

**Fortalecimiento De Las Habilidades Sociomotoras A través De Los Juegos Tradicionales En Los Niños Del Gimnasio Infantil Boys And Girls.**

Dary Yamile Coral Yampuezan

Diana Marcela Cuaspud Caicedo

Nereida Rocío Potosí Chañag

Asesor.

Mg: Anayancy Salas

**UNIVERSIDAD CESMAG  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL  
SAN JUAN DE PASTO, COLOMBIA  
2024**



Editar con WPS Office

**Fortalecimiento De Las Habilidades Sociomotoras A través De Los Juegos Tradicionales En Los Niños Del Gimnasio Infantil Boys And Girls.**

Dary Yamile Coral Yampuezan

Diana Marcela Cuaspud Caicedo

Nereida Rocío Potosí Chañag

Informe final de proyecto pedagógico.

Trabajo de investigación como prerrequisito para optar el título académico de:

Licenciado en educación Infantil

**UNIVERSIDAD CESMAG**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**SAN JUAN DE PASTO, COLOMBIA**

**2024**



**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente jurado.**

---

**Firma del Jurado**



San Juan de Pasto, septiembre 2024

## Nota de Exclusión

El pensamiento que se expresa en este informe es exclusiva responsabilidad de sus autoras y no compromete la ideología de la Universidad Cesmag.



## Agradecimientos

El principal e inmenso agradecimiento a Dios fuente de fortaleza y sabiduría, por iluminar nuestros caminos durante esta etapa de nuestra vida académica y personal, su guía constante y su amor incondicional han sido nuestra mayor inspiración.

A nuestra querida familia, Madre, Novio, abuelos, hermanos y tías les queremos extender nuestra gratitud el cual nos brindaron su apoyo, comprensión, sus palabras de aliento, sus gestos de ánimo y su presencia significaron mucho para nosotras, que ayudaron a superar los desafíos que encontramos en el camino. Ya que han sido el pilar fundamental en el logro de este importante paso de nuestra vida profesional: la culminación de nuestro trabajo de grado.

Nuestro más profundo agradecimiento a nuestra estimada asesora Anayancy, por su invaluable apoyo, guía y orientación durante todo este camino. Su experiencia, conocimiento y paciencia fueron fundamentales para que pudiera enfocar nuestro trabajo de manera adecuada y avanzar en el desarrollo de este proyecto. Agradecemos su disposición para responder a nuestras dudas, sus valiosas sugerencias y comentarios constructivos, que nos permitieron mejorar significativamente la calidad del trabajo. Su confianza en nuestras capacidades nos motivó a dar lo mejor de nosotras y a superar los desafíos que se presentaron en el camino. Su compromiso con la formación de nuevos profesionales fueron una fuente de inspiración constante para nosotras.

A todos nuestros docentes son muchos los docentes que han sido parte de nuestro camino universitario mil gracias por absolutamente todo, en especial a la profesora Nury le



agradecemos por transmitirnos los conocimientos necesarios para hoy poder obtener nuestro título profesional y las enseñanzas para nuestra vida personal.

Al Gimnasio infantil Boys and Girls quienes nos abrieron las puertas brindándonos la colaboración necesaria para la ejecución de este proyecto y en especial a los queridos niños que hacen parte del mismo, nuestro más profundo agradecimiento, que con su entusiasmo, alegría y disposición para aprender fueron fundamentales para el éxito de este proyecto, sus sonrisas y sus miradas llenas de curiosidad, nos motivaron a dar lo mejor de nosotras y a esforzarnos por crear un ambiente de aprendizaje divertido y enriquecedor y su participación activa en las actividades nos permitieron obtener valiosos datos y observaciones que enriquecieron significativamente ya que ha sido un regalo invaluable para nosotras y para este proyecto.

Gracias a la casa de estudios Universidad CESMAG, que nos han exigido tanto, pero al mismo tiempo nos ha permitido obtener nuestro tan ansiado título. Agradezco a cada directivo por su trabajo y por su gestión, sin lo cual no estarían las bases ni las condiciones para aprender conocimientos.

Con mucho cariño y gratitud.



## DEDICATORIA

*Dedico este logro a mis padres, el pilar fundamental de mi vida: Gracias por su amor incondicional, su apoyo y sobre todo por creer en mi desde el primer momento. Sus valores, enseñanzas que han servido de guía en este camino, A ustedes, con todo mi amor y gratitud.*

*A mi abuela, fuente de sabiduría y fortaleza:*

*Su presencia amorosa y sus palabras llenas de sabiduría han sido un faro en mi vida. Agradezco su infinita paciencia, sus consejos valiosos y su fe inquebrantable en mis capacidades. A ti, abuela querida, con profunda admiración y cariño,*

*A mi abuelo, quien vive por siempre en mi corazón: Aunque ya no estás físicamente presente, tu recuerdo sigue iluminando mi camino. Tu espíritu, tu fuerza de siempre salir adelante y tu amor por la familia me inspiran a diario. A ti, abuelo amado, dedico este logro con la esperanza de que estés orgulloso de mi.*

*A esa persona cómplice, Gracias por tu amor, tu compañía, tu apoyo y por creer en mis sueños incluso cuando yo dudaba. Tu aliento, tu comprensión y tu paciencia han sido fundamentales en este proceso. A ti, mi amor, con profunda gratitud y cariño.*

*Este logro es fruto del esfuerzo, la dedicación y el apoyo de quienes me rodean. A todos ustedes, con infinita gratitud, dedico esta tesis.*

Dary Yamile Coral Yampuezan



## DEDICATORIA

*Dedico este proyecto a Dios, quien ha sido la inspiración y la guía constante en cada uno de mis pasos y decisiones diarias. Su presencia ha sido un pilar fundamental en mi vida, brindándome fuerza y esperanza en los momentos más difíciles.*

*A mis padres, por ser los guías y ejemplos a seguir en cada acto que realizo hoy, mañana y siempre. Su amor, apoyo y sacrificio han sido el motor que me impulsa a superar los desafíos y alcanzar mis metas.*

*También quiero dedicar este trabajo a mis amigos y mentores, quienes con su sabiduría y compañía me han ofrecido valiosas lecciones y apoyo incondicional.*

*Diana Marcela Cuaspud Caicedo*



## DEDICATORIA

*Dedico este proyecto de grado a las personas que han sido fundamentales en mi vida y que me han brindado su amor, apoyo y comprensión. Que este logro sea solo el comienzo de un camino lleno de muchos éxitos y aprendizajes, me dedico esta meta, como un recordatorio constante de mi capacidad para alcanzar mis sueños y metas. A mí querida madre Digna que siempre me ha brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos. Ella es la que con su cariño y amor me han impulsado siempre perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades.*

*A Juan Gabriel mi compañero de vida, por no soltar mi mano en todo este camino que durante estos años de carrera ha sabido apoyarme en todo momento y así poder continuar y nunca renunciar, gracias por su amor incondicional.*

*A mis abuelos, abuelo Libio por su sabiduría, cariño y bendiciones, por todo su amor y por motivarme a seguir hacia adelante y también se lo dedico a mi abuela Tarsila que a pesar que ya no está conmigo físicamente, siempre estará en mi corazón y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntas, sé que este momento hubiera sido tan especial para ella como lo es para mí, porque desde el cielo eres esa luz que me da fuerzas para continuar.*

*A mis hermanos por todo su apoyo incondicional y siempre confiar en mí.*

*A mis tías Doris y Senaida a quienes quiero como una madre, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuestas a escucharme y ayudarme en cualquier momento.*

Nereida Rocío Potosí Chañag



## TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE ANEXOS	14
INTRODUCCIÓN	22
1. Objeto O Tema De Investigación	23
2. contextualización	24
2.1    Macro Contexto	24
2.2    Micro contexto	24
3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	26
3.1    Descripción	26
3.2    Formulación	27
4. JUSTIFICACIÓN	28
5. OBJETIVOS	31
5.1    Objetivo General	31
5.2    Objetivos Específicos	31
6. Línea de Investigación	32
7. METODOLOGÍA	33
7.1    Paradigma	33
7.2    Enfoque	33
7.3    Método	34
7.4    Técnicas e instrumentos de recolección de información	35
7.5    Unidad de análisis	36
8. REFERENTE TEÓRICO DEL PROBLEMA	37
8.1    Categorización	37
8.2    Referente documental histórico	37
8.3    Referentes investigativo	41
8.4    Referente Legal	50
8.5    Referente teórico conceptual de categorías y subcategorías	52



9. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	64
9.1 Título	64
9.2 Caracterización	64
9.3 Pensamiento pedagógico	66
9.4 Referente teórico conceptual de la propuesta pedagógica	69
9.5 Plan de actividades y procedimiento	71
9.5.1 Proceso metodológico	71
9.5.2 Proceso didáctico	72
9.5.3 Plan de actividades	73
9.5.4 La evaluación de la estrategia	104
9.5.5 Recursos	106
10. Análisis e Interpretación de Resultados	108
11. Conclusiones	145
12. Recomendaciones	149



## LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Desarrollo de actividades.....	72
--	----



## Lista de Gráficas

Gráfica 1 Categorización.....	36
-------------------------------	----



## LISTA DE ANEXOS

ANEXO A VALIDEZ DE INSTRUMENTOS .	166
ANEXO B Instrumento de entrevista estructurada	169
ANEXO C Instrumento Diario de campo	173
ANEXO D Consentimiento informado	174



## LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 La Rayuela.....	114
Ilustración 2 El gato y el Ratón.....	118
Ilustración 3 El Ponchado.....	119
Ilustración 4 Congelados.....	120
Ilustración 5 Carrera de tres.....	122
Ilustración 6 Costales.....	124
Ilustración 7 La Carrera del limón.....	125
Ilustración 8 El juego de La Soga.....	126
Ilustración 9 El Juego de la Rana.....	127
Ilustración 10 La coca.....	128
Ilustración 11.....	129
Ilustración 12 El Trompo.....	131
Ilustración 13 Cuspe.....	132
Ilustración 14 El Cucunuba.....	133
Ilustración 15 Coge el ritmo.....	134
Ilustración 16 El Yermis.....	135
Ilustración 17 Recital de coplas.....	136
Ilustración 18 Carretilla.....	137
Ilustración 19 El Telefono escarchado.....	138
Ilustración 20 El Escondite.....	140



Ilustración 21 Tingo Tango.....	141
Ilustración 22 El Puente Está quebrado.....	142
Ilustración 23 El baile de las sillas.....	143
Ilustración 24 Pañuelo caliente.....	145
Ilustración 25 Policías y Ladrones.....	146
Ilustración 26 La Botellita.....	147



## RESUMEN ANALITICO DE ESTUDIO (RAE)

--	--	--	--	--	--	--	--

CODIGO:

PROGRAMA ACADEMICO: Licenciatura en educación infantil

AUTORAS DE LA INVESTIGACION:

Dary Yamile Coral Yampuezan

Diana Marcela Cuaspud Caicedo

Nereida Rocío Potosí Chañag

TITULO: fortalecimiento de las habilidades socio motoras a través de los juegos tradicionales en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls

PALABRAS CLAVES: Habilidades socio motoras, juego tradicional, infantes, propuesta pedagógica, lúdica.

