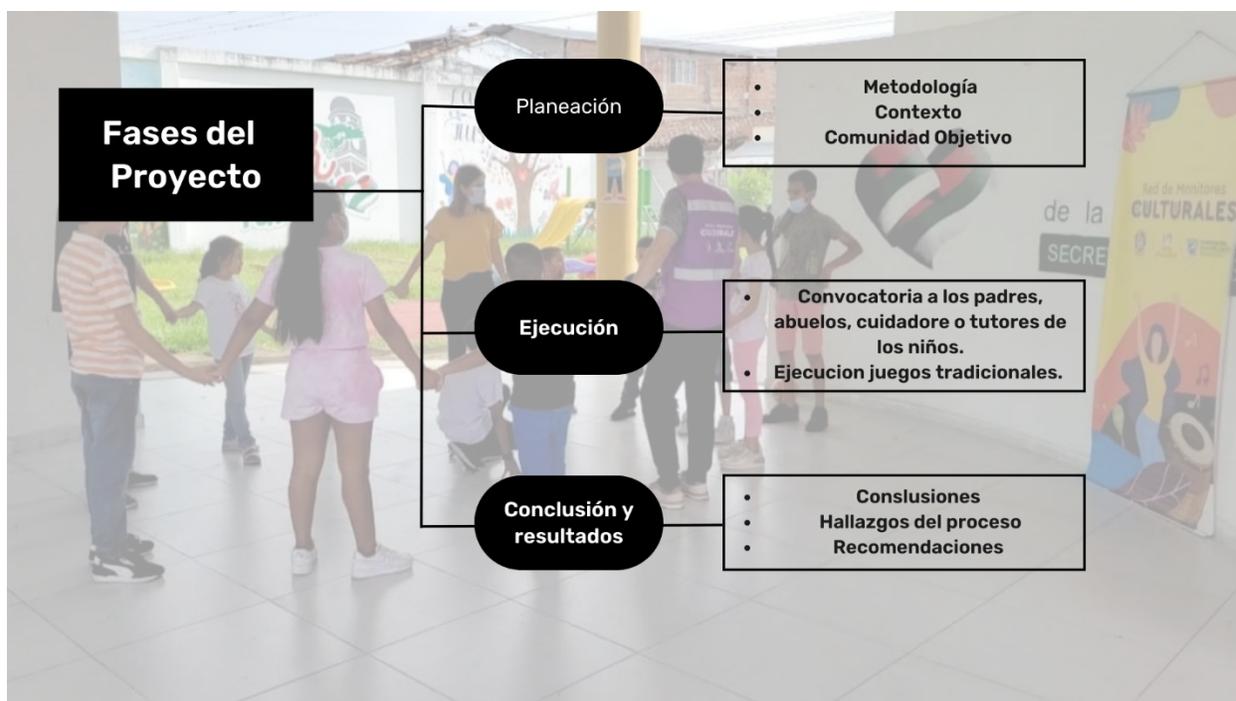
aumentar la felicidad y el bienestar al proporcionar una forma divertida y socialmente gratificante de aprender y relacionarse con los demás.

**Teoría de la socialización Lev Vygotsky:** Como se mencionó anteriormente, la socialización se refiere al proceso por el cual los individuos aprenden y adoptan las normas, valores y comportamientos de su sociedad o cultura. Los juegos tradicionales pueden ayudar a fomentar la socialización al proporcionar un contexto en el cual los niños y niñas pueden aprender y practicar habilidades sociales importantes como la cooperación, el respeto mutuo y la tolerancia.

**Teoría de la cultura y la tradición Eric Hobsbawm:** Los juegos tradicionales son una parte importante del patrimonio cultural de una comunidad o país. Al preservar y promover los juegos tradicionales, se puede contribuir a mantener y fortalecer la identidad cultural de una sociedad.

### **Fases del proyecto**

La realización de un proyecto de investigación puede ser una tarea compleja y desafiante, especialmente si no se cuenta con un enfoque claro y organizado. Para lograr el éxito de este proyecto de impacto social es fundamental tener una estructura sólida y bien definida que guíe el proceso desde el inicio hasta el final. En este sentido, es crucial comprender las diferentes fases del proyecto y cómo se relacionan entre sí para poder planificar y ejecutar el proyecto de manera efectiva. A continuación, se mostrarán que este proyecto comprende tres fases para su ejecución.

**Figura 1***Fases del proyecto*

*Nota:* Esta imagen menciona el contenido que se presenta en cada una de las fases de este proyecto de impacto social. Producción propia.

### **Fase uno**

En esta fase se establecen los objetivos específicos del proyecto y se define el alcance del mismo, se decide cuál será la metodología que se utilizará para llevar a cabo el proyecto. Esto incluye la selección de herramientas y técnicas para la recolección de datos, análisis y presentación de resultados, además se establece un cronograma de trabajo con fechas de inicio y fin para cada una de las etapas del proyecto, también se establecen los criterios para evaluar el éxito del proyecto, y se identifican los indicadores que se utilizarán para medir los resultados.

## **Metodología**

Este proyecto de investigación tiene como objetivo desarrollar una iniciativa de proyección social mediante la implementación de un programa de juegos tradicionales para fomentar la integración social y cultural de los niños y niñas de una determinada comunidad.

La metodología utilizada en este trabajo de investigación presenta un enfoque cualitativo, lo que permitió profundizar en la comprensión de los fenómenos estudiados a través de la exploración detallada de las experiencias y perspectivas de los participantes.

Esta metodología se basa en la recopilación de datos no numéricos a través de técnicas como entrevistas, grupos focales y observación participante, lo que permite capturar la riqueza y complejidad de las experiencias humanas. Al utilizar un enfoque cualitativo, se buscó comprender la naturaleza y el significado de los fenómenos sociales estudiados, así como explorar las diversas perspectivas de los participantes en relación con estos fenómenos. Esta metodología fue especialmente adecuada para abordar las preguntas de investigación planteadas en este trabajo.

La técnica utilizada para la recolección de los datos fue observación participante. Esta técnica implica la participación del observador en la actividad o contexto que está siendo observado, con el fin de obtener una comprensión más profunda de la situación. En este caso, el observador interactuó con los niños y niñas en el desarrollo de los juegos tradicionales, participó en los juegos y tomó notas de las interacciones y comportamientos que observó. Durante la observación, se tomaron notas sobre las formas de comunicación, la frecuencia y el tipo de interacciones que ocurren entre los niños y niñas durante los juegos tradicionales. (Maream J. Sanchez, 2021)

## Contexto

El municipio de Tuluá se encuentra ubicado en la zona centro del departamento del Valle del Cauca. Geográficamente el núcleo urbano se encuentra enclavado en el valle que conforman los ríos Tuluá y Morales. Pero su territorio jurisdiccional es amplio y abarca numerosos pisos térmicos. Este ocupa un territorio de 910.55km<sup>2</sup> de los cuales el 98,78% equivale al área rural y el 1,22% equivale al área urbana; a una altura promedio de 973 metros sobre el nivel del mar y temperatura media de 24 °C en la zona Urbana. Según datos disponibles, el municipio de Tuluá cuenta con una población aproximada de 600.000 habitantes.

Su ubicación y características de objetos geográficos se describen de la siguiente manera:

- Este: Municipios de Sevilla y Chaparral, en el Departamento del Tolima.
- Oeste: Río Cauca y Municipio de Riofrío
- Norte: Municipios de Andalucía y Bugalagrande
- Sur: Municipios de Buga y San Pedro
- Extensión total: 910.55 km<sup>2</sup>
- Temperatura media: 24 a 27 °C
- Extensión área urbana: 11.11 km<sup>2</sup>
- Extensión área rural: 899.44 km<sup>2</sup>
- Altitud del área urbana: 960 msnm hasta los
- Máxima rural: 4.400 msnm en los Páramos de Barragán y Santa Lucía (Sistema de Información Geográfico SIG, 2016)

El municipio de Tuluá, cuenta con 137 barrios que conforman su territorio jurisdiccional. En el barrio San Antonio ubicado en el sector 3 del municipio (Territorial, 2015), se encuentra el Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia.

El Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia del municipio de Tuluá, fue creado con el fin de dar cumplimiento al Plan de Desarrollo Municipal 2016 – 2019 denominado “EL PLAN DEL BICENTENARIO”. EL CAPITULO SECTOR ATENCIÓN A GRUPOS VULNERABLES – PROMOCIÓN SOCIAL, el cual implementó dentro del mismo en el artículo 14º. programa 13. “TULUÁ ENAMORA POR SU APUESTA A LA PRIMERA INFANCIA “DE CERO A SIEMPRE, cuyo objetivo fue implementar estrategias que propendan por aumento de la cobertura de atención integral, la promoción de derechos y desarrollo integral de los niños y niñas en su primera infancia y sus familias.

Contemplando según lo manda la ley 1098 de 2006 en su artículo 29. Derecho al Desarrollo Integral en la Primera Infancia, el cual cita que “La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano, que comprende la franja poblacional que va de cero (0) a los seis (6) años de edad” y su artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes donde establece que “Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan”. (Republica de Colombia, 2006)

El municipio de Tuluá ha establecido una importante alianza con la gobernación del Valle del Cauca, en aras de garantizar el cumplimiento de la ley del desarrollo de la primera infancia. En este sentido, se provee al Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia la

"Red de Monitores Culturales", una iniciativa liderada por la Gobernación del Valle del Cauca, por medio de la cual se busca la promoción, el disfrute, el goce efectivo de los derechos culturales y el sano aprovechamiento del tiempo libre por parte de las familias vallecaucanas.

La Red desarrolló una metodología denominada activación cultural, la cual fomenta el abordaje de valores que favorecen la convivencia en comunidad como la solidaridad, la tolerancia, la interculturalidad y el pluralismo.