DESCRIPCION:

El proyecto pedagógico realizado en un centro de estimulación temprana, Gimnasio Infantil Boys and Girls se centró en el fortalecimiento de habilidades socio motoras con población de la primera infancia, ubicado en el departamento de Nariño



específicamente en la ciudad de Pasto, en aras de mejorar el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales, fortalecimiento de capacidades socio motrices ineludibles para educación infantil, mediadas por los juegos tradicionales como una herramienta dinámica y que alimento el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de la lúdica, la interacción con el medio. Dentro de la población establecida se encontraron dificultades en términos de aprovechamiento de los juegos tradicionales El Gimnasio Infantil Boys and Girls en San Juan de Pasto enfrente un problema: no le dio utilidad a priori, a los juegos tradicionales para desarrollar habilidades motoras en niños y niñas. Estos juegos son esenciales para el desarrollo infantil, pero en el gimnasio se priorizaban otras actividades, relegando el juego tradicional a un papel secundario. Esto limita las oportunidades de aprendizaje significativo y puede afectar negativamente el desarrollo social de los niños. Por ende, se concluyó, sobre la necesidad de integrar los juegos tradicionales de manera más efectiva en la rutina del gimnasio para aprovechar su potencial educativo.

En esa medida, se planteó como objetivo general: “Fortalecer las habilidades socio motoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls a través de los juegos tradicionales” Para ello se creó un diseño metodológico fortalecido por la IA (Investigación Acción) , paradigma cualitativo y el enfoque crítico social, dentro del proceso de investigación se establecieron dos instrumentos para la recolección de información diario de campo, entrevista estructurada, y finalmente el planteamiento del marco referencial fortaleciendo la categorización y antecedentes de investigación en línea con el presente 'proyecto , estableciendo una estructura de conocimiento y teorización adecuada para el diseño de la propuesta de intervención pedagógica.



## CONTENIDO:

La propuesta de intervención se estructura y organiza en 12 capítulos, el primer capítulo aborda el objeto o tema de investigación establecido, el cual se centra en el desarrollo de habilidades socio motoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls. A continuación, se da paso a la contextualización macro y micro contexto en donde se realizó la investigación en este caso, dentro del departamento de Nariño y con la población y centro de enseñanza ya mencionados anteriormente ahondando en las especificidades sociales y culturales de este entorno. Así mismo, en el capítulo tres se trabajó la descripción del problema, profundizando en las falencias que presenta el centro de estimulación temprana Gimnasio Infantil Boys and Girls, enfatizando sobre la pobre utilidad que se les da a los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades socio motrices de los niños. Este capítulo, también aborda la formulación del problema, la pregunta de investigación, en el capítulo cuarto, se establece la justificación de la investigación y la necesidad de la misma en términos investigativos y educativos.

Para el quinto capítulo, se establecen los objetivos de investigación, en el sexto capítulo se define la línea de investigación, seguido del séptimo capítulo que establece el diseño metodológico orientado por la investigación cualitativa y pedagógica, el siguiente capítulo, ocho se enfoca en los referentes investigativos “categorización” marco teórico, antecedentes, referencias y marco legal.

Dentro de los últimos cuatro capítulos, en el nueve se describe la teoría descripción, diseño, aplicación, evaluación y resultados de la propuesta de intervención pedagógica, posteriormente se le da paso al capítulo 10 el análisis e interpretación de



resultados guiado por la técnica de triangulación. En el capítulo 11, se visualizan las conclusiones y finalmente en el capítulo 12 las recomendaciones de toda la propuesta de intervención pedagógica.

#### METODOLOGIA:

La metodología establecida a priori en esta investigación se orientó en los aportes de la investigación cualitativa, estructurada bajo los saberes y conceptos del enfoque crítico social defendido por autores como Aguilar (2018) quien establece la necesidad de darle diversidad al aprendizaje, por otro lado, el paradigma de esta investigación es cualitativo que de acuerdo a Hernández & Mendoza (2020) permite al investigador desde una perspectiva más subjetiva en términos humanistas ahondar sobre conceptos y categorías, que requieren de una comprensión reflexiva del fenómeno de estudiando la posibilidad de interpretar significados humanos.

Además, se profundiza en los aportes de la IA como método de investigación para esta propuesta de intervención pedagógica que recoge la oportunidad según autores como Torrecilla (2011) y Miguelez (2000) sobre las posibilidades de este método dentro de la educación como una herramienta que se asume desde la acción y que otorga un abanico de posibilidades para la investigación.

Por su parte, la unidad de análisis establecida se focaliza en 20 niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls, quienes se encuentran entre las edades de 3 años a 7 años. Finalmente, los instrumentos de recolección de información son el diario de campo y la entrevista estructurada, la primera en palabras de Martínez & Soto (2009)



funciona como una herramienta que permite reflexionar sobre la marcha de la labor pedagógica en busca de posibles problemáticas, y la segunda establece pautas para preguntas organizadas y la obtención de información relevante.

#### CONCLUSION:

El juego, desde las diferentes perspectivas alimenta fuertemente el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y dentro del desarrollo de habilidades socio motoras en infantes es ineludible , tanto que se debe profundizar y reflexionar constantemente desde el que hacer pedagógico y la educación en general sobre la dinamización de los procesos que fomenten este saber practico y dinámico que enriquece tanto las habilidades sociales como motoras y por lo tanto brindan un marco integral de formación, en suma fundamental para cualquier establecimiento educativo.

Por otro lado, al continuar con este tipo de propuestas es indispensable fortalecer dichos procesos desde la lúdica y didáctica a fin de integrar el conocimiento de forma idónea sobre las etapas de desarrollo de los educandos estableciendo pautas claras, dinámicas y creativas que faciliten la obtención del aprendizaje, desde una educación más humana y significativa.

#### RECOMENDACIONES:

- Dentro de la aplicación de la presente propuesta pedagógica se pudo establecer la necesidad de integrar dinámicas relacionadas con el juego, y alimentada de aspectos culturales y sociales de los niños del centro de estimulación temprana, Gimnasio Infantil Boys and Girls.



- Para cualquier investigación posterior se recomienda, establecer el marco de acción y practica de propuestas de intervención pedagógicas similares, en la medida que las habilidades socio motoras requieren de contextos amplios, justamente para poder generar una integración más idónea de ambas habilidades, entendiendo que lo motor establece acción, y lo social integra el espacio.
- Dentro del diseño de actividades deben existir criterios lúdicos y dinámicos que mejoren la adquisición de los objetivos de aprendizaje, enriqueciéndose de ilustraciones, frase y dinámicas pertinentes.
- Para posteriores investigaciones es fundamental ahondar sobre las etapas de desarrollo de la población establecida para elegir con pertinencia los objetivos de aprendizaje y las actividades profundizando en el constructivismo, y la psicología infantil.



## INTRODUCCIÓN

El juego es una parte esencial del desarrollo infantil. En el Gimnasio Infantil Boys and Girls, hemos visto cómo los juegos tradicionales no solo entretienen a los niños, sino que también ayudan a mejorar sus habilidades motoras y sociales. Este proyecto se propone aprovechar estos juegos tradicionales para fortalecer las habilidades socio-motoras en niños de 2 a 10 años.

En nuestra región, los juegos tradicionales como el trompo y la cuerda son parte de la cultura local. Estos juegos no solo mantienen viva nuestra herencia cultural, sino que también ofrecen beneficios educativos importantes. Los niños aprenden a coordinar sus movimientos, a colaborar con sus compañeros y a resolver problemas mientras se divierten.

El objetivo de este proyecto es integrar estos juegos en actividades educativas que permitan a los niños desarrollar sus habilidades motoras y sociales de manera más estructurada. Creemos que, a través del juego, los niños pueden mejorar su equilibrio, coordinación, empatía y capacidad para trabajar en equipo. Queremos que cada actividad sea una oportunidad para que los niños crezcan y aprendan en un entorno divertido y seguro.

Finalmente, este proyecto busca combinar la riqueza de nuestra cultura con estrategias educativas efectivas para apoyar el desarrollo integral de los niños en el Gimnasio Infantil Boys and Girls.



## **1. Objeto O Tema De Investigación**

Habilidades socio-motoras en los niños de del Gimnasio infantil Boys and Girls

## **2. contextualización**

### **2.1 Macro Contexto**

La presente investigación se desarrolló en el departamento de Nariño, situado al sur de Colombia, específicamente en la ciudad de Pasto. Esta región se caracteriza por su compleja geografía, marcada por formaciones geográficas, volcanes y valles, lo que le confiere el reconocimiento cultural y social de la "Ciudad Sorpresa". En el marco de sus dinámicas socio-culturales, sobresale su patrimonio histórico arraigado en las poblaciones indígenas de Pastos y Quillacingas. Estas comunidades aportan diversas particularidades que se entrelazan con el cotidiano de la sociedad pastusa.

Dentro de este contexto, los juegos tradicionales desempeñan un papel significativo. El trompo y la chaza, en particular, destacan como elementos arraigados en las prácticas comunes de la ciudad, formando parte de un amplio abanico de juegos que no solo enriquecen la herencia cultural, sino que también ofrecen oportunidades valiosas desde una perspectiva educativa. Estos juegos tradicionales se han integrado de manera sustancial en la formación de las nuevas generaciones de los pastusos, proporcionando una vía única para transmitir conocimientos y valores culturales.

### **2.2 Micro contexto**

Este proyecto se desarrolló en el Gimnasio infantil Boys and Girls centro especializado en el



desarrollo psicomotriz de niños entre los 2 y los 10 años de edad. En este espacio, los pequeños no solo fortalecen su cuerpo, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales clave para su crecimiento integral. A través de programas estructurados de estimulación temprana, fitness infantil, talleres formativos, actividades lúdicas y recreativas, y un club de tareas, el gimnasio ofrece un entorno enriquecedor en el que los niños pueden aprender y desarrollarse mientras se divierten y descubren sus propias habilidades.

La misión del Gimnasio infantil Boys and Girls es consolidarse como el centro más representativo de la región, brindando un servicio de calidad basado en un equipo interdisciplinario altamente capacitado. En este entorno, cada actividad está diseñada y dirigida por especialistas en desarrollo infantil que trabajan juntos para asegurar que los niños reciban el apoyo que necesitan en cada etapa de su crecimiento. Este enfoque profesional y el compromiso con el desarrollo integral de cada niño hacen de Boys and Girls un referente en la región.

Cabe destacar que Boys and Girls no es un centro educativo formal; su enfoque principal es apoyar a los niños en su adaptación escolar y fomentar el desarrollo de destrezas manuales y motrices a través del juego y el arte. Además, el gimnasio ofrece talleres en los que los niños participan junto a sus familias, fortaleciendo así el vínculo familiar, social y afectivo. Este acompañamiento desde un enfoque lúdico y emocional permite que los niños construyan una relación positiva con su entorno y sientan confianza y seguridad en su desarrollo.

El gimnasio cuenta con espacios cuidadosamente adaptados para garantizar la seguridad y comodidad de los niños en cada actividad. Desde materiales didácticos variados hasta áreas diseñadas para evitar accidentes, Boys and Girls se enfoca en brindar un ambiente seguro y enriquecedor para sus pequeños usuarios. Su personal, reconocido por su calidad



humana, empatía y creatividad, es responsable, organizado e innovador, atendiendo siempre con dedicación y profesionalismo las necesidades individuales de cada niño para que puedan disfrutar de una experiencia única y transformadora en su desarrollo.

### 3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Descripción

El problema que se evidenció en el Gimnasio Infantil Boys and Girls de la ciudad de San Juan de Pasto, se basa en la poca utilidad dada a partir de los juegos tradicionales sobre el fortalecimiento de habilidades motoras, tanto para favorecer cada una de estas cualidades en el desarrollo de los niños y niñas como desde la pertinencia del juego reflejo de la importancia de estas actividades para los niños y niñas dentro de su aprendizaje.

Dichas habilidades son ineludibles y fundamentales en el desarrollo infantil en la medida que implican la interacción entre habilidades sociales y motoras, de este tipo de habilidades es fundamental el trabajo sobre la coordinación motora gruesa a partir del control y coordinación en los movimientos grandes del cuerpo como saltar, así mismo la coordinación motora fina, referida al control y coordinación de movimientos pequeños, el equilibrio, la orientación espacial, las habilidades sociales.

Aunque el plantel ya integra algunos elementos de juego en la rutina diaria, se observa la oportunidad de orientar estas actividades de manera que promuevan de forma intencionada el desarrollo sociomotor. Los juegos tradicionales, en particular, ofrecen un escenario ideal para este propósito, ya que involucran movimiento, interacción y cooperación en un contexto lúdico y significativo. Mediante estos juegos, los niños y niñas pueden aprender a coordinar sus movimientos con los de sus compañeros, a respetar turnos y a resolver pequeños conflictos, todo lo cual refuerza tanto su desarrollo motor como sus habilidades sociales.



Integrar estos procesos de manera estructurada permite a los estudiantes fortalecer sus habilidades sociomotoras de forma divertida y natural, brindándoles herramientas que les serán útiles a lo largo de su vida. Este enfoque contribuye a que los niños y niñas, desde temprana edad, cuenten con bases sólidas para relacionarse y desenvolverse en contextos sociales y físicos de manera saludable, minimizando posibles dificultades futuras. Con este tipo de prácticas, el Gimnasio Infantil Boys and Girls no solo fomenta el desarrollo físico de sus estudiantes, sino también su bienestar emocional y social, apoyando su crecimiento integral en un entorno de aprendizaje positivo y enriquecedor.

La inclusión de juegos tradicionales en el Gimnasio Infantil Boys and Girls representa una oportunidad valiosa para enriquecer el aprendizaje y fortalecer el desarrollo sociomotor de los estudiantes. Aunque actualmente se utilizan otras actividades para promover el movimiento y la interacción, los juegos tradicionales pueden complementar estas dinámicas, ofreciendo un espacio adicional donde los niños y niñas practiquen la coordinación, la cooperación y la gestión de emociones de manera natural y divertida.

Esta incorporación no significa que haya una carencia en el programa actual, sino que ofrece la posibilidad de ampliar las experiencias de los estudiantes, brindándoles más herramientas para fortalecer sus habilidades motoras y sociales. Desde esta perspectiva, el plantel tiene la oportunidad de explorar nuevas estrategias que contribuyan de forma positiva al desarrollo integral de los estudiantes, complementando el aprendizaje que ya reciben con actividades significativas y enriquecedoras.

### 3.2 Formulación

¿Cómo fortalecer las habilidades socio motoras, en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls a través de los juegos tradicionales?



#### 4. JUSTIFICACIÓN

En primer lugar, se busca revitalizar los juegos tradicionales como un medio poderoso para el desarrollo de las habilidades socio-motoras de los estudiantes, promoviendo su crecimiento integral de una manera que los conecta con su cultura y con el valor de la colaboración. Los juegos tradicionales, más allá de ser una forma de entretenimiento, representan una oportunidad única para que los niños aprendan a moverse y relacionarse con los demás de una forma natural y divertida. A través de actividades sencillas pero profundas en significado, los estudiantes mejoran su coordinación, su equilibrio y su sentido de orientación, mientras desarrollan también habilidades sociales esenciales, como la empatía, el respeto por los turnos, el trabajo en equipo y la capacidad de resolver conflictos con otros.

La estructura de esta propuesta se basa en dos momentos clave que buscan, de manera progresiva, consolidar estas habilidades. En una primera etapa, los niños participan en juegos orientados a fortalecer el control sobre su propio cuerpo y sus movimientos. Aquí, actividades como la rayuela y la cuerda les permiten explorar sus habilidades motoras individuales, enfrentándose a retos que les exigen precisión y concentración. Es en este proceso donde cada niño comienza a conocer y comprender sus propias capacidades, descubriendo también la satisfacción de superar pequeños obstáculos por sí mismos.

La segunda etapa introduce la interacción social, una pieza fundamental para el desarrollo socio-motor completo. En esta fase, los juegos tradicionales que requieren cooperación, como el escondite y el baile de las sillas, dan a los niños la oportunidad de experimentar la convivencia y el apoyo mutuo en un contexto de juego. Aquí, aprenden a



coordinar sus movimientos con los de los demás, a respetar los tiempos de cada uno y a asumir un rol en un grupo. Esta experiencia grupal les permite aplicar lo aprendido sobre su propio cuerpo en un entorno de interacción social, desarrollando así la habilidad de relacionarse y de integrarse en actividades colectivas. En este proceso, se forjan actitudes como el respeto, la confianza y la comunicación abierta, cualidades fundamentales para una convivencia positiva y constructiva.

Además, estos juegos tradicionales crean un ambiente en el que los niños pueden experimentar la competencia de una manera sana y aprender a manejar sus emociones. Actividades como la gallina ciega, donde los niños deben confiar en sus compañeros para lograr un objetivo, no solo promueven el movimiento y el equilibrio, sino que también enseñan a los estudiantes a colaborar, a comunicarse y a gestionar sus sentimientos de una forma respetuosa y abierta. Es en estos momentos donde los niños aprenden que la confianza en el otro y la comunicación son tan importantes como la habilidad física, comprendiendo que el éxito se alcanza mejor trabajando juntos.

Al ver el juego como un medio natural de aprendizaje, este proyecto aprovecha una herramienta que, a través del movimiento y la interacción, enriquece la experiencia de los niños de manera integral. Los juegos tradicionales, en este contexto, se convierten en una herramienta accesible y poderosa que va más allá del desarrollo motor o la simple diversión, pues contribuye de manera significativa al bienestar emocional y social de los estudiantes. El entorno lúdico permite que los niños se sientan motivados y seguros, aprendiendo a expresarse y a descubrir el valor de cada interacción, mientras desarrollan habilidades que les serán de gran utilidad en diferentes momentos de su vida.

También ofrece a los docentes una herramienta práctica y rica en contenido cultural



para fomentar el desarrollo de habilidades esenciales en los niños. Al reintroducir los juegos tradicionales en el contexto educativo, se logra un acercamiento que no solo fortalece el cuerpo de los niños, sino que también los ayuda a integrarse mejor social y emocionalmente. En este sentido, los juegos tradicionales no solo permiten a los estudiantes conectar con sus raíces culturales, sino que además consolidan un entorno de aprendizaje positivo y significativo. Con estos juegos, se sientan bases sólidas para que los niños se enfrenten con confianza a los desafíos futuros, tanto a nivel físico como en sus relaciones con los demás, siendo así una herramienta completa para su desarrollo integral.



## 5. OBJETIVOS

### 5.1 Objetivo General

Fortalecer las habilidades socio motoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls a través de los juegos tradicionales

### 5.2 Objetivos Específicos

- Identificar las habilidades socio motoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls.
- Diseñar una estrategia de intervención a través de los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socio motoras en los niños Gimnasio Infantil Boys and Girls.
- Implementar estrategias de intervención pedagógica a través de los juegos tradicionales para mejorar las habilidades en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls.
- Evaluar la implementación de estrategias de intervención pedagógicas a través de los juegos tradicionales para mejorar las habilidades de los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls



## 6. Línea de Investigación

El presente proyecto pedagógico está inscrito en la línea de investigación denominada “Infancias desde la educación, cultura y desarrollo” de la Facultad de Educación de la Universidad Cesmag (2017) la cual enmarca este trabajo desde una percepción pedagógica y lúdica a fin de proponer escenarios idóneos para la educación, generando una gama de aportes desde las herramientas investigativas a fin de mejorar la práctica de los maestros fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas , quienes ampliaran sus conocimientos de una forma armónica.



## 7. METODOLOGÍA

La presente investigación establece un camino metodológico orientado, por la investigación cualitativa desde la perspectiva teórica de Hernández Sampieri, además se nutre del paradigma crítico social, de igual forma, favorece de forma coherente esta mirada desde la investigación acción como camino metódico que enriquece la recolección de información y el análisis de resultados.

### 7.1 Paradigma

Teniendo en cuenta la necesidad investigativa para este proyecto de investigación y su relación directa con una perspectiva subjetiva, se abordó el paradigma cualitativo que de acuerdo a Hernández & Mendoza (2020) permite al investigador desde una perspectiva más subjetiva en términos humanistas ahondar sobre conceptos y categorías, que requieren de una comprensión reflexiva del fenómeno de estudio, dando la posibilidad de interpretar significados humanos.