Las actividades que se desarrollan dentro de la Red tienen como énfasis la experimentación artística (educación no formal), esto quiere decir que nuestros artistas y gestores culturales centran su labor en espacios artísticos que permiten al beneficiario construir conocimientos, a través de la exploración de su cuerpo, del movimiento, el sonido, el juego y el entorno. (Red de Monitores Culturales , 2021).

Los monitores culturales que se encuentran en el Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia, son reconocidos por su labor artística y comunitaria especialmente en el área de artes plásticas, estos docentes ofrecen su experiencia para enriquecer la educación y el desarrollo de los niños y niñas asistentes a estas clases.

### **Comunidad objetivo.**

Dentro de la clase de artes plásticas se identifica que la población adscrita al parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia, pertenece a los barrios San Antonio, Popular y Aguaclara, con estratificación socioeconómica 2 y 3, entre las edades de 7 y 11 años mayoritariamente. (socioeconomica/DAPM, 2018). Además, en una toma de asistencia realizada por la administración municipal se identificó que algunos de estos residentes han sido víctimas

del conflicto armado. Se utilizó un formato preestablecido por SIGI para recabar esta información.

**Tabla 1**

*Registro estadístico población inscrita*

 <b>ALCALDIA MUNICIPAL DE TULUÁ</b> 						
<b>REGISTRO ESTADÍSTICO DE POBLACIÓN INSCRITA EN LOS DIVERSOS TALLERES DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ARTÍSTICA Año: 2022</b>						<b>F-350-01</b> Pag. 1 de 4
Versión: 2		Fecha de aprobación: 04 de marzo de 2022				
TALLER	PRIMER A INFANCIA A	INFANTIL	JOVENES	ADULTOS	ADULTO MAYOR	TOTAL
	1 - 7 Años	8 - 11 Años	12 - 30 Año	31 - 62 Años	63 + Años	
FOLCLORE						0
URBANA	8	8	14			30
SALA (Espacios Cerrados)	1	4				5
GUIARRA		1	4	4	1	10
PIANO TECLADOS	2	6	2			10
PERCUSIÓN						0
Téc. VOCAL (CANTO)			1			1
Técnica pintura			3	16	5	24
Artes plásticas	8	12	5			25
Maquillaje			2	9		11
<b>TOTAL INSCRITOS</b>	<b>19</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>29</b>	<b>6</b>	<b>116</b>

*Nota: Esta tabla contiene el numero de estudiantes registrados en el programa de artes plásticas en dibujo artístico.*

Otros dentro de la población infantil se encuentran dos niños con capacidades diferentes, lo cual representa un desafío adicional para su desarrollo y bienestar.

Tabla 2

## Caracterización poblacional

		ALCALDIA MUNICIPAL DE TULUÁ										SIGI																						
		CENTRO CULTURAL Y/O EXTENSION Parque de la primera infancia																																
		MES:																																
		AREA ARTISTICA																																
		DANZA	TEATRO	MUSICA	BLIOTEC	ARTES PLASTIC	CULT. EMERGEN	TES																										
		DISCIPLINAS																																
		PERSONAS EN SITUACION DE DESORGANIZACION	COMUNIDADES NEGRAS AFROCOLOMBIANAS	COMUNIDAD ORIXA EMBERA CHAMA	PERSONAS EN SITUACION DE DESPLAZAMIENTO	COMUNIDAD LGTBQ+	VICTIMAS DE LA VIOLENCIA	MIGRANTES / EXTRANJEROS	SIN MOVIMIENTO	TOTAL POBLACION	DANZA	BALLE	FOLCLORE	URBANA	TEATRO	SALA (Espacios Comunitarios)	CERCO (Espacios Conversacionales)	MUSICA	GUITARRA	PIANO TECLADO	PERCUSION	Téc. VOCAL (CANTO)	LECTURA	LEC. BIBLIOTECA CENTRAL	LEC. BIBLIOTECA. COL.	ARTES PLASTICAS	Técnica pluma	Técnica Dibujo Artístico	CULT. EMERGENTE I	Redes sociales	Masculaje	TOTAL AREA I		
PRIMERA INFANCIA [0 - 7 años]	FEMENINO								11	11																							13	
	MASCULINO								10	10																							4	
FANTILIA [8 - 11 años]	FEMENINO						2	40	42																								16	
	MASCULINO	1						41	41																								9	
VENIL [12 - 18 años]	FEMENINO	0						11	19																								19	
	MASCULINO	1						3	7																								14	
JUVENES [19 - 25 años]	FEMENINO	1			1			24	26																								22	
	MASCULINO	7						10	17																								9	
ADULTO MAYOR [65 años y más]	FEMENINO							8	8																								4	
	MASCULINO							6	6																								6	
<b>TOTAL</b>																																		
<b>TOTAL</b>	DANZA											30																						
	TEATRO											5																						
	MUSICA											21																						
	LECTURA											0																						
	ARTES PLASTICAS											49																						
<b>TOTAL ALUMNOS</b>												116																						

Nota: Tabla estadística que relaciona la población caracterizada en los programas artísticos y culturales.

En términos de estructura familiar, la población infantil del Parque de la Primera Infancia es diversa y se compone de niños que tienen papá y mamá, otros que solo cuentan con la figura materna o paterna, y algunos que son cuidados por personas que no son sus padres biológicos, estos datos obtenidos por medio de diálogos con la población, por medio de charlas informales de manera espontánea entre docentes y niños. Esta diversidad de estructuras familiares

representa una oportunidad para promover la inclusión y la empatía en los niños, así como para fomentar la comprensión y el respeto hacia las distintas formas de vida familiar.

En cuanto al proceso de artes plásticas, se trata de una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite explorar su creatividad y expresarse de manera libre y sin juicios. A través de las artes plásticas se pueden abordar temas relevantes para los niños, como la identidad, la diversidad cultural, la inclusión y la convivencia pacífica, es por esta razón que dentro de esta clase se identifica la problemática planteada en este proyecto de impacto social.

Durante la primera fase de este estudio, se ha llevado a cabo una contextualización del objeto de estudio y de interés para los investigadores. En primer lugar, se ha tenido en cuenta la experiencia adquirida en el sitio de prácticas profesionales, lo que ha permitido una comprensión más profunda de la problemática a abordar.

En segundo lugar, se han expuesto las razones por las que se ha elegido el tema de estudio, abarcando la problemática hasta los constructos teóricos que sustentan la investigación. En este sentido, se ha realizado una introducción detallada del sitio de prácticas y se ha llevado a cabo una observación minuciosa de la problemática.

Se ha buscado una alternativa de solución que permita abordar de manera efectiva los retos identificados. En este contexto, se ha determinado que los juegos tradicionales pueden ser una alternativa interesante para fomentar la integración social y cultural de los individuos.

En el artículo "Los juegos tradicionales como patrimonio cultural inmaterial y como recurso educativo", los autores afirman que "los juegos tradicionales pueden contribuir a la

formación de valores sociales, culturales y morales en los niños y niñas, además de fomentar el desarrollo cognitivo y físico" (Valdés-Morales-R, 2019).

En una investigación sobre la promoción de valores a través de los juegos tradicionales en las escuelas primarias de Malasia, los autores concluyen que "los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para fomentar la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo entre los estudiantes, y pueden contribuir a la creación de un ambiente escolar positivo" (Chua, Cheong, & Ng, 2015, p. 49).

La relación entre el juego y la integración social en niños y niñas, demuestra que los juegos tradicionales pueden ser una manera efectiva de promover la integración social y el aprendizaje intercultural entre los niños y niñas, ya que les permiten compartir y valorar sus propias tradiciones y culturas (Ardila-Barragán, 2022)

## **Fase dos**

### **Trabajo de campo**

En la etapa inicial de la investigación de proyección social, después de haber identificado la problemática y las características del contexto, se procedió convocar la población objeto (padres, cuidadores, tutores) para la recolección de datos. En este caso, se optó por las mesas de diálogo como instrumento principal ya que estas fomentan la participación activa y la colaboración de todas las partes interesadas en la comunidad. Kozak, K., & Cain, M. (2019) quienes mencionan que "las mesas de diálogo son un espacio seguro y respetuoso donde los miembros de la comunidad pueden expresar sus preocupaciones y opiniones sobre el problema en cuestión, permitiendo una comunicación más efectiva y un mejor entendimiento de los problemas" (p. 12).

Por otra parte, estas ayudan a identificar soluciones viables y duraderas, Palacio, J. (2018) quien argumenta que "al discutir el problema en conjunto y tener en cuenta las perspectivas de todos los miembros de la comunidad, se pueden identificar soluciones prácticas y efectivas que tengan en cuenta las necesidades y preocupaciones de todos" (p. 45).

Además, promueven la colaboración y el trabajo en equipo, Bermejo, L. (2020) quien destaca que "al trabajar juntos para resolver un problema comunitario, las personas pueden desarrollar relaciones más sólidas y colaborativas, lo que puede llevar a una mayor cooperación en el futuro" (p. 87).

Durante las mesas de diálogo, se recopiló información valiosa que permitió profundizar e identificar las posibles causas del por qué los niños tenían esas dificultades y obtener un enfoque más completo de las percepciones y experiencias de los participantes. La información obtenida se registró en las actas de los encuentros con la población más un registro de asistencia de los padres asistentes a estas reuniones, las cuales se presentan como anexo al final del documento.

Posteriormente de llegar a un acuerdo con los padres y cuidadores, se decide implementar esta estrategia, con el objetivo de observar y analizar el comportamiento de los niños y niñas y cómo reaccionarían ante esta experiencia. Durante esta primera reunión, se acordó programar dos reuniones más, una a la mitad de la implementación de los juegos tradicionales, pasados los primeros tres meses de ejecución del proyecto de impacto social, con el fin de socializar los avances del mismo y otra al final para socializar los resultados de este, y comprobar si finalmente los juegos tradicionales logran mejorar la socialización entre los niños y niñas pertenecientes a la comunidad del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia del Municipio de Tuluá.