Por su parte, Iño (2018) explica que es contrario a la lógica positivista y le da una mirada más amplia al entendimiento sobre el conocimiento que no siempre se puede entender desde fórmulas exactas en palabras de Iño (2018) “el paradigma cualitativo supone reflexionar sobre su posicionamiento epistemológico, axiológico y político” (p.100).

### 7.2 Enfoque

El paradigma establecido para este proyecto es coherente con la investigación



cuantitativa a fin de proporcionarle a esta investigación una mirada crítica, reflexiva y que ayude a fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños, en línea con la investigación acción, siguiendo a Maldonado (2018) citado por Loza et al (2000) “El paradigma sociocrítico considera la simbiosis entre la teoría y la práctica. El cual se genera de una crítica a la racionalidad instrumental y teórica del paradigma positivista” (p.32). de esta forma, brinda un panorama claro en terminos axiologicos, porque comprende una apuesta por generar procesos que vayan de la planeación, a la acción siguiendo una postura transformadora,

Al respecto Díaz & Pinto (2017) señalan:

“Los rasgos más significantes de este paradigma son la adopción de una visión global y dialéctica de la realidad social, sin tener una negación solidaria de un punto de vista democrático del conocimiento desde su elaboración, y una visión particular de la teoría del conocimiento y de sus interrelaciones entre teoría y práctica” (p. 47).

Desde ese aporte se entiende que es importante generar un proceso significativo desde el contexto de los estudiantes sus necesidades específicas y generando una mirada reflexiva de forma constante, en relación con los objetivos que se plantean en la investigación, sin ahondar en pensamientos tradicionalistas, tampoco desde el abordaje de un trabajo lineal.

### **7.3 Método**

El método utilizado en esta investigación en coherencia con el paradigma cualitativo y el enfoque critico social es la IA, que organiza las actividades en función del hacer en palabras de Torrecilla (2011) la definición de la Investigación Acción es compleja abarca distintos significados, aunque tiene lugar dentro de la educación y contextos sociales complejos que requieren desde la episteme un cambio significativo mediante lo axiológico.

A pesar de la variedad de definiciones Torrecilla (2011) lo asume de la siguiente manera



“El termino como una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social”(p.3). Por su parte, Miguélez (2000) “asume que la IA expande el conocimiento científico y las posibles soluciones de un ‘problema”(p.28) se aborda como una ingeniería social , en esa medida, se recoge este método como un abanico de posibilidades que nos brinda una orientación adecuada para la implementación de las estrategias de intervención pedagógica.

#### **7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Las técnicas de acuerdo a Hernández & Mendoza (2020) son herramientas que permiten al investigador ahondar en resultados de una forma eficiente , a fin de lograr información relevante sobre un tema en específico , para posteriormente analizar los datos recopilados , cabe resaltar que las técnicas orientan la formulación de los instrumentos permitiendo una mejor comprensión en línea con el diseño metodológico y los objetivos de la investigación.

##### **Diario de campo**

Para Obando (1993) esta técnica le permite al investigador poder recolectar información a partir de la observación según Obando (1993) “el Diario de Campo es un instrumento de vieja existencia en el Trabajo Social que implica para el usuario el habituarse a un esquema formal de trabajo predeterminado como requisito para el reporte diario”(p.309)

En educación para Martínez & Soto (2009) el diario de campo funciona como una herramienta que permite reflexionar sobre la marcha de la labor pedagógica en busca de posibles problemáticas, en ese sentido, Martínez & Soto (2009) “El diario de campo promueve la reflexión mediante el cuestionamiento de la propia práctica y la teoría que la guía, lo que enriquece el conocimiento de los alumnos e incluso transforma su práctica”(p.529).

Para esta investigación, es más que pertinente abordar esta técnica en aras de comprender la situación respecto de las habilidades socio-motoras de los estudiantes, a fin de



ahondar en posibles dificultades y notar el comportamiento de la población junto con las practicas relacionadas a mejorar este tipo de actitudes, en esa medida, el diario de campo, nos permitió registrar la información.

### **Entrevista estructurada**

Folgueiras (2016) "es una técnica de recogida de información que además de ser una de las estrategias utilizadas en procesos de investigación es un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recabar datos" (p.3).

El guion de entrevista se realiza con el fin de organizar la información y los objetivos de la misma respecto de la necesidad investigativa, la entrevista estructurada nos permite enumerar las preguntas según la categoría a analizar, en esa medida, de acuerdo a Añorve (1991) la formulación de este tipo de instrumento requiere de plena conciencia en el investigador, a fin, de respetar el orden y lógica con que se formulan las preguntas, es decir, que se hace de forma ordenada y con un propósito anteriormente definido.

### **Observación participante**

En coherencia con la técnica seleccionada se aplicó como instrumento la observación participante que nos permitió como investigadoras participar de las dinámicas expuestas por los maestros y maestras de los niños y niñas, percibiendo posibles dificultades sobre la adquisición de las habilidades socio-motoras tomando en cuenta las posturas de Aguiar (2015) "es una herramienta de recogida, análisis e interpretación de información en la que el investigador juega un rol activo en las interacciones con el grupo que es objeto de su estudio"(p.82).

## **7.5 Unidad de análisis**

La población se focaliza en 20 niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls, quienes se encuentran



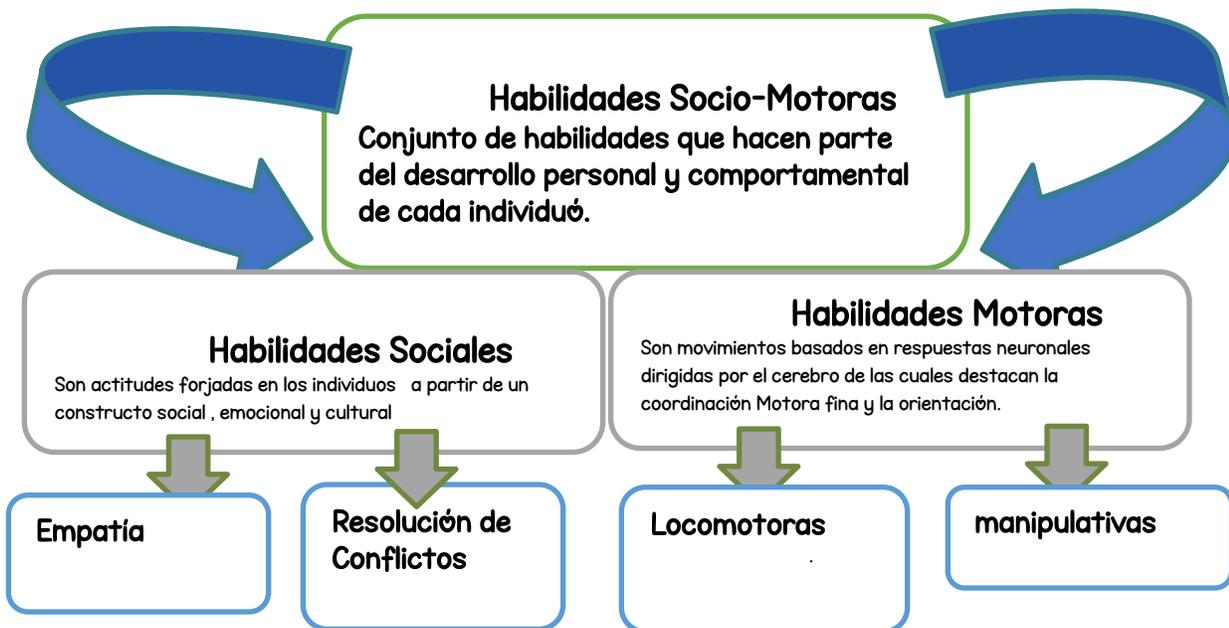
entre las edades de 3 años a 7 años, donde es pertinente resaltar que los maestros desempeñan roles como investigadores, tienen la autonomía en relación de manejo pedagógico, metodológico, acceso a las instalaciones, información y articulación con los estudiantes de manera directa y transversal.

## 8. REFERENTE TEÓRICO DEL PROBLEMA

### 8.1 Categorización

Gráfica 1

Categorización



Fuente : Esta Investigación

### 8.2 Referente documental histórico

De acuerdo a Goicochea (2019) desde lo que abordó Vigotsky durante principios del siglo XX, con su obra la teoría socio cultural se ha ido abordando la mirada epistémica de las habilidades sociales y su definición, en ese sentido concluye que Vygotsky “Concibe que todas las habilidades de un sujeto se originan en el contexto social”(p.67)



Por su parte, Goicochea (2019) hace la siguiente afirmación sobre dicha categoría:

Las habilidades sociales se relacionan positivamente con el bienestar psicológico, autoestima, buen humor, entre otros; mientras que deficientes habilidades sociales se relacionan con una conducta violenta, adicción a internet, drogadicción y un bajo rendimiento académico.(p.6 1).

Ahora bien, a este aporte se le suma la perspectiva de Erice Berne que de acuerdo al análisis documental de Camino et al (2002) desde su teoría denominada análisis transaccional realizada en la década de 1950 con su obra "Games People Play" (juegos en que participamos) "introduce la mirada teórica de que las habilidades sociales surgen del contexto social envolvente que condiciona al sujeto" (Camino et al, 2002,p.3).

Por otro lado, para Gardner (1987) es importante resaltar los trabajos de Gardner con su teoría de las inteligencias múltiples, consolidado en 1983 con su obra "Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences" en el que aborda las habilidades sociales como un constructo intelectual que se trabaja, y que es el reflejo de varias habilidades o inteligencias . De acuerdo a Gardner (1987) este tipo de habilidades son fundamentales para un mejor razonamiento "Las habilidades del pensamiento son requisito para aspirar a una educación de calidad" (Gardner, 1987,p.3).

Según las posturas de Gardner (1987), el adecuado manejo de las habilidades sociales en su teoría se denomina como inteligencia interpersonal. Esta inteligencia implica diversos aspectos, destacando especialmente la empatía. La capacidad de comprender a los demás, interactuar y establecer relaciones afectivas se considera fundamental para la formación de los niños y niñas.

Finalmente, resaltamos, a partir del análisis de Trujillo et al (2005), la contribución de



Goleman. Desde su teoría de la Inteligencia Emocional, concebida a finales del siglo XX (1995) y nutrida actualmente. Este autor explica que se dimensiona las habilidades sociales en función de las capacidades emocionales de cada individuo. Su perspectiva se estructura en dos aptitudes: la inteligencia intrapersonal (aptitud personal), compuesta por tres subescalas que abordan el autoconocimiento, autocontrol y motivación; y la inteligencia interpersonal (aptitud social), que incluye dos subescalas relacionadas con la empatía y las habilidades sociales.