En la segunda fase del proyecto, se procede a implementar los juegos tradicionales en el tiempo dispuesto para la clase de artes plásticas. Entre los juegos que se practicaron se encontraban ollitas, pase el rey, el gato y el ratón, piedra papel o tijera, la gallina ciega, canicas, rayuela, salto de lazo, escondite, que resultaron ser del agrado de los niños y niñas, los cuales la mayoría demostraron gran interés en seguir jugando y se propusieron nuevas ideas para mejorar la ejecución de los juegos.

La selección de estos juegos se basó en el hecho de que requieren interacción y trabajo en equipo entre los participantes. A diferencia de otros juegos tradicionales como el yoyo, el trompo o el balero, que pueden ser disfrutados de forma individual, los juegos elegidos fomentaron la colaboración y la socialización entre los niños y niñas.

Para ello, se llevó a cabo una investigación sobre cada juego tradicional mediante charlas informales a los docentes y funcionarios del parque de la primera infancia, con el objetivo de identificar las características, reglas, componentes y dinámicas de los juegos, además se utilizaron herramientas digitales y tecnológicas, para determinar cuáles eran los juegos más adecuados para incluir en el cronograma. Posteriormente, se trabajó en la elaboración de las reglas para cada uno de ellos, con el fin de asegurar una comprensión clara de cómo implementarlos, pues se observó que los niños y niñas no conocían la existencia de estos y los docentes olvidaron detalles importantes de su ejecución. Para llevar a cabo estas propuestas, se decidió crear un cronograma que permitiera programar los juegos que se iban a realizar.

En la implementación del proyecto, se comenzó explicando a los niños y niñas que se iban a llevar a cabo juegos tradicionales antes de iniciar las clases, y se establecieron reglas para cada uno de ellos. Al inicio de cada semana se mostró el cronograma de los juegos que se realizarían durante esta.

**Tabla 3**

*Cronograma de juegos tradicionales.*

CRONOGRAMA JUEGOS TRADICIONALES																								
	SEMANAS																							
JUEGOS TRADICIONALES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
PONCHADO	■					■					■					■					■			
OLLITAS						■					■					■					■			
PASE EL REY		■					■				■					■					■			
EL GATO Y EL RATÓN			■				■				■					■					■			
PIEDA PAPEL O TIJERA				■				■				■				■					■			
GALLINA CIEGA					■				■				■				■				■			
CANICAS				■					■				■				■				■			
RAYUELA				■					■				■				■				■			
SALTO DE LAZO					■					■						■					■			
ESCONDITE						■					■						■					■		

*Nota:* Esta tabla contiene la selección de juegos tradicionales implementados semana a semana durante la ejecución del proyecto de impacto social.

En la ejecución inicial, muchos de los niños y niñas no participaban en los juegos, lo que representaba un desafío para el equipo. Alrededor del 50% de los niños y niñas decían que preferían no participar y esperar a que los juegos terminaran para empezar la clase.

Conforme se fueron realizando más juegos, los niños y niñas que no participaban inicialmente empezaron a notar que los que sí jugaban se estaban divirtiendo, lo que motivó a los que no participaban a integrarse y a disfrutar también de la experiencia.

Durante la etapa de ejecución, se evaluó el impacto de la implementación de juegos tradicionales en las clases y su influencia en la participación, la comunicación, el trabajo colaborativo, por medio de la segunda reunión a través de las mes de diálogo concertadas al principio de la realización del proyecto de impacto social, donde hubo un análisis tanto por el personal del parque y el docente de artes plásticas, como de los padres de familia, cuidadores o tutores desde sus casas cómo habían notado un cambio en los niños y niñas.

Se observó que dos de los niños presentaron dificultades en su comportamiento, ya que estos no aceptaban las reglas de ciertos juegos debido a que querían ejercer un rol más activo,

porque querían desempeñar un papel específico en el juego y, aunque se les permitía hacerlo de vez en cuando, ya que se debía ser equitativos con el resto de los niños, seguían insistiendo en ese rol. Al no complacerlos en darles el rol que exigían, se frustraban y se molestaban si no se les permitía continuar.

En cuanto al comportamiento, se logró que uno de los niños pudiera entender que a través de los juegos promovían que ellos identificaran una figura de autoridad y que hay unas reglas, que hay normas y que era importante que otros niños participaran, este niño mostró una mejora durante el proceso, primero se notaba una resistencia a involucrarse en las actividades planteadas, después si se integró, con muchas dificultades, pero se notó su cambio en varios aspectos de su comportamiento no solo en la clase de artes plásticas dictadas en el parque de la Primera Infancia, sino también en su entorno familiar y escolar, dadas las manifestaciones de su familiares.

Por otra parte, el segundo niño que mostraba dificultades, si tuvo un avance en su comportamiento, pero este no fue significativo, al hablar con los padres dentro de la reunión final, ellos indicaron que dadas ciertas circunstancias familiares, culturales y de educación el niño siempre presento esos inconvenientes, su mejora fue muy leve, sin embargo, ellos entendían que debían apoyar más al niño con su proceso de interacción con los demás niños.

Después de la implementación de los juegos y las actividades en clase, se notaron cambios significativos en el comportamiento y la integración de los niños. Se observó que durante las actividades artísticas, como pintar o dibujar, los niños se comunicaban más fácilmente y expresaban sus ideas con mayor claridad. Incluso el niño que inicialmente tenía dificultades para hablar en público mostró una mejora notable en su habilidad para comunicarse.

Estos cambios fueron discutidos en las reuniones periódicas que se acordaron con los padres de familia al inicio del proyecto. Durante estas reuniones, se compartieron los avances y se identificaron áreas de mejora. Los padres de familia también expresaron su satisfacción con los juegos y actividades, ya que notaron que sus hijos estaban más motivados y comprometidos en clase. Además, algunos padres de familia incluso jugaron con sus hijos en casa y se generó unas conversaciones sobre cómo los juegos y actividades estaban impactando en la vida de sus hijos. En general, las reuniones periódicas permitieron a los docentes y padres de familia trabajar juntos para evaluar y mejorar el programa, lo que finalmente condujo a una experiencia exitosa para todos los involucrados.

El personal del parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia, lo que observó es que efectivamente se evidenció una integración, aunque en un inicio los niños y niñas mostraron resistencia en participar, la totalidad de los niños participaron y efectivamente al momento se había notado que había mejorado notablemente la comunicación entre los niños y niñas de esta comunidad.

### **Fase 3**

En esta etapa final se presentan los hallazgos de la investigación y se hacen conclusiones basadas en los resultados obtenidos, se analizan los datos recopilados y se interpretan los resultados. Luego, se presentan las conclusiones y se comparan con los objetivos iniciales de la investigación. También se discuten las implicaciones de los hallazgos y se sugieren posibles áreas de investigación futura, las cuales se presentarán en la parte final del trabajo.

## **Análisis crítico del proyecto**

### **Debilidades (D):**

- Desconocimiento de los juegos tradicionales propuestos por parte de los niños y niñas.
- Pérdida de la tradición de los juegos tradicionales por parte de los docentes y funcionarios.

### **Oportunidades (O):**

- Hay una creciente conciencia sobre la importancia de fomentar habilidades sociales y emocionales en los niños y niñas, lo que puede generar una mayor demanda y apoyo para el uso de los juegos tradicionales en la educación.
- Las nuevas tecnologías pueden ser utilizadas para crear versiones digitales de los juegos tradicionales, lo que puede hacer que sean más atractivos y accesibles para las nuevas generaciones de niños y niñas.
- Existen organizaciones y programas que promueven el uso de los juegos tradicionales en diferentes contextos, lo que puede proporcionar oportunidades de colaboración y apoyo para la investigación.

### **Fortalezas (F):**

- Los juegos tradicionales son accesibles para la mayoría de las personas, lo que significa que pueden ser utilizados para mejorar la comunicación en contextos de bajos recursos económicos.

- Los juegos tradicionales tienen un fuerte valor cultural y pueden ser una forma efectiva de preservar y transmitir la cultura a las generaciones futuras.
- Los juegos tradicionales pueden ser utilizados en diferentes contextos, incluyendo la escuela y el hogar, lo que aumenta su potencial de impacto en la comunicación entre niños y niñas.
- Los juegos tradicionales son una forma de entretenimiento que puede ser disfrutada por niños y niñas por igual, lo que puede ayudar a fomentar la igualdad de género y la inclusión social.
- Apoyo decidido por parte de la Administración Municipal y la Red de Monitores.
- El parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia cuenta con el espacio propicio para las actividades.

**Amenazas (A):**

- Las nuevas tecnologías y formas de entretenimiento pueden competir con los juegos tradicionales y reducir su popularidad y relevancia.
- Los cambios en las estructuras familiares y sociales pueden limitar las oportunidades para la práctica de los juegos tradicionales, lo que puede afectar su transmisión y pervivencia.
- La falta de conciencia y apoyo por parte de los padres y educadores puede limitar la utilización de los juegos tradicionales como herramienta de comunicación en la educación.
- El corto periodo de contratación de los funcionarios.
- Contexto social expedito de sustancias psicoactivas.

### **Estado del proyecto.**

El estado actual del proyecto es finalizado y se logró alcanzar el objetivo propuesto. La implementación de juegos tradicionales permitió mejorar la socialización y comunicación entre los niños y niñas de la comunidad del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia. Durante la ejecución del proyecto se llevaron a cabo diversas actividades y se contó con la participación de los niños, niñas y sus cuidadores, lo que permitió un impacto positivo en la comunidad. Se evidenció una mejora en la interacción y colaboración entre los niños y niñas, lo que se tradujo en una mejora en su bienestar emocional y social. Desde la experiencia, se considera que la implementación de los juegos tradicionales fue una estrategia efectiva para promover la socialización y comunicación entre los niños y niñas de la comunidad del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia.

### **Conclusiones, recomendaciones.**

Efectivamente la práctica los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para mejorar la comunicación y la socialización, dado que mediante la implementación de esta iniciativa se mejoró considerablemente este aspecto con los niños y niñas de la comunidad del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia, optimizando las clases, generando lazos de amistad, obteniendo mayor rendimiento dentro de los productos que se realizaban de manera colaborativa en la clase de artes plásticas.

La socialización y la comunicación mejoraron significativamente y, casi desde el inicio del proyecto, se pudo ver una notable diferencia en el comportamiento y la actitud de los niños y niñas en las clases.

El impacto social para esta comunidad es positivo, dado a que es una comunidad donde su sector se genera microtráfico, donde los niños y niñas a cierta edad pueden ser incitados a esto, se espera a largo plazo que a través de estos juegos tradicionales los niños y niñas busquen una forma de interactuar, de seguir reglas, identificar autoridad, que aprendan una forma de despertar o ayudar dentro de la formación o transformación social. Es una necesidad de reconocer quienes somos, cuáles son nuestras tradiciones, de recuperarlas y de a través de estas tradiciones como lo son estos juegos, poder desarrollar diferentes valores y nos deja personas que pueden insertarse en la sociedad.

Luego de analizar los resultados de la implementación del proyecto de impacto social, se recomienda al municipio considerar la promoción de creación de programas de integración social y cultural en espacios públicos ya sea de educación formal o no formal, además de implementar en actividades de desarrollo deportivo o cultural en el municipio. La implementación de los juegos tradicionales, demuestra que puede ser una herramienta efectiva para mejorar la socialización y la comunicación entre los niños y niñas, permitiendo transformación de sociedad, ya que la comunicación permite la difusión de ideas, valores y conocimientos. A través de la comunicación, es posible generar cambios en la forma en que las personas piensan y actúan, lo que puede tener un impacto positivo en la convivencia social.

En una sociedad en la que las personas se comunican de manera efectiva y respetuosa, se fomenta la construcción de relaciones sociales sanas y una convivencia pacífica. Por el contrario, cuando la comunicación es deficiente o inexistente, se pueden generar malentendidos, conflictos y una convivencia disfuncional. (Niño, 2021)

Por lo tanto, es importante fomentar la comunicación efectiva y la convivencia sana como parte de cualquier proyecto de impacto social. Esto se puede lograr a través de actividades que

promuevan la interacción y el diálogo constructivo entre las personas, como los juegos tradicionales.

Además, es importante que se promueva la educación en valores y habilidades sociales desde la infancia, para que las personas aprendan a comunicarse de manera respetuosa y a construir relaciones sanas desde temprana edad. Esto puede contribuir a la creación de una sociedad más justa, pacífica y equitativa en el futuro

Se recomienda a los padres de familia cuidadores o tutores, que utilicen los juegos tradicionales para mejorar las relaciones interpersonales de los niños, además de ser una excelente oportunidad para enseñar valores y habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la cooperación, la empatía y la tolerancia. Los padres deben aprovechar estos momentos para hablar con sus hijos sobre la importancia de estos valores y habilidades, fomentar la creatividad y la imaginación de los niños, compartir momentos de diversión familiar, lo que permite a fortalecer los lazos afectivos entre los miembros de la familia y crear recuerdos que alimenten su fortaleza emocional.

Este proyecto puede servir como base para investigaciones futuras, tanto en la Corporación Universitaria Minuto de Dios como en otras universidades. Algunas posibles líneas de investigación que podrían abordarse incluyen la evaluación de la eficacia a largo plazo del programa de juegos tradicionales en la promoción de la integración social y cultural de los niños y niñas de la comunidad, la adaptación del programa a diferentes contextos y culturas, la exploración de otros juegos tradicionales que podrían incluirse en el programa, y la identificación de barreras y facilitadores para la implementación del programa en otras comunidades. También sería interesante explorar la posibilidad de integrar tecnologías digitales y medios sociales en el programa de juegos tradicionales para mejorar su accesibilidad y

atractivo para los niños y niñas. Se espera que estas recomendaciones sean útiles para futuras investigaciones que busquen ampliar el conocimiento y la comprensión de los beneficios potenciales de los juegos tradicionales en la promoción de la integración social y cultural de los niños y niñas de comunidades vulnerables.

## Anexo

Figura 1.

## Bitácora de clase

		<p>CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1240.20.2-3310 Aunar esfuerzos, técnicos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.</p> <p><b>RED DE MONITORES Culturales</b></p>	<p>Código: 01-MC-01</p> <p>Versión: 01</p> <p>Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020</p> <p>Página 1 de 8</p>	
<b>BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL</b>				
<b>1. Datos Generales</b>				
1.1 Nombre monitor cultural: Alexander Alfonso Aponte Botero		1.8 Bitácora No: 12		
1.2 Modalidad de activación: Presencial: X Virtual:				
1.3 Nombre de la actividad:  Elaboración de mural	1.4 Lugar: PARQUE DE LA PRIMERA INFANCIA	1.9 Fecha: 16/02/2022		
	1.5 Hora inicio: 3:00 pm	1.10 No de participantes: 21		
	1.6 Hora final: 4:00 pm	1.11 Ecosistema: 2		
	1.7 Experiencia artística: Artes Plásticas	1.12 N.A.C: Tuluá		
<b>2. Componente Metodológico</b>				
2.1 Eje (Derechos Culturales):	INFORMACION Y COMUNICACION			
2.2 Objetivo Vivencial:	Reconocer la información y comunicación, entre los niños, niñas y jóvenes, adultos y adultos mayores del municipio de Tuluá, a través de la creación de una obra de arte visual, mediante las Artes Plásticas usando diferentes técnicas, logrando crear diferentes paisajes y muestras artísticas que resalten los detalles y características propias que los identifiquen.			
2.3 Lineamientos ✓ DIALOGO CULTURAL	2.4 Orientaciones: DAR VOZ A LOS CONFLICTOS Y NO SILENCIARLOS.			
<b>3. Componente pedagógico</b>				
3.1 ¿Se cumplió con el objetivo vivencial durante la jornada de experimentación?	SI		NO	X
	<p>Explique por qué: A través de la técnica de pintura dibujo, el acercamiento al trabajo en equipo, por medio de las artes plásticas, y de diferentes actividades que contribuyen al libre y pleno desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas se presentaron dificultades, en la ejecución de la actividad. Los participantes el hecho de acercarse y compartir sus elementos de trabajo fue impedimento para que la actividad facilitara la comunicación y el intercambio de información.</p>			
3.2.1 Inicio:				

Proyectó: Alexander España  
Sistematizador Convenio - Recreativo  
Revisó: Gilmer Adley Ilcaguana Diaz – Gerente Recreativo  
Aprobó:  Hernández O. - Superintendente convenio - Secretaría de Cultura del Valle  
Abril 21 de 2020

	CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 12463.26.2-3310 Aunar esfuerzos, recursos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Código: 01-MC-01
		Versión: 01
		Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020
		Página 2 de 8
<b>RED DE MONITORES Culturales</b>		
<b>BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL</b>		

<p>3.2 Haga una breve descripción de cada etapa durante el desarrollo del pacto.</p>	<p>Saludo a los niños y niñas asistentes, socializo la actividad les explico que se realizarán un mural</p> <p><b>3.2.2 Desarrollo:</b></p> <p>Con esta jornada vamos a realizar una actividad que nos va a ayudar a fortalecer la creatividad y la imaginación a través de la elaboración de un mural que primero se hará sobre papel, para tener ideas de cómo se hará sobre una de las paredes asignadas para dar cumplimiento a la actividad.</p> <p>Se utilizan cuatro pliegos de papel bond, con el fin de realizar una escala real de la pared que sería intervenida por los niños y niñas, que cada uno de ellos en conjunto diseñara, en un trabajo colaborativo, un dibujo donde ellos sintieran que estuvieran representados.</p> <p>Se pide a los niños y niñas que se organicen en grupos con la finalidad de compartir los elementos de trabajo y empezar a dibujar en el papel, se sugiere que se organicen según sus habilidades para dar un buen desarrollo a la actividad y que expresaren ideas de lo que se podía dibujar en el mural.</p> <p>Las herramientas que se utilizaron en esta actividad son:          Lápiz          Borrador          Scasopunta          Papel bond cinta adhesiva</p>
	<p><b>3.2.3 Final</b></p> <p>Los niños y niñas para esta primera parte del mural, participaron muy bien en la lluvia de ideas para la construcción del mural, se pudo plasmar en el papel casitas, árboles, flores alrededor de un árbol "gigante" donde sus ramas serían las manos de cada uno de los niños, como huellas plasmadas con vinilo.</p>
	<p><b>3.3 Observaciones:</b></p> <p>Se presentan dificultades entre los niños y niñas para realizar un trabajo colaborativo, cuando se les pedía trabajar en conjunto con sus compañeros,</p>

Proyectó: Alexander España  
 Sistematizador Convenio - Recreavalle  
 Revisó: Gilmer Arley Mosquera Díaz - Gerente Recreavalle  
 Aprobó:  Hernández D. - Suplenzora convenio - Secretaría de Cultura del Valle  
 Abril 21 de 2020

	Aunar esfuerzos, recursos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Versión: 01
		Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020
		Página 3 de 8
	<b>RED DE MONITORES Culturales</b>	
<b>BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL</b>		
<p>eran selectos a la hora de buscar compañerismo, se hacían siempre con sus familiares o amigos mas allegados, lo que no permitió agilizar el proceso por el no préstamo de materiales entre ellos.</p>		

*Nota: Clase inicial en la cual se propone elaborar un mural para el parque, en la cual se empieza a evidenciar la no interacción entre los niños y niñas.*