(Trujillo et al,2005,p.19)

Ahora bien, respecto de las habilidades motoras existe un gran avance a nivel documental, los aportes a este tipo de estudios de acuerdo a Cabrera & Ruiz (2003) uno de los primeros pioneros en introducir la teoría fue Barlett (1948) citado por Cabrera & Ruiz (2003) “quien sugirió que se puede conseguir y mantener un mínimo de precisión mediante la práctica física”(p.46). Es decir, que el trabajo sobre la práctica física el movimiento del cuerpo, de las manos mejora notablemente el funcionamiento del cerebro, trabajando la concentración y distintas destrezas.

Al respecto Cabrera & Ruiz (2003) explica que:

Las consecuencias de esta precisión y la ayuda del profesor hacen posible no solo una realización más rápida y una mayor eficiencia y automatización, sino también una suavidad en el sentimiento de que cada acción puede iniciarse sin esperar a observar el resultado de una previa. Esto también conducirá a la apariencia y el sentimiento de no tener prisa, dado que todo el tiempo de los mecanismos centrales puede ser dedicado a tratar con datos de fuera, y no hace falta invertir nada en la monitorización de la acción. (p.46)

Por otro lado, encontramos los trabajos de Crosman (1959) y Annet (1985) citados por



Cabrera & Ruiz (2003) en su teoría acerca de las habilidades motoras “argumentaron que la práctica física permite un proceso selectivo que elimina progresivamente acciones que conllevan mayor tiempo o esfuerzo, sustituyéndolas por alternativas que los ahorren”(p.46)

De lo anterior, se puede destacar que las habilidades motoras se trabajan en conjunto con la práctica física posteriormente aparece durante el año de 1960, Franklin Henry citado por Nascimento et al (2017) con su trabajo “control motor abierto” que explica la necesidad de comprensión y planificación de los movimientos.

En los años 70 se involucran las importantes teoría de Adams citado por Navarro et al (2001) referida al circuito cerrado “Basándose en un modelo de retroalimentación en “bucle cerrado”, esta teoría explica movimientos lentos y regulares, como aprender a botar un balón o automatizar habilidades específicas”(p.83). es decir, que esta teoría orienta el ritmo de los movimientos.

En esa misma línea aparece Welford (1975) citado por Cabrera & Ruiz (2003) desde sus programas motores con la teoría denominada con la necesidad de integrar la práctica física

Welford (1975) citado por Cabrera & Ruiz (2003) explica que:

Parece lógico pensar que las unidades cognitivas en las cuales se basa la realización motora se hacen mayores a medida que los datos en los mecanismos de percepción y toma de decisión se codifican mejor. Esta mejora en la codificación tendería a acortar el tiempo que lleva el procesamiento de los datos e interrumpiría de este modo los efectos de interferencia cuando las señales llegan en rápida sucesión o cuando dos tareas han de ser realizadas simultáneamente. Así mismo, la mejora en la codificación tendería a mejora (p.47)

De igual forma, Navarro et al (2001) asume las posturas de Schmidt (1993) como una



gran contribución a este tipo de estudios fundamentándose en los programas motores generales, estos movimientos se reproducen desde el sistemas nervioso central, para el trabajo de estos se deben tener en cuenta distintos estímulos.

### **8.3 Referentes investigativo**

A continuación, se presenta un marco de antecedentes que fundamenta este estudio, contribuye a orientarlo y, a su vez, mejora la estructura de las actividades en términos de resultados y aportes. A nivel internacional, nacional y regional contemplando distintos esfuerzos investigativos reciente que establezcan el abordaje de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socio motoras.

#### **Antecedentes Internacionales**

A nivel internacional, destacamos el trabajo de Azlan et al (2020) realizado en el contexto de Malaysia denominado "Jugar juegos tradicionales vs. juego libre durante la lección de educación física para mejorar la actividad física: un estudio comparativo." El propósito del estudio fue comparar las variables de actividad física y aceptación entre jugar juegos tradicionales y juego libre durante las lecciones de educación física en estudiantes de secundaria con el fin de mejorar durante las lecciones de educación física el proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología. Se basó en el paradigma cualitativo con una muestra de 56 estudiantes, para la medición de resultados se utilizaron acelerómetros para registrar la actividad física durante las lecciones, el diseño de este estudio fue transversal.

Entre los resultados se encontró basta información relacionada a un aumento del 20% en la cuenta total de actividad y un 19% más de tiempo dedicado a actividad física moderada a vigorosa en comparación con las lecciones de juego libre. Los puntajes promedio de aceptación indicaron que los estudiantes preferían jugar juegos tradicionales sobre el juego libre. El estudio



concluye que incorporar actividades divertidas y significativas como juegos tradicionales durante las lecciones de educación física puede ser una estrategia alternativa para promover la actividad física durante las horas escolares.

Para este estudio es relevante en la medida que aporta una mirada significativa acerca del valor de los juegos tradicionales, sobre las metas u objetivos de aprendizaje.

Por otro lado, estudiamos la investigación de Burgués et al (2020) denominada "Patrones de Aprendizaje Multimodal en Juegos Deportivos Tradicionales: Un Estudio Exploratorio" realizada en el contexto de Malaga, España. Se exploraron los patrones de aprendizaje multimodal en el contexto de juegos deportivos tradicionales. El objetivo era analizar las contribuciones de diferentes modalidades sensoriales y cognitivas al proceso de aprendizaje durante la participación en estos juegos.

La metodología planteada consistió en un estudio exploratorio , con una muestra de 78 estudiantes para sacar los resultados de estudio se emplearon observaciones, análisis de video y datos de acelerometría para evaluar la participación y el aprendizaje multimodal.

Dentro de los resultados, se identificaron patrones de aprendizaje que involucran diversas modalidades sensoriales, como la observación de compañeros, la retroalimentación táctil y la interpretación auditiva de las reglas del juego. La combinación de actividades físicas y cognitivas en los juegos tradicionales demostró ser más efectiva en la mejora del aprendizaje que enfoques unimodales.

Este estudio destaca la importancia de considerar la diversidad de modalidades sensoriales y cognitivas en el diseño de estrategias de aprendizaje en el contexto de juegos deportivos tradicionales. La integración de actividades que estimulan diferentes sentidos puede potenciar el proceso de aprendizaje y mejorar la experiencia educativa. Para esta investigación



aporte en la medida que permite ahondar y profundizar sobre los beneficios del trabajo de juegos tradicionales en cualquier rama del conocimiento analizando beneficios a nivel psicológico.

Finalmente destacamos la investigación de Gaviria et al (2021) titulada "Diseño de Herramientas Educativas Basadas en Juegos Tradicionales para la Mejora de Habilidades Sociales y Personales de Estudiantes de Educación Primaria con Discapacidad Auditiva". La investigación presento una propuesta didáctica para la inclusión de estudiantes con discapacidad auditiva en clases de Educación Física. Se enfoca en la utilización de juegos tradicionales y tecnologías de la información para facilitar la participación activa y el aprendizaje multimodal de los estudiantes.

La metodología utilizada por los autores de esta investigación se basó en el Uso de códigos QR para acceder a videos con instrucciones en lenguaje de señas, el diseño del estudio es la didáctica basada en juegos tradicionales y tecnología. Los resultados arrojaron una descripción detallada de juegos tradicionales como "Steal the Bacon" y "Dodgeball Game". La implementación de códigos QR para facilitar el acceso a videos de instrucciones en lenguaje de señas fue positiva.

La propuesta destaco la importancia de los juegos tradicionales y la tecnología en la inclusión de estudiantes con discapacidad auditiva. Se enfatizo la necesidad de considerar la diversidad de modalidades sensoriales y cognitivas para mejorar la experiencia educativa en Educación Física. Para esta investigación esta trascendental en la medida que brinda acercamientos sobre la necesidad de incluir herramientas para casos de inclusión, la relevancia del juego para mejorar los procesos pedagógicos y a la vez profundizar en herramientas tecnológicas y digitales que contemplen cambios significativos en el aprendizaje del estudiante.



## **Antecedentes Nacionales**

A nivel nacional han surgido distintos trabajos referentes a los juegos tradicionales y las habilidades socio-motoras, El primer trabajo investigativo estudiado dentro de los proyectos nacionales es la tesis de Ordoñez (2020) titulada “Las rondas y juegos tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar “investigar y proponer estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en el grado cuarto de la Institución Educativa Regional Sede Simón Bolívar”. Se realizó en el valle del Cauca en el municipio de San Antonio.

El objetivo que se planteó el investigador fue diseñar e implementar estrategias para fortalecer la convivencia escolar mediante las rondas y juegos tradicionales como herramientas pedagógicas de apoyo en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Regional - Sede Simón Bolívar. Dentro del diseño metodológico, la investigación empleó un enfoque lúdico y pedagógico, centrado en actividades y juegos tradicionales. Se realizó un diagnóstico inicial para comprender los factores que afectaban la convivencia.

Se diseñaron e implementaron actividades como juegos tradicionales, rondas, y construcción de instrumentos musicales. Se evaluó el impacto a través de observaciones, participación activa y análisis cualitativos. La aplicación de estrategias lúdicas mostró una disminución de comportamientos agresivos. Los estudiantes, mediante la investigación de juegos y rondas tradicionales, comprendieron nuevas formas de diversión, fortaleciendo habilidades como creatividad, liderazgo y compañerismo. La propuesta fue bien recibida por la comunidad educativa, generando cambios positivos en el entorno escolar y familiar.

El proyecto evidenció que el juego, como estrategia pedagógica, es valioso para mejorar la convivencia en el ámbito escolar. Las actividades propuestas lograron integrar a la



comunidad educativa, generando un cambio positivo en la convivencia y fortaleciendo valores. La aceptación y apoyo de docentes respaldan la continuidad de estas estrategias. Para esta investigación es importante en la medida que abordo factores similares a la pretensión de esta investigación relacionando los juegos tradicionales con las rondas tradicionales. Estas actividades fortalecen el buen vivir en el aula e integran una mirada practica sobre la secuencia a abordar dentro de este proyecto.

Por otro lado, Arias (2019) en su tesis denominada “Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c” llevada a cabo en el colegio Bella Vista de la ciudad de Bogotá, el objetivo de la investigación es analizar el desarrollo de la autonomía y la valoración en niños a través de la participación en juegos tradicionales. Se busca comprender cómo estas actividades influyen en la formación del autoconcepto, la toma de decisiones, la seguridad y la familiaridad con los compañeros.