Figura 2

## Bitácora de clase

		CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1246.20.2-3310 Aunar esfuerzos, técnicos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Código: 01-MC-01 Versión: 01 Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020 Página 1 de 3
<b>RED DE MONITORES Culturales</b>			
<b>BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL</b>			
<b>1. Datos Generales</b>			
1.1 Nombre monitor cultural: Alexander Alfonso Aponte Botero		1.8 Bitácora No: 13	
1.2 Modalidad de activación: Presencial: X Virtual:			
1.3 Nombre de la actividad:  Elaboración de mural	1.4 Lugar: PARQUE DE LA PRIMERA INFANCIA	1.9 Fecha: 23/02/2022	
	1.5 Hora inicio: 3:00 pm	1.10 No de participantes: 18	
	1.6 Hora final: 4:00 pm	1.11 Ecosistema: 2	
	1.7 Experticia artística: Artes Plásticas	1.12 N.A.C: Tuluá	
<b>2. Componente Metodológico</b>			
2.1 Eje (Derechos Culturales):	INFORMACION Y COMUNICACION		
2.2 Objetivo Vivencial:	Reconocer la información y comunicación, entre los niños, niñas y jóvenes, adultos y adultos mayores del municipio de Tuluá, a través de la creación de una obra de arte visual, mediante las Artes Plásticas usando diferentes técnicas, logrando crear diferentes paisajes y muestras artísticas que resalten los detalles y características propias que los identifiquen.		
2.3 Lineamientos ✓ DIALOGO CULTURAL	2.4 Orientaciones: DAR VOZ A LOS CONFLICTOS Y NO SILENCIARLOS.		
<b>3. Componente pedagógico</b>			
3.1 ¿Se cumplió con el objetivo vivencial durante la jornada de experimentación?	SI	NO	X
	Explique por qué: No se cumple con el objetivo, debido que se busca estrategia para organizar los niños y niñas de forma que interactuaren con otros niños y niñas que no pertenecieran a su círculo de confianza, lo que ocasionó que estos no dibujasen, no pintaran y no hablaran.		
3.2 Haga una breve descripción de cada etapa durante el desarrollo del pacto.	3.2.1 Inicio:		
	Saludo a los niños y niñas asistentes, les socializo que se continúe con la elaboración del mural, además se distribuyen los niños y niñas de tal forma que formen grupos de		
Proyecto: Alexander España Sistematizador Convenio - Recreavalle Revisó: Gilmar Aley Moaguera Díaz - Gerente Recreavalle Aprobó:  Hernández O. - Superintendente convenio - Secretaría de Cultura del Valle Abril 21 de 2020			

	CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1346.26.3-3310 Aunar esfuerzos, recursos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Código: 01-MC-01
	<b>RED DE MONITORES Culturales</b>	Versión: 01
		Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020
		Página 2 de 3
<b>BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL</b>		

	<p>trabajo diferentes a los de la semana pasada, con el fin de motivar la interacción entre ellos.</p> <p><b>3.2.2 Desarrollo:</b></p> <p>Después de haber organizado los grupos de trabajo los niños y niñas muestran resistencia en el momento de empezar con la actividad práctica de la elaboración de estos dibujos, los niños no dibujaban, no pintaban, no hablaban entre ellos, esto continuó durante 15 minutos, lo cual hizo que tomara la decisión de permitirles hacer con quien ellos querían, en este caso fue entre los mismos familiares y vecinos para dar cumplimiento al desarrollo de la actividad.</p> <p>Se les pidió que ellos hicieran el dibujo de cómo veían ese árbol, partiendo de su conocimiento de que el follaje del árbol serían sus manos, que estaría dentro de un paisaje, que posiblemente tendría animalitos.</p> <p>Para esta clase se trabaja con técnicas de pintura con vinilo sobre el papel, utilizando colores primarios y a partir de estos empezar a combinarlos para la creación de nuevos colores.</p> <p>Las herramientas que se utilizaron en esta actividad son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lápiz</li> <li>Borrador</li> <li>Sacapunta</li> <li>Papel bond</li> <li>Cinta adhesiva</li> <li>Vinilos (colores primarios)</li> </ul> <p><b>3.2.3 Final</b></p> <p>Se pudo realizar el avance esperado en cuanto al dibujo a gran escala de lo que sería el mural, los colores que se iban a utilizar y la forma en que se haría el mural.</p>
--	---

Proyectó: Alexander Zapata  
 Sistematizador Convenio - Recreaville  
 Revisó: Gilmer Arley Miquelena Díaz - Gerente Recreaville  
 Aprobó:  Hernández O. - Supervisora convenio - Secretaría de Cultura del Valle  
 Abril 21 de 2020

	CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1346.26.3-3310 Aunar esfuerzos, recursos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Código: 01-MC-01
	<b>RED DE MONITORES Culturales</b>	Versión: 01
		Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020
		Página 3 de 3
<b>BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL</b>		

<p><b>3.3 Observaciones:</b></p>	<p>No se logró el objetivo de reconocer la comunicación entre los niños y niñas debido a que solo querían trabajar las niñas que eran primas entre ellas, los niños que eran hermanos entre ellos, hubo niños que iban solos sin familiares o amigos que trabajaron solos, solo 2 de estos niños que iban solos quisieron trabajar en equipo con otros niños y niñas. Fue bastante difícil que trabajaran en equipo, lo que hace que pongamos la atención como docente el ayudar o aportar que entre estos niños y niñas se realice un trabajo colaborativo.</p>
----------------------------------	--

*Nota: Continuación del proceso de creación del mural. Se escogen los grupos a demanda del profesor, pero no hay respuesta positiva por parte de los estudiantes.*

Figura 3.

## Bitácora de clase

	<b>CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1240.20.2.3310</b> Aunar esfuerzos, recursos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Código: 01-MC-01
		Versión: 01
		Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020
		Página 1 de 8
<b>RED DE MONITORES Culturales</b>		
<b>BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL</b>		

1. Datos Generales		
1.1 Nombre monitor cultural: Alexander Alfonso Aponte Botero	1.8 Bitácora No: 14	
1.2 Modalidad de activación: Presencial: <input checked="" type="checkbox"/> Virtual: <input type="checkbox"/>		
1.3 Nombre de la actividad:  Elaboración de mural	1.4 Lugar: PARQUE DE LA PRIMERA INFANCIA	1.9 Fecha: 02/03/2022
	1.5 Hora inicio: 3:00 pm	1.10 No de participantes: 15
	1.6 Hora final: 5:00 pm	1.11 Ecosistema: 2
	1.7 Experticia artística: Artes Plásticas	1.12 N.A.C: Tuluá

2. Componente Metodológico	
2.1 Eje (Derechos Culturales):	INFORMACION Y COMUNICACION
2.2 Objetivo Vivencial:	Reconocer la información y comunicación, entre los niños, niñas y jóvenes, adultos y adultos mayores del municipio de Tuluá, a través de la creación de una obra de arte visual, mediante las Artes Plásticas usando diferentes técnicas, logrando crear diferentes paisajes y muestras artísticas que resalten los detalles y características propias que los identifiquen.
2.3 Lineamientos <input checked="" type="checkbox"/> DIALOGO CULTURAL	2.4 Orientaciones: DAR VOZ A LOS CONFLICTOS Y NO SILENCIARLOS.

3. Componente pedagógico			
	SI	X	NO
3.1 ¿Se cumplió con el objetivo vivencial durante la jornada de experimentación?			
<b>Explique por qué:</b> Si se cumple con el objetivo debido a que los niños y niñas pudieron trabajar en equipo, por medio de las artes plásticas, y de diferentes actividades que contribuyen al libre y pleno desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas y se fortaleció en toda la diversidad cultural, al representar paisajes naturales y resaltar las características culturales de los participantes. Tuvieron la oportunidad de trabajar juntos y compartir sus ideas y técnicas. Esta interacción facilitó la comunicación y el intercambio de información.			
3.2.1 Inicio:			

Proyectó: Alexander España

Sistematizador Convenio - Recreavalle

Revisó: Gilmer Arley Moaguera Díaz - Gerente Recreavalle

Aprobó:  Hernández O. - Superintendente convenio - Secretaría de Cultura del Valle

Abril 21 de 2020

	CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1240.20.2-3310 Aunar esfuerzos, recursos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Código: 01-MC-01
	<b>RED DE MONITORES Culturales</b>	Versión: 01
		Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020
		Página 2 de 3

### BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL

<p>3.2 Haga una breve descripción de cada etapa durante el desarrollo del pacto.</p>	<p>Saludo a los niños y niñas asistentes, se invitó a los padres de familia, cuidadores y tutores para que fueran partícipes de la actividad. Les socialicé que es un día importante, que ibamos a plasmar en la pared las ideas que realizamos en el papel, resaltando que ellos dejarían un legado para todas las personas que lleguen al parque reconociendo su importancia en esto. Con el fin de motivar a los niños y niñas realicé actividad rompe hielo con juegos tradicionales antes de empezar con el desarrollo de la actividad.</p> <p><b>3.2.2 Desarrollo:</b></p> <p>Después de realizar la actividad rompe hielo, los niños se notaban felices, menos hostiles y muy dispuestos para empezar a dibujar y pintar en la pared.</p> <p>Reunimos todos los materiales necesarios, Lápiz, borrador, sacapunta pinceles, rodillos, recipientes de agua, paletas de mezcla, y las pinturas.</p> <p>Se empieza por el tronco del árbol para tener la ubicación de los otros elementos dibujados por los niños previamente en el boceto realizado en el papel bond.</p> <p>Se pintó por partes conformado equipos de trabajo, como ellos quisieron distribuirse, respetaban el espacio del otro, unos escogieron realizar las casas, otros pintar las flores otros los animales y por último todos plasmaron sus manos en el folleje del árbol con ayuda de una escalera y cada padre o cuidador que nos acompañó durante la jornada.</p> <p><b>3.2.3 Final</b></p> <p>Como última intervención en el mural se escoge una frase alusiva al dibujo realizado, teniendo en cuenta que las manos de los estudiantes estaban plasmadas en este y el arte como un agente de transformación social, se escoge pintar "La paz está en tus manos".</p>
<p>3.3 Observaciones:</p>	<p>Para esta actividad se logra cumplir con el objetivo los niños a pesar que los grupos de trabajo fueron conformados por los mismos niños y niñas, hubo más interacción entre cada uno de los grupos, los niños y niñas se mostraron</p>

Proyectó: Alexander Espelle  
 Sistematizador Convenio - Recreavalle  
 Revisó: Gilmar Arley Ilcaguera Díaz - Gerente Recreavalle  
 Aprobó:  Hernández D. - Superintendente convenio - Secretaría de Cultura del Valle  
 Abril 21 de 2020

	CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1240.20.2-3310 Aunar esfuerzos, recursos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Código: 01-MC-01
	<b>RED DE MONITORES Culturales</b>	Versión: 01
		Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020
		Página 3 de 3

### BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL

	<p>menos hostiles y menos resistencia para trabajar de forma colaborativa, cumpliendo satisfactoriamente con esta actividad.</p>
--	--

*Nota: Realización del mural. Antes de iniciar la jornada para buscar que los estudiantes estuvieran dispuestos al inicio se realiza actividad rompe hielo con juegos tradicionales y se registra una respuesta positiva para la ejecución de la actividad.*

## Anexo 1. Registro fotográfico de ejecución del trabajo de campo



*Nota:* Juegos adicionales que se realizaron propuestos por los niños y niñas.



*Nota:* Juegos adicionales que se realizaron propuestos por los mismos niños y niñas.



*Nota:* Juego tradicional salto de lazo



*Nota:* Juego adicional propuesto por los niños y niñas.



*Nota:* Juego tradicional ponchado



*Nota:* Juego tradicional ponchado



*Nota:* Juego tradicional “El gato y el ratón”



*Nota:* Juego tradicional adicional al cronograma “tingo tango”



*Nota:* Juego tradicional “El gato y el ratón”



*Nota:* Juego tradicional ponchado



*Nota:* Juego tradicional salto de lazo



*Nota:* Juegos adicionales propuestos por los mismos niños y niñas.



*Nota:* Juego tradicional ponchado

Figura 4

*Informe Ejecutivo, primera mesa de diálogo.*



**Tuluá**  
 de la gente para la gente

**SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL**

356.52

SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL	
INFORME EJECUTIVO	
FECHA:	Tuluá, 06 de junio de 2022
ELABORADO POR:	Claudia Vargas, Coordinadora Parque de la Primera Infancia
	Claudia Vargas, Coordinadora Parque de la Primera Infancia

<p>1. OBJETIVOS: Identificar posibles causas de la no interacción entre los niños y niñas del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia del Municipio de Tuluá, al igual que presentar a los padres, cuidadores o tutores la implementación de los juegos tradicionales como herramienta para la socialización entre los niños y niñas de esta comunidad.</p>
<p>1.1. Realizar conversatorio con los padres de familia, cuidadores o tutores con el fin de recopilar información para identificar las posibles causas de la no interacción entre los niños y niñas.</p>
<p>1.2. Plantear a los padres de Familia, la ejecución de los juegos tradicionales el inicio de cada clase, como vehículo para mejorar la socialización entre los niños y niñas de esta comunidad.</p>
<p>1.3. Determinar fechas para reuniones periódicas con el fin de evaluar la implementación de los juegos tradicionales como estrategia planteada.</p>
<p>2. NUMERALES O TEMAS</p>
<p>2.1. Seconvocó a los padres de familia, cuidadores o tutores, a la primera mesa de diálogo, con el fin de determinar las posibles causas de la no interacción entre los niños y niñas pertenecientes a la comunidad de la primera infancia, infancia y adolescencia, en la cual se expone la</p>

[www.tulu.gov.co](http://www.tulu.gov.co) – email: [arteycultura@tulu.gov.co](mailto:arteycultura@tulu.gov.co) - [facebook.com/alcaldiadetulu](https://facebook.com/alcaldiadetulu)  
[twitter.com/alcaldiadetulu](https://twitter.com/alcaldiadetulu)





**SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL**

problemática encontrada en las clases de artes plásticas, el hecho de que para los niños causa dificultad trabajar con niños que no sean de su núcleo familiar. En medio del diálogo con los padres de familia, cuidadores y tutores, se incluye el hecho que los niños y niñas pertenezcan a la generación de la tecnología, la cual es utilizada como medio de entretenimiento a través de videojuegos, plataformas de streaming en dispositivos electrónicos como computadores, televisores, celulares y tablets, además se expuso que la pérdida de nuestras tradiciones, donde los niños se veían en las calles jugando, también atribuye a esta causa. Por otra parte, otro factor que contribuyó significativamente a la situación presentada fue a causa del estado de emergencia decretado por el Gobierno Nacional, debido a la pandemia mundial por Covid-19, lo que llevo a un encierro total sin ningún tipo de interacción con el otro.

- 2.2. Después de detraminar las posibles causas se plantea a los padres de Familia, la implementación de los juegos tradicionales como vehiculo para mejorar la socialización entre niños y niñas de esta comunidad. Se explica a los padres de familia que esta actividad se realizará antes de dar inicio a la clase de artes plásticas durante 20 min.
- 2.3. Posteriormente de llegar a un acuerdo con los padres, cuidadores o tutores, se acuerda realizar reuniones periódicas, una al termino de tres meses y una al final de los seis meses en los cuales se ejecutarán los juegos tradicionales durante las clases de artes plásticas del Parque de la Primera Infancia , Infancia y Adolescencia del Municipio de Tuluá, estas con el fin de evaluar los avances y el impacto generado en la comunidad.

**3. CONCLUSION**

La convocatoria a la primera mesa de diálogo fue fundamental para identificar las posibles causas de la falta de interacción entre los niños y niñas de la comunidad de la primera infancia, infancia y adolescencia en las clases de artes plásticas. Se pudo determinar que la tecnología y la pérdida de nuestras tradiciones, junto con



**SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL**

<p>el estado de emergencia por la pandemia, fueron factores que influyeron significativamente en la situación presentada.</p> <p>La implementación de los juegos tradicionales como vehículo para mejorar la socialización y comunicación entre los niños y niñas de la comunidad, fue una estrategia o propuesta que fue bien recibida por los padres de familia, cuidadores y tutores, y se acordó llevar a cabo reuniones periódicas para evaluar los avances y el impacto que se estaban generando en la comunidad.</p>	
<p><b>4. RECOMENDACIÓN</b></p> <p>Es importante realizar una mesa de diálogo con los padres de familia, cuidadores o tutores para identificar las causas de la problemática que se está abordando. De esta manera se pueden tener en cuenta las opiniones y perspectivas de la comunidad y obtener una comprensión más completa del problema, de esta forma se fomenta la inclusión de la comunidad en el proyecto, involucrando a los padres de familia, cuidadores o tutores en el proceso de implementación y evaluación. De esta manera se puede obtener una mayor colaboración y compromiso de la comunidad en el proyecto.</p>	
 <p><b>CLAUDIA VARGAS</b>          Coordinadora parque de la primera infancia.</p>	 <p><b>CLAUDIA VARGAS</b>          Coordinadora parque de la primera infancia.</p>
<p>Anexo:          Copia:          Redactor: Claudia Vargas          Transcriptor: Claudia Vargas</p>	

*Nota:* Primer encuentro oficial entre los padres, cuidadores o tutores de los niños niñas y el personal del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia.

Figura 5

Listado de estadística de beneficiarios del mes de junio.

SECRETARÍA DE ECONOMÍA		FICHA ESTADÍSTICA SECRETARÍA DE BIENESTAR SOCIAL										CÓDIGO 7.36.71				
FORMA: No. 15 PERÍODO DE LA FAMILIA BENEFICIA: junio 2022 VALORES: Promedio de cada día PROGRAMA: Plan de Atención Social		FECHA DE ENTREGA: 15/06/2022 VALORES: Promedio de cada día PROGRAMA: Plan de Atención Social										PUNTO DE ENTREGA: 7.36.71				
NOMBRE	ESTADO CIVIL										EMPRESA / OPERADOR	TELÉFONO	DOCUMENTOS DE IDENTIFICACIÓN	FAMILIA O PAREJA		
	VIU	CA	CO	CC												
Abigail Paloma	X											X La Paz	M7 a c 26	345549 203		- Abigail P.
Lorena Cumbita	X											X El Encino	Calle 39 A #15-4	3225735204		Lucía E
Fraja Pamela	X											X La Paz	C12a 28b-23	320366880	1182966724	- Ana María
Luciana Fuentes	X											X Santa Rita	C11 24 04	315713740	12356783	Luciana
Lucía Gabriela	X											X Santa Rita	C11 24 04	31762662		Lucía
Sara M. Murga	X											X San Antonio	C11 26 26-23	32222222	117559472	X Susana M. Murga
Yannick Alexander	X											X Bertha	C11 26 26-23	315549156		X Yannick Alexander
Alfonso Andrés	X											X Bertha	C11 26 26-23	315549156		X Alfonso Andrés
Nicolás Alejandro	X											X Camilo Alvarado	C11 26 26-23	315549156		X Nicolás Alejandro
Nicolás Morán	X											X Camilo Alvarado	C11 26 26-23	315549156		X Nicolás Morán
Emiliano Olaya	X											X Camilo Alvarado	C11 26 26-23	315549156		X Emiliano Olaya
Mano Olaya	X											X Camilo Alvarado	C11 26 26-23	315549156		X Mano Olaya
María Belén Torres	X											X Camilo Alvarado	C11 26 26-23	315549156		X María Belén Torres
Christopher Salgado	X											X Camilo Alvarado	C11 26 26-23	315549156		X Christopher Salgado

Nota: Listado donde los niños y niñas registran sus datos personales y se caracterizan según la población a la que pertenecen.