La metodología se basó en la observación de niños participando en juegos tradicionales. Se utilizó un enfoque cualitativo, aplicando fichas de observación en diversas prácticas. Se evaluaron aspectos como la toma de decisiones, la seguridad, la familiaridad con compañeros, y la autonomía. Los niños demostraron diferentes niveles de autonomía en función de la actividad, destacando su capacidad para tomar decisiones y actuar de manera individual o en grupo. Se evidencio un aumento en la seguridad y la autoestima a medida que se familiarizan con los juegos. El trabajo en equipo influyo en la formación de relaciones positivas entre los niños.

La participación en juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo de la autonomía y la valoración en niños. La toma de decisiones, la seguridad en sí mismos, y las relaciones sociales se ven beneficiadas por estas actividades. Estos hallazgos resaltan la



importancia de integrar juegos tradicionales en entornos educativos para fomentar el crecimiento integral de los niños. Para esta investigación es relevante en la medida que proporciona un marco de actuación sobre la construcción y relevancia positiva de las relaciones interpersonales a bien de fortalecer la apuesta por intervenciones pedagógicas ligada al juego tradicional, el cual es pertinente para él la mejora sustancial del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente resaltamos la tesis de Acero (2021) denominada “Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de porciosa” llevada a cabo en el Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa en el municipio de Albania en el Departamento de La Guajira.

El objetivo principal del estudio era fortalecer la expresión oral en niños de cinco años del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa mediante la implementación de juegos tradicionales. La investigación busca no solo abordar el problema identificado en la expresión oral de los niños, sino también promover aspectos sociales como compañerismo, cooperación y trabajo en equipo.

La metodología propuesta por el autor, se orientó en foque metodológico que consta de tres fases, la (Caracterización), (Desarrollo) y (Análisis).La investigación demostró que los juegos tradicionales, como la Wayunkerra y el juego del carrito de carbón, se presentan como herramientas efectivas para mejorar la expresión oral de los niños.

Además, la propuesta no solo tiene un impacto en el desarrollo del lenguaje, sino también en aspectos sociales como compañerismo y cooperación, incluyendo la inclusión de la comunidad, como padres y otros docentes, se destacó como un factor importante en el éxito de la propuesta. La investigación destaco la importancia de integrar juegos tradicionales en el



proceso educativo para fortalecer la expresión oral y promover el desarrollo integral de los niños.

Por último, se explicó la necesidad de considerar factores culturales y sociales en las intervenciones pedagógicas. Se plantea la posibilidad de replicar y adaptar la propuesta en otros contextos educativos, involucrando a padres y otros docentes. Para esta investigación es relevante en la medida que otorga una mirada hacia la integración de la comunidad en general, la idea de fortalecer el aprendizaje con el saber de los padres de familia es una apuesta importante y que se tendrá en cuenta a la hora de abordar las actividades propuestas en esta investigación.

### **Antecedentes Locales**

A nivel local encontramos pertinente la investigación de Benitez et al (2019) titulada “El rescate de los juegos tradicionales, como estrategia pedagógica para la apropiación de conocimientos del área de ciencia sociales en los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Piri Paraiso del Municipio Roberto Payan. (Nariño)” realizada en el municipio de Roberto Payan, Nariño en el Centro Educativo Piri Paraiso.

El objetivo de la tesis consistió en fortalecer “el rescate de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica”. El autor busca analizar la contribución de los juegos tradicionales a la formación integral de los estudiantes, destacando su importancia cultural y social. La metodología utilizada se basó en el enfoque cualitativo, con método descriptivo, y para el tipo de investigación se abordó la IAP, la implementación de juegos tradicionales en un contexto educativo. Se menciona la aplicación de algunos DBA (Desempeños Básicos de Aprendizaje) del Ministerio de Educación, las técnicas se basaron en entrevistas a docentes, estudiantes y padres de familia, así como actividades prácticas, como la elaboración de un reloj de arena y



salidas de campo.

Entre los principales hallazgos se destacó que la mayoría de los estudiantes mostraron mayor apropiación de las temáticas a través de la participación en juegos tradicionales. Se evidenció que estos juegos contribuyen al desarrollo de habilidades, conocimientos culturales y relaciones interpersonales. Se destacó la importancia de los juegos tradicionales en la formación cultural y social de los estudiantes.

Finalmente se reflexionó sobre la necesidad de ajustar el plan de estudio, recuperar conocimientos prácticos, integrar formas de educar en la comunidad, y contextualizar los Desempeños Básicos de Aprendizaje (DBA) con proyectos educativos locales. Para esta investigación es importante en la medida que otorga un acervo de oportunidades, primero demuestra coherencia sobre el diseño metodológico planteado, además integra saberes sobre el desarrollo cultural referente a la identidad que se aborda en esta investigación demostrando que es pertinente el manejo de los juegos tradicionales.

De igual forma, destacamos la tesis de Toro (2019) denominada “Implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las conductas motrices y patrones básicos de movimiento, con los estudiantes de tercero de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima del corregimiento de Payán municipio de Córdoba (Nariño)”

El objetivo de esta investigación consistía en introducir los juegos tradicionales como una herramienta educativa para enseñar y mejorar las habilidades motoras y los movimientos fundamentales en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, ubicada en el corregimiento de Payán, resguardo de Males, municipio de Córdoba (Nariño).

Dentro de la metodología se abordaron las orientaciones del enfoque cualitativo, con



tipo de investigación acción, con alcance descriptivo. Las técnicas escogidas para la recolección de la información están basadas en entrevistas a expertos locales y aplicación de juegos tradicionales en sesiones educativas. Para la estrategia pedagógica se elaboró una malla curricular que incorporó juegos tradicionales seleccionados. Para la evaluación de incorporo la observación directa, pruebas psicomotoras y participación en eventos Intercolegiados e Inter cursos de juegos tradicionales. Dentro de los resultados se destaca que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo psicomotor de los niños, mejorando la coordinación y el equilibrio.

La implementación de juegos tradicionales fomenta la cooperación, el compañerismo y la solidaridad entre los estudiantes, en la educación física facilita el rescate de la cultura y las tradiciones locales. Se destaca la importancia de incorporar juegos tradicionales en el currículo educativo para fortalecer la identidad cultural y mejorar el desarrollo integral de los estudiantes.

Además, la aplicación de una malla curricular basada en juegos tradicionales resulta efectiva para alcanzar objetivos psicomotores y socio-culturales. Para esta investigación es relevante en la medida que se identifican aspectos valiosos para integrar dentro de la intervención pedagógica como la apuesta curricular sobre procesos más profundos de la enseñanza y el aprendizaje además de mejorar el desarrollo integral y a la vez el fortalecimiento de la identidad cultural.

Por último, destacamos la investigación de Bula et al (2018) titulada “El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de procesos de memoria, atención y percepción en estudiantes de transición” llevada a cabo en la Institución Educativa Municipal San Juan Bautista De La Salle Zipaquirá, cuyo objetivo es comprender el juego como una herramienta educativa para mejorar y fortalecer los procesos mentales de memoria, atención y percepción



en los estudiantes de transición de la Institución Educativa Municipal San Juan Bautista De La Salle en Zipaquirá.

La metodología está basada en el enfoque cualitativos, con alcance explicativo, o de entrevista. Los resultados abarcan temas como el sentido de la educación inicial, procesos psicológicos básicos en la etapa preescolar, desarrollo infantil, juegos en la educación escolar, evaluación de la madurez neuropsicológica en preescolares, entre otros. No obstante, es importante revisar cada fuente específica para obtener detalles sobre los hallazgos particulares.

Algunos aspectos resaltados incluyen la importancia de la atención temprana en el desarrollo infantil, la relevancia de los juegos en la educación preescolar, y la necesidad de evaluar la madurez neuropsicológica en los niños en edad preescolar. Finalmente, en cuanto a la relevancia y los aportes para esta investigación destacamos la necesidad de abordar el conocimiento neurológico a fin de evitar inconvenientes durante la aplicación de las actividades y la misma planeación.

#### **8.4 Referente Legal**

Para la realización de este proyecto investigativo se debió cumplir a cabalidad con lo expuesto por la constitución colombiana de 1991 referente al trabajo con niños y niñas en el marco de la educación colombiana expuesto en la ley general de educación (115) del año de 1994, de igual forma con la política nacional de primera infancia establecida mediante la (Resolución 000389 de 2016) y el código infancia y adolescencia (ley 1098 de 2006).

Artículo 5: Establece los principios fundamentales de la educación en Colombia, destacando la importancia del desarrollo integral de los individuos. (de Colombia, 1994,p.1)

Artículo 7: “Hacer efectivo el principio constitucional según el cual los derechos de los



niños prevalecen sobre los derechos de los demás”. (de Colombia, 1994,p.3)

Artículo 11: Reconoce la diversidad de métodos y enfoques pedagógicos, permitiendo la implementación de estrategias innovadoras. (de Colombia, 1994,p.4)

Artículo 16: Expone algunos objetivos dentro de la educación preescolar y dispone en el párrafo la necesidad de estimular la curiosidad y la inclusión social de los niños y niñas (de Colombia, 1994,p.5)

Artículo 52 :Resalta la importancia de la formación en valores, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en el proceso educativo. (de Colombia, 1994,p.13)

Artículo 67 :Destaca la necesidad de actividades culturales, recreativas y deportivas en el currículo escolar, proporcionando un respaldo legal para la inclusión de juegos tradicionales. (de Colombia, 1994,p.15)

Ley de infancia y adolescencia

La ley de infancia y adolescencia expone las disposiciones necesarias para generar protección sobre la población infantil en edades entre los 0 y 6 años.

Se propone orientar las medidas necesaria para guiar la educación y los derechos fundamentales de los infantes, desde los recursos que brinda el estado, la inclusión de población con condición diversa mal llamada discapacidad, los contextos de trabajo , el desarrollo de actividades y la garantía de funcionalidad, además el respeto sobre el desarrollo integral de la población infantil.