Figura 6

*Informe Ejecutivo, segunda mesa de diálogo*



**SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL**

350.52

<b>SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL</b>	
<b>INFORME EJECUTIVO</b>	
<b>FECHA:</b>	Tuluá, 09 de septiembre de 2022
<b>ELABORADO POR:</b>	Claudia Vargas, Coordinadora Parque de la Primera Infancia
	Claudia Vargas, Coordinadora Parque de la Primera Infancia

<p>1. <b>OBJETIVOS:</b> Socializar avance de la implementación de los juegos tradicionales como vehículo para la socialización entre niños y niñas de la comunidad perteneciente al Parque de la Primera Infancia , infancia y Adolescencia del Municipio de Tuluá</p>
<p>1.1. Socializar a los padres de familia la evolución del proyecto durante las clases de artes plásticas.</p>
<p>1.2. Indagar a los padres de familia, cuidadores o tutores sobre los cambios de comportamiento de los niños y niñas en cuanto a la socialización con otros.</p>
<p>2. <b>NUMERALES O TEMAS</b></p> <p>2.1. Seconvocó a los padres de familia, cuadores o tutores, a la segunda mesa de diálogo, concertada al inicio del proyecto. Se habla con los acudientes de los niños y niñas, que inicialmente no todos los niños se integraron, pero a medida que transcurría el tiempo, se observó una mayor participación por parte de todos los estudiantes, lo que resultó en una experiencia exitosa en términos de participación y diversión.</p> <p>2.2. Durante la reunión con los padres de familia, cuidadores o tutores de los estudiantes, se pregunta si habían notado el cambio por parte de los niños y niñas, a lo cual los acudientes responden o manifiestan haber</p>





**Tuluá**  
de la gente para la gente

**SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL**

identificado cambios positivos en el comportamiento de los niños y niñas que habían practicado estos juegos, lo que indicaba una mejora en su socialización y comunicación entre ellos y con sus padres en la casa, donde los niños mostraron interés por estos juegos, preguntando a sus cuidadores o padres, si ellos los jugaban y cómo los jugaban.

**3. CONCLUSION**

La segunda mesa de diálogo demostró que la práctica de los juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en la participación y diversión de los estudiantes.

Los acudientes también notaron un cambio positivo en el comportamiento de los niños y niñas que habían participado en los juegos, lo que sugiere una mejora en su socialización y comunicación no solo entre ellos, sino también en su relación con sus padres o cuidadores. Es alentador ver que los niños mostraron un interés por estos juegos en casa y que los padres estaban dispuestos a apoyar y fomentar su práctica. Estos resultados indican que la práctica de juegos tradicionales puede ser una herramienta efectiva para mejorar la socialización y comunicación en niños y niñas.

**4. RECOMENDACIÓN**

Continuar promoviendo y fomentando la práctica de los juegos tradicionales en los espacios públicos, con el fin de seguir mejorando la socialización y comunicación entre los niños y niñas de la comunidad.

CLAUDIA VARGAS

Coordinadora parque de la primera infancia.

CLAUDIA VARGAS

Coordinadora parque de la primera infancia.

Anexo:

Copia:

Redactor: Claudia Vargas

Transcriptor: Claudia Vargas

Camera 26 No. 24-28 PBX:2243560 Código Postal: 763022  
[www.tulu.gov.co](http://www.tulu.gov.co) – email: [arteycultura@tulu.gov.co](mailto:arteycultura@tulu.gov.co) - [facebook.com/alcaldiadetulu](https://facebook.com/alcaldiadetulu)  
[twitter.com/alcaldiadetulu](https://twitter.com/alcaldiadetulu)



*Nota:* Segundo encuentro oficial entre los padres, cuidadores o tutores de los niños niñas y el personal del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia, acordado para evaluar el progreso de los niños y niñas con la implementación de los juegos tradicionales.

Figura 7

Listado de estadística de beneficiarios del mes de septiembre del 2022.

FICHA ESTADÍSTICA SECRETARÍA DE BIENESTAR SOCIAL														
PERSONA										CÓDIGO		ESTADO		
Fecha de nacimiento: 20/09/2022										7-001		Tlaxcala		
Nombre: Miguel A. García										Miguel A. García		Miguel A. García		
NOMBRE	SEXO	FECHA DE NACIMIENTO	ESTADO	MUNICIPIO	LOCALIDAD	DIRECCIÓN / OPERADOR	TELÉFONO	DOCUMENTO DE IDENTIDAD	FECHA O FAMILIA					
Miguel A. García	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Miguel A. García					
Miguel A. García	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Miguel A. García					
Juan E. González	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Juan E. González					
Juan José Barrios	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Juan José Barrios					
Solome María	F	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Solome María					
Leonardo L. González	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Leonardo L. González					
Jaraba Profr. Ovario	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Jaraba Profr. Ovario					
Juan Manuel Muñoz	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Juan Manuel Muñoz					
Nicolás Macías	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Nicolás Macías					
Emiliano Sánchez	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Emiliano Sánchez					
Juan José Sánchez	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Juan José Sánchez					
Edgar Díaz	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Edgar Díaz					
Stefano Pérez	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Stefano Pérez					
Juan Sebastián López	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Juan Sebastián López					
Emilio Ochoa	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Emilio Ochoa					
Isaac Victoria	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Isaac Victoria					
Diego Navarro	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Diego Navarro					
Isaac Tobo	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Isaac Tobo					
Emilio Rodríguez	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Emilio Rodríguez					
Isaac Torres	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Isaac Torres					

FICHA ESTADÍSTICA SECRETARÍA DE BIENESTAR SOCIAL														
PERSONA										CÓDIGO		ESTADO		
Fecha de nacimiento: 20/09/2022										7-001		Tlaxcala		
Nombre: Juan D. Rodríguez										Juan D. Rodríguez		Juan D. Rodríguez		
NOMBRE	SEXO	FECHA DE NACIMIENTO	ESTADO	MUNICIPIO	LOCALIDAD	DIRECCIÓN / OPERADOR	TELÉFONO	DOCUMENTO DE IDENTIDAD	FECHA O FAMILIA					
Juan D. Rodríguez	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Juan D. Rodríguez					
Juan D. Rodríguez	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Juan D. Rodríguez					
Juan D. Rodríguez	M	20/09/2022	Tlaxcala	San Antonio	San Antonio	Carretera 100	214600008	70553703	Juan D. Rodríguez					

Nota: Listado donde los niños y niñas registran sus datos personales y se caracterizan según la población a la que pertenecen.

Figura 8.

## Bitácora de clase

	<b>CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1240.20.2-3310</b> Aunar esfuerzos, recursos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.	Código: 01-MC-01
		Versión: 01
		Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020
		Página 1 de 3
<b>RED DE MONITORES Culturales</b>		
<b>BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL</b>		

1. Datos Generales		
1.1 Nombre monitor cultural: Alexander Alfonso Aponte Botero	1.8 Bitácora No: 10	
1.2 Modalidad de activación: Presencial: <input checked="" type="checkbox"/> Virtual: <input type="checkbox"/>		
1.3 Nombre de la actividad:	1.4 Lugar: PARQUE DE LA PRIMERA INFANCIA	1.9 Fecha: 26/10/2022
Manualidad con material reciclado	1.5 Hora inicio: 2:00 PM	1.10 No de participantes: 22
	1.6 Hora final: 3:00 PM	1.11 Ecosistema: 2
	1.7 Experticia artística: Artes Plásticas	1.12 N.A.C: Tuluá

2. Componente Metodológico	
2.1 Eje (Derechos Culturales):	INFORMACION Y COMUNICACION
2.2 Objetivo Vivencial:	Reconocer la información y comunicación, entre los niños, niñas y jóvenes, adultos y adultos mayores del municipio de Tuluá, a través de la creación de una obra de arte visual, mediante las Artes Plásticas usando diferentes técnicas, logrando crear diferentes paisajes naturales y muestras artísticas que resalten los detalles y características propias de nuestra región y nuestra identidad cultural vallecaucana.
2.3 Lineamientos <input checked="" type="checkbox"/> DIALOGO CULTURAL	2.4 Orientaciones: DAR VOZ A LOS CONFLICTOS Y NO SILENCIARLOS.

3. Componente pedagógico			
	SI	X	NO
3.1 ¿Se cumplió con el objetivo vivencial durante la jornada de experimentación?			
<b>Explique por qué:</b> Logré promover a través de la manualidad con material reciclado, el acercamiento al trabajo en equipo, por medio de las artes plásticas, y de diferentes actividades que contribuyen el libre y pleno desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas y se fortaleció en toda la diversidad cultural, al representar paisajes naturales y resaltar las características culturales, los participantes pudieron contribuir a una conversación más amplia sobre la importancia de su patrimonio. Tuvieron la oportunidad de trabajar juntos y			

Proyectó: Alexander Capella  
 Sistematizador Convenio - Recreavalle  
 Revisó: Gilmar Arley Mosquera Diaz - Gerente Recreavalle  
 Aprobó:  Hernández D. - Superintendente convenio - Secretaría de Cultura del Valle  
 Abril 21 de 2022

	<p>CONVENIO INTERADMINISTRATIVO 1240.20.2-3310  Aunar esfuerzos, técnicos, operativos, financieros para fortalecer la institucionalidad del sector cultural del Valle del Cauca, a través de la implementación de una red de atención cultural para la infancia y la adolescencia, que impulse la gestión cultural para el desarrollo del sector en los municipios.</p>	<p>Versión: 01</p>
	<p><b>RED DE MONITORES Culturales</b></p>	<p>Fecha de aprobación: 21 de abril de 2020</p>
		<p>Página 2 de 8</p>

**BITÁCORA JORNADA PACTO DE ACTIVACIÓN CULTURAL**

	<p>compartir sus ideas y técnicas. Esta interacción facilitó la comunicación y el intercambio de información ya que algunos de los beneficiarios provienen de diferentes zonas del país o tienen otras creencias.</p>
<p>3.2 Haga una breve descripción de cada etapa durante el desarrollo del pacto.</p>	<p><b>3.2.1 Inicio:</b></p> <p>Saludo a los niños y niñas existentes, todos están muy animados para el desarrollo de nuestra jornada pacto de hoy, les realizo una actividad de juegos tradicionales antes de iniciar, jugaron el ponchado. Terminada esta actividad, doy inicio a la jornada pacto.</p>
	<p><b>3.2.2 Desarrollo:</b></p> <p>Con esta jornada vamos a realizar una manualidad con material reciclado, y a través del uso, con instrucciones de elaborar una figura, con los elementos reciclado, eligieron hacer una tortuga madre y una tortuga hija, alusivo por el mes de la celebración del día de la madre.</p> <p>Luego les voy explicando paso a paso como ir construyendo la tortuga madre e hija, con los moldes entregados.</p> <p>Van cada uno con mucha creatividad y entusiasmo elaborando sus figuras.</p> <p>Finalmente terminan la manualidad y le dan su toque personal y creativo.</p>
	<p><b>3.2.3 Final</b></p> <p>Cada niño quedo muy contento con la manualidad elaborada, manifestaron que les gustó mucho y fue una actividad muy productiva. Y fortalecer habilidades de comunicación y el trabajo en equipo, así como ayudar a que veían perdiendo el pánico escénico y para que se puedan realizar retroalimentaciones de los trabajos desarrollados</p>
<p>3.3 Observaciones:</p>	<p>Se evidencia el trabajo colaborativo entre los niños y niñas además de los lazos que se han formado y fortalecido. Se forjaron lazos a través de la implementación de juegos tradicionales.</p>

Proyecto: Alexander Capella  
Sistematizador Convenio - Recreavalle  
Fecha: 21 de Abril de 2020

*Nota: Bitácora donde se evidencia la implementación de los juegos tradicionales, la socialización y el trabajo colaborativo entre los niños y niñas.*

Figura 9.

*Informe Ejecutivo, mesa de dialogo final de diálogo*




**Tuluá**  
de la gente para la gente

**SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL**

350.52.

<b>SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL</b>	
<b>INFORME EJECUTIVO</b>	
<b>FECHA:</b>	Tuluá, 28 de noviembre de 2022
<b>ELABORADO POR:</b>	Claudia Vargas, Coordinadora Parque de la Primera Infancia
	Claudia Vargas, Coordinadora Parque de la Primera Infancia

<p>1. OBJETIVOS: Socializar la finalización de la estrategia implementada en el Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia, los juegos tradicionales como herramienta para la socialización entre los niños y niñas de esta comunidad.</p>
<p>1.1. Socializar a los padres de familia las experiencias obtenidas durante el desarrollo del proyecto.</p>
<p>1.2. Indagar a los padres de familia, cuidadores o tutores sobre las experiencias obtenidas por parte de los niños y niñas de esta comunidad.</p>
<p><b>2. NUMERALES O TEMAS</b></p> <p>2.1. Seconvocó a los padres de familia, cuadores o tutores, a la tercera mesa de diálogo, concertada al inicio del proyecto. Se les expone a los padres de familia cómo este proyecto decididamente este proyecto ayudó a mejorar la comunicación, interacción y socialización,</p> <p>2.2. Los padres de familia cuidadores o tutores, pudieron observar una mejora, no solamente en la socialización según lo que escuchaban por parte de los profesionales a cargo del Parque de la Primera Infancia Infancia y Adolescencia, sino también que habían notado esa mejora en las instituciones educativas donde los niños y niñas reciben educación de manera formal se había registrado un notable cambio, además las familias</p>

Camera 26 No. 24-28 PBX:2243560 Código Postal: 763022  
[www.tulu.gov.co](http://www.tulu.gov.co) – email: [anteyocultura@tulu.gov.co](mailto:anteyocultura@tulu.gov.co) - facebook.com/alcaldiadetuluá  
[twitter.com/alcaldiadetuluá](https://twitter.com/alcaldiadetuluá)



**SECRETARIA DE BIENESTAR SOCIAL**

habían ayudado mucho en la integración en sus casas hablando sobre estos juegos.	
<b>3. CONCLUSIÓN</b> Esto demuestra la importancia de involucrar a los padres de familia en el proceso educativo de los niños y cómo su colaboración puede mejorar significativamente los resultados. Además, se destaca la importancia del apoyo de las familias en la integración de los juegos y actividades del proyecto en sus hogares, lo que demuestra cómo la colaboración entre la comunidad y los profesionales a cargo puede lograr una educación más completa e integral para los niños y niñas, finalizando de manera exitosa el comprobar que los juegos tradicionales sí ayudaron a mejorar significativamente la socialización entre los niños y niñas pertenecientes a la comunidad del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia.	
<b>4. RECOMENDACIÓN</b> Realizar campañas de sensibilización para los padres de familia, cuidadores o tutores, sobre la importancia de los juegos tradicionales como herramienta de socialización y comunicación entre los niños y niñas, y como forma de recuperar nuestras tradiciones.	
 <b>CLAUDIA VARGAS</b> Coordinadora parque de la primera infancia.	 <b>CLAUDIA VARGAS</b> Coordinadora parque de la primera infancia.
Anexo: Copia: Redactor: Claudia Vargas Transcriptor: Claudia Vargas	

*Nota:* Encuentro final entre los padres, cuidadores o tutores de los niños niñas y el personal del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia.



## Bibliografía

- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Actividad Física y Deporte*. doi:10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152
- Echeverría, C. B. (2013). COMPETENCIAS PSICOSOCIALES PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR LIBRE DE VIOLENCIA: EXPERIENCIA EN UNA PRIMARIA PÚBLICA DE MÉRIDA, YUCATAN, MEXICO. *PSICOPERSPECTIVASS INDIVIDUO Y SOCIEDAD*, págs. 139-160. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/psicop/v12n1/art08.pdf>
- Freire, D. C. (2016). *Repositorio universidad tecnica de ambato*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/23596>
- García. (2017). *Actividad física y deporte*. Obtenido de <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269#:~:text=El%20juego%20tradicional%20representa%2C%20adem%C3%A1s,din%C3%A1mica%2C%20a%20su%20entorno%20local>.
- Guy Jaouen, P. L. (2010). Juegos tradicionales y salud mental. Asociación cultural la tanguilla.
- Jaqueline Cifuentes, I. (s.f.). *Proyecto social y su importancia* . Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=FnjPcM\\_ma88](https://www.youtube.com/watch?v=FnjPcM_ma88)
- Maream J. Sanchez, M. F. (abril de 2021). *Scielo*. Obtenido de Revista científica UISRAEL: La técnica utilizada para la recolección de los datos fue observación participante. Esta técnica implica la participación del observador en la actividad o contexto que está siendo observado, con el fin de obtener una comprensión más profunda de la situaci

MINISTERIO DE EDUCACION. (Febrero de 2004). Educación para vivir en sociedad .  
*Altablero.*

Nayibis Nayeth Barrios Gomez, D. G. (2018). *Cultura educación y Sociedad*. Obtenido de Formación en Valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica: <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>

Niño, A. C. (11 de septiembre de 2021). *Centro de recursos de aprendizaje y la investigacion* . Obtenido de <http://hdl.handle.net/11634/35571>

Palacios, P. A. (2017). *Universidad Piloto de colombia* . Obtenido de Agrovilla Navarro : integración social para la productividad urbana.

Perez, S. D. (junio de 2022). *Ull.es*. Obtenido de Riul: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28562/Socializacion%20infantil%20tras%20la%20pandemia%20.pdf?sequence=1>

Pineda, M. (2018). *Repositorio institucional de la universidad de Alicante*. Obtenido de Diseño e implementación de juegos en el aula utilizando herramientas de respuesta de audiencia: <http://hdl.handle.net/10045/125357>

q, D. C. (s.f.).

Rebelín, C. B. (s.f.).

Red de Monitores Culturales . (2021). *Recrea valle*. Obtenido de <https://recreavalle.com/red-de-monitores-culturales/>

Republica de Colombia. (2006). *Instituto Colombiano de bienestar Familiar*. Obtenido de Código de infancia y adolescencia: <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Sistema de Información Geográfico SIG, 2. (2016). *Alcaldía municipal de Tuluá*. Obtenido de <https://tulua.gov.co/informacion-geografica/>

socioeconomica/DAPM, á. (septiembre de 2018). *Estratificación socioeconómica*. Obtenido de <https://tulua.gov.co/wp-content/uploads/2021/03/TULUA-DATOS-estratificacion-2018-.pdf>

Territorial, P. d. (2015). *Alcaldía de Tuluá*. Obtenido de <https://antiguo.tulua.gov.co/poblacion-proyectada-sexo-edad/>

UNIR. (03 de 02 de 2023). *La universidad en internet*. Obtenido de ¿Qué es un proyecto social y cuál es su importancia?: <https://www.unir.net/ciencias-sociales/revista/proyecto-social/>

UNIR. (03 de 02 de 2023). *La universidad en internet*. Obtenido de Ciencias Sociales: <https://www.unir.net/ciencias-sociales/revista/proyecto-social/#:~:text=La%20importancia%20de%20los%20proyectos,a%20las%20que%20tienen%20acceso.>

United Nations International Children's Emergency Fund UNICEF. (Octubre de 2018). *UNICEF*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Valdés-Morales-R, L. V. (2019). Inclusión Educativa en relación con la cultura y la convivencia escolar. *Educacion y Educadores*, 22(2), 187-211.  
doi:<https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.2.2>