Código de la infancia y la adolescencia (ley 1098 de 2006)

Artículo 7º: “La protección integral de niños, niñas y adolescentes implica reconocer y garantizar sus derechos, prevenir cualquier amenaza o vulneración, y asegurar su pronta recuperación, todo en línea con el principio del interés superior de los menores” (Ministerio de la



Protección Social, 2006,p.11)

Artículo 8: “El interés superior de los niños y adolescentes implica la obligación prioritaria de asegurar la satisfacción integral y simultánea de sus derechos humanos universales e interdependientes” (Ministerio de la Protección Social, 2006,11)

Artículo 9º: “En cualquier situación que involucre a niños, niñas y adolescentes, se priorizarán sus derechos por encima de cualquier otro, especialmente cuando exista conflicto con los derechos de otras personas” (Ministerio de la Protección Social, 2006,p11)

Artículo 18: Niños y adolescentes tienen el derecho a estar protegidos de cualquier acción que les cause daño físico, sexual o psicológico, incluyendo el maltrato y los abusos por parte de padres, representantes legales, cuidadores y otros miembros de su entorno. (Ministerio de la Protección Social, 2006,p.14)

Artículo 30: Garantiza el derecho de niños y adolescentes a participar en actividades recreativas y culturales seguras y respetuosas de su cultura. Exige a las autoridades la prohibición de acceso a lugares inapropiados y la provisión de espacios seguros en eventos masivos para menores. (Ministerio de la Protección Social, 2006,p.18).

## **8.5 Referente teórico conceptual de categorías y subcategorías**

### **Habilidades socio-motoras**

Según Chaverra (2007), citado por Duque y Tapias (2020), el término socio motricidad está estrechamente vinculado a las relaciones que se forman en torno a situaciones que involucren acciones y movimientos.. Para ahondar en esta categoría es importante resaltar lo expuesto por el investigador científico Parlebas (2001), citado por Duque y Tapias (2020), la socio motricidad, vista desde el desarrollo de las capacidades del individuo , implica que tiene la capacidad de potenciar sus habilidades físicas e intelectuales mediante la interacción y el



movimiento.

Siguiendo la perspectiva de Parlebas (2001) Las habilidades sociomotrices se manifiestan de diferentes formas y durante el desarrollo del niño es evidente durante el juego, ya que no se limitan únicamente al movimiento físico del niño, sino que también involucran elementos adicionales como la interacción a través de la comunicación, los juegos imaginativos, la creatividad y sus conexiones con las emociones.

En esa medida, dentro del ámbito de formación del educando las destrezas sociomotrices se evidencian durante el juego, ya que no se limitan únicamente al movimiento físico de los niños. Además, intervienen otros elementos como la interacción a través de la comunicación, los juegos imaginativos, la creatividad y su conexión con las emociones. En este contexto, lo sociomotor forma parte de una interacción que demanda el conocimiento tanto de sí mismo como del otro, contribuyendo así a mejorar diversas habilidades a nivel social y comportamental en los niños.

Siguiendo a Suyón & Neira (2017):

Hay que entender que las actividades sociomotoras desde temprana edad representan una buena ventaja para el desarrollo de sus etapas de la vida posteriores, lo que implica que es el hogar el iniciador de estas actividades las que se verán reforzadas en el nivel escolar infantil y primario.(p.56).

Por otro lado, destacamos la importante mirada epistémica de Parlebas, (2008) quien percibe lo socio-motriz desde lo social a partir de favorecer la interacción con el medio. Es decir, da relevancia al manejo de lo motriz para la mejora significativa de las habilidades sociales, en ese sentido, la una se alimenta de la otra para entretener buenas relaciones.

De otro modo, Suyón & Neira (2017) “resalta que la sociomotricidad como área



científica es la maestra quien opera bajo conceptos claros de manejo del cuerpo y de sus demás habilidades motrices y sociales”(p.15). En ese aspecto, es claro que las habilidades socio-motoras están directamente relacionadas tanto al movimiento del cuerpo, como a su operabilidad a fin de establecer distintos modos comportamentales que coadyuvan y dotan al sujeto de habilidades sociales.

Dentro del nivel educativo, en lo referente al trabajo con niños y niñas a partir de la idea de Ríos et al (2017) “los fenómenos que acontecen en el medio que nos circunda, y en nuestro propio organismo, pueden ser sentidos y concienciados sólo como resultado de la actividad motriz”(p.12), de esta manera, analiza la importancia del entorno y de su importancia para los sentidos del niño, influyente en el desarrollo socio-motor del estudiante.

Regresando a Parlebas (2001) citado por Malagón (2016) la socio-motricidad se desarrolla únicamente desde la acción y dentro de esta influye significativamente el contexto compartiendo la misma postura con Ríos et al (2017) es decir que la acción socio-motriz se puede encontrar en la práctica física y lúdica.

Ahora bien, para Parlebas (2000) citado por Malagón (2016) la acción o situaciones socio-motrices deben ser analizadas desde aspectos socioculturales como la comunicación, interacción e intercambio. Por lo tanto, la sociomotricidad responde a factores sociales y culturales que fortalecen la comunicación. Desde lo pedagógico y en sintonía con Suyón & Neira (2017) es importante desde los jardines de infancia trabajar en los niños su imaginación y creatividad para una mejor socialización.

En ese sentido, se puede afirmar que la sociomotricidad se nutre de acciones repetitivas como el juego de hecho cabe analizar los distintos aspectos que forman parte de este tipo de habilidad, desde sus elementos tal y como lo aborda Chaverra & Uribe (2007) como la



comunicación motriz , acciones motrices realizadas con los otros como los estiramientos.

Respecto de lo anterior se puede evidenciar una construcción epistémica basada en el trabajo de lo físico, la educación física en ese sentido, adquiere un rol importante y dentro de este esquema de funcionalidad, el juego aparece como una herramienta eficaz dentro del abordaje de lo socio-motriz infalible en el desarrollo de los niños y niñas.

Suyón & Neira (2017) explican que:

En efecto, las habilidades motrices o actividades sociomotrices, además que son inevitables en todo niños, son muy buenas para el desarrollo integral de los infantes, así pues, desarrollan el interés por aprender mejor, para hacer sus construcciones, para poder relacionarse amical y comunicacionalmente con sus demás amiguitos y amiguitas y sobre todo, en su conjunto, le permite una buena socialización. (.p.21)

En ese orden de ideas, la orientación dentro de procesos de enseñanza.- aprendizaje respecto del desarrollo de habilidades socio motrices gira en torno al ámbito del movimiento, es decir , desde posturas basadas en la actividad física en la cual impera con un rol importante el juego, que de acuerdo a Suyón & Neira (2017) es necesaria en la medida que le permite al niño el autoconocimiento sobre su cuerpo y desde lo estrictamente pedagógico ahondar en actividades placenteras desde el manejo de lo lúdico

A partir, de lo anterior adquiere bastante sentido lo expuesto por Chaverra & Uribe (2007) al introducir el concepto de comunicación socio-motriz la cual se desarrolla en grupo o a partir de la relación con los demás , esta sin duda se construye con más facilidad mediante el juego, en esa perspectiva, hay que darle valor a lo propuesto por Duran et al (2014) se empieza a desarrolla lo que se denomina como “La inteligencia sociomotriz está íntimamente asociada al diálogo o comunicación motriz que se establece con los otros participantes”(p.25).



En palabras de Yagüe Sanz (2002) citado por Bolívar (2019):

Gracias al desarrollo del componente sociomotriz el niño logra vincular aspectos centrales de su experiencia en relación con mundo que le circunda y las personas que le condicionan o moldean, sincronizando procesos que no solo le permiten identificar las condiciones de su entorno, sino que le permite asimilar e integrar a su personalidad nuevos saberes; en otras palabras “el juego es la actividad propia del Niño constructor de su personalidad. (p.38).

### **Categoría 1: Habilidades Sociales**

Las habilidades sociales están directamente organizadas con factores históricos y culturales que enfatizan la importancia de desarrollar estas para la mejora de las relaciones interpersonales, al empezar a ahondar sobre el concepto retomamos las perspectivas epistemológicas de García et al (2017) quien las define como una destrezas relacionadas con la conducta social y que se forjan a partir de la interacción con el otro.

De otro modo, Roca (2014) las define como “un conjunto de hábitos en nuestras conductas pero también en nuestros pensamientos y emociones que nos permiten comunicarnos con los demás en forma eficaz, mantener relaciones interpersonales satisfactorias, sentirnos bien.”(p.9) sobre esta cuestión y desde las posturas de Roca (2014) y Feroso al ser un conjunto de conductas que permiten a los individuos expresarse y por lo tanto relacionarse, desde el ámbito pedagógico es sumamente importante apostar por el fortalecimiento de la conducta social de los niños a la hora de relacionarse y desde el fortalecimiento de elementos como la comunicación.

Además , según Verdugo (2014) la habilidad social se forja o se conduce por medio de patrones culturales, por lo tanto , el contexto influye , es decir , que en las distintas sociedades



patrones como el lenguaje o el simbolismo son dinámicos y direccionan la forma de construir las relaciones sociales , una muestra de esta situación es sin duda el lenguaje, que dirige la comunicación entre los individuos desde lo pedagógico este hecho en edades tempranas debe analizarse muy bien y fortalecerse desde varios factores relacionados con los estados de desarrollo de los educandos,

García et al (2017) también defiende este hecho, define las habilidades sociales como conductas adquiridas por medio del aprendizaje, procesos ineludible de la vida de cualquier persona, de ahí , lo importante y relevante de la educación en edades tempranas. En ese sentido, podemos deducir que las habilidades sociales se adquieren como parte del desarrollo personal, las cuales comienzan a forjarse de forma ineludible como componente de un procesos integral en la etapa de la niñez.

Según García et al (2017) “El comportamiento interpersonal de un niño juega un papel importantísimo en la adquisición de refuerzos sociales, culturales y económicos. Los niños que no tienen comportamientos sociales apropiados experimentan aislamiento, rechazo y, en conjunto, menos felicidad e insatisfacción personal”(p.8). De ese modo, el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas se construye en gran parte gracias, al esfuerzo pedagógico, por lo tanto, es parte del que hacer del maestro coadyuvar a desarrollar actitudes coherentes y que forjen dichas habilidades desde edades tempranas y con enfoques favorables.

Siguiendo esta línea de García et al (2017) en coherencia es fundamental guiar y retroalimentar desde el aula las competencias sociales, a partir, de papeles y normas sociales fundamentales para el proceso de comunicación y las relaciones sociales. Para Lacunza & Gonzáles (2011) desde distintas investigaciones se ha profundizado enormemente sobre las competencias sociales durante la infancia y por lo tanto prevenir dificultades de adaptación



es importante entonces de acuerdo a este autor alimentar lo mejor posible las distintas conductas de los estudiantes en la temprana edad, otorgando recursos para su desenvolvimiento en distintos contextos.

Por ende, es necesario abordar dichas habilidades en los niños desde un proceso exhaustivo que integre una mirada creativa, favoreciendo el aprendizaje. Finalmente, Lacunza & Gonzáles (2011) menciona que “las habilidades sociales inciden en la autoestima, en la adopción de roles, en la autorregulación del comportamiento y en el año fundamentos en humanidades rendimiento académico, entre otros aspectos, tanto en la infancia como en la vida adulta”(p.160).

#### **Subcategoría: Habilidades locomotoras**

Para Habilidades.top (2024) Las habilidades locomotoras “son acciones que involucran el movimiento de los músculos del cuerpo. Se dividen en dos grupos: las habilidades motoras gruesas, que incluyen los movimientos más grandes de brazos, piernas, pies o todo el cuerpo (gatear, correr y saltar); y las habilidades motoras finas”(par.6)

Por su parte Flores & Galante (2002) “Por habilidad motriz entendemos la competencia o grado de éxito de finalidades propuestas de un sujeto frente a un objeto dado , es decir, como ejemplo un niño que quiere patear un balón” (p.8).

En ese sentido, las habilidades motoras se generan a partir de estímulos enviados por nuestro cerebro para ejecutar x o y acción , siguiendo esta perspectiva Para Ayres & Robbins (2008) “Cuando hablamos de habilidades motoras nos referimos a los movimientos o acciones de los músculos requeridos para llevar a cabo una actividad de manera voluntaria” (p.15).

Por lo anterior, este tipo de actitudes se construyen de forma progresiva hace parte de un proceso de evolución, de desarrollo que es ineludible para cualquier niño y niña, en esa línea,



para Ruiz (2004) citado por Bucco & Zubiaur (2013) "El desarrollo de las habilidades motoras fundamentales, desde la perspectiva de una práctica adecuada al nivel de desarrollo infantil, debería plantearse como una prioridad en los programas de movimiento"(p.63).

Ahora bien , para el desarrollo de las mismas se tiene que profundizar en distintas herramientas, como el juego tal y como lo expresa Mero (2016) Las habilidades motoras no son innatas, sino que deben ser desarrolladas, por lo que es de vital importancia que los docentes realicen juegos que estimulen la actividad física y que faciliten dicho aprendizaje .(p.176).

Por lo tanto, adquiere mucho valor la formación que reciben los niños y niñas en el aula de clase según Castillo (2012):

De mucha importancia en la educación es precisamente el desarrollo de habilidades motrices, ya que prepara al niño para la actividad intelectual, la escritura y la educación física, las cuales permiten el perfeccionamiento morfofuncional del organismo, aquí se interrelacionan la motricidad gruesa y la motricidad fina como elementos que sistemáticamente van desarrollando la personalidad del niño.(p.62).

En concordancia con Mero (2016) es fundamental desde la escolaridad aprovechar estas habilidades a bien del desarrollo integral de los educandos.

Por otro lado, De acuerdo a Balbin (2022) las habilidades locomotoras son las que le permiten al estudiante correr, saltar y otras acciones dinámicas del cuerpo que requieren de un manejo cognitivo más fuerte a nivel motor, de ahí que dentro de lo pedagógico sea estrictamente fundamental trabajar el desarrollo motor a la vez que enriquece el juego un aspecto fundamental para entretener las relaciones interpersonales entre educandos y demás comunidad, al respecto menciona de la importancia de profundizar desde la especialidad del maestro , enfatizando sobre las posibles dificultades que puedan presentar , papel que el



maestro debe asumirlo desde la creatividad y la lúdica.

Por otro lado, según las posturas de Bazarro & Enríquez (2021) las habilidades locomotoras se deben tomar a plena conciencia de que son fundamentales en el desarrollo de los niños, de las cuales los estudiantes mejoran su capacidad de hablar y por lo tanto su forma de comunicarse, moverse y adecuarse al entorno, esta última como una función fundamental para el juego, además Bazarro & Enríquez (2021) al igual que Balbin (2022) hacen la definición de que este concepto considera habilidades motrices tales como marchar, correr saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. Bazarro & Enríquez (2021) "Mediante el juego el niño va a fortalecerse en el aspecto motriz, físico, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral. Por ello, es fundamental que el juego esté presente a lo largo de la vida". (p. 469)

### **Subcategoría. Empatía**

Una de las habilidades sociales que se adquiere desde un proceso de aprendizaje y socialización, fundamental para la interrelación con los demás es sin duda alguna la empatía que de acuerdo a (Prieto, 2011) es una habilidad que se genera a partir de la comprensión de una situación del otro, es decir, el entender su estado y compartir su emoción.

De otro modo, Muñoz & Castaño (2013) exponen que la empatía es "la necesidad de ponerse en el lugar del otro para ser buenos ciudadanos (p.124) En esa medida, se debe profundizar sobre el aspecto cognitivo que es el que permite definir de una forma más precisa el verdadero significado de la empatía al respecto Muñoz & Castaño (2013) opinan "que la empatía es una respuesta emocional a las situaciones contingentes de los otros, así como una predisposición para actuar de una manera determinada ante situaciones emotivas vividas por otros" (p.127).



Por lo tanto, esta se considera como un valor humano que nos permite sensibilizarnos de las emociones o situaciones del otro, en los niños y desde lo pedagógico es totalmente necesario rescatar este sentido humano, así como lo exponen Arce (2019) citado por Flórez & Prado-Chapid (2021) para poder conectar con las emociones de los demás.

Ahora bien, se debe reflexionar sobre la adquisición de esta habilidad desde la primera infancia y las repercusiones que tiene además de ahondar en las posibles estrategias que permiten mejorar de forma contundente esta actitud a fin , de lograr mejores relaciones sociales desde esta mirada cabe analizar la postura de Freud citado por Carrillo & Berges (2009) quien afirma que;

El éxito de nuestras identificaciones durante la infancia, ayuda al individuo a adquirir un sentido de su propia identidad. Además, completa esta idea diciendo que esta identificación puede ser sana (cuando se alcanza el punto de vista de la otra persona, haciéndose más cooperativa y armoniosa (p.2).

### **Resolución de conflictos**

Para Intuint Malchimp (2024) “La resolución de conflictos es el proceso que utilizan dos o más partes para encontrar una solución cordial a un problema”(par.5) desde esa perspectiva y como su palabra lo indica es fundamental trabajar sobre el aspecto psicológico y en los niños desde aspectos interpersonales como lo resalta de Armas Hernández (2003) “La finalidad consiste en pasar de estilos más individualistas a modos más evolucionados de resolución de conflictos, como son los de colaboración y compromiso” (p.126)

Otra definición válida es la de Ripol (1997) citado por de Armas Hernández (2003) “la resolución del conflicto pasa por encontrar soluciones que satisfagan las necesidades de todos



los implicados” (p.127). En ese sentido, dentro del aula se debe tejer saberes consientes de la necesidad de mejorar las dificultades en las relaciones personales desde una edad infantil, trabajada como un proceso integral dentro de la educación tal y como lo expresa (Pérez, 2016) “La resolución de conflictos es una esperanza en la educación y se visualiza como una práctica educativa que llevaría a mejorar la calidad pedagógica, enfocando la atención y que logre contribuir y mejorar la calidad del alumno dentro de la escuela (p.198)

Respecto de lo anterior, según Kreidler (2017) “Los niños aprenden habilidades para responder creativamente ante los conflictos en el contexto de una comunidad que brinda apoyo y afecto”.(p.8) esta afirmación recuerda lo importante de trabajar con herramientas que unifiquen esfuerzos desde la creatividad, la recreación, elementos como el juego son propicios para mejorar las relaciones sociales entre la comunidad educativa.

Esta postura es reforzada por de Guzmán et al (2011) quien sostiene que “la resolución de problemas que les permitan considerar el conflicto no como una crisis sino como una ocasión de cambio creativo (p.101) por ende, para el maestro el abordar de forma integral estos aspectos le coadyuva al logro de los objetivos de aprendizaje, no hacerlo generar problemas tal y como lo expresa Kreidler (2017) Los conflictos del aula pueden escalarse cuando los estudiantes - y los maestros - no saben cómo responder de manera creativa ante los conflictos.(p.11).

### **Subcategoría: Habilidades Manipulativas**

Según Duarte (2023) las habilidades manipulativas consisten en el desarrollo motor que le brinda al estudiante o al niño manejar distintos objetos, esto a fin de lograr, la acción del juego o distintas actividades que involucren la manipulación de elementos. Por su parte, tomando las posturas de Génesis (2017) las habilidades manipulativas coadyuvan significativamente a



mejorar lo motriz desde la matricida fina y gruesa desde el diverso manejar de herramientas que provocan un constante movimiento y ejercicio físico en el estudiante, en ese sentido, y según Carazo (2013) citado por Génesis (2017) las habilidades manipulativas en si son un conjunto de destrezas que rigen su acción sobre el manejo de objetos.

Por ende, es fundamental, el trabajo que se ejerza desde lo pedagógico respecto del manejo dinámico de objetos, mediados por la lúdica y la didáctica, y que se alimente del juego como medio ineludible de aprendizaje en las primeras infancias.



## 9. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

### 9.1 Título

**“Juega, muévete , comunícate y diviértete”**

“Una Onza de experiencia vale más que una tonelada de teoría” DEWEY

### 9.2 Caracterización

Este proyecto denominado Fortalecimiento de las habilidades socio motoras a través de los juegos tradicionales en los niños del Gimnasio infantil Boys and Girls. Busca ahondar y trabajar de forma significativa a partir del juego sobre el desarrollo de las habilidades socio-motoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls.

La población de niños y niñas establecida circunda entre los 5 a 6 años de edad con el firme objetivo de “Fortalecer sus habilidades socio motoras” con la mediación de juegos tradicionales que profundizan en el movimiento, trabajando continuamente las habilidades motrices como la motricidad gruesa, fina y el equilibrio motriz, además, de ser totalmente adecuada para el tejido significativo de las relaciones sociales, la empatía, la inteligencia para el manejo y resolución de conflictos y la comunicación, si bien en el plantel de fortalecimiento a priori ya se trabajan este tipo de actitudes, la preponderancia de la propuesta gira entorno al entendimiento de la intervención pedagógica desde el juego tradicional.

Que de acuerdo a (Ardila, 2022) los juegos tradicionales fomentan el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas. Al participar en actividades como el escondite, la cuerda



de saltar, y el juego de las sillas musicales, los niños practican y mejoran sus habilidades de coordinación, equilibrio, y agilidad (García, 2018). Según Medina y Rojas (2017), estas actividades requieren que los niños realicen movimientos precisos y coordinados, lo cual contribuye a un mejor control corporal y a una mayor destreza motriz.

Además, los juegos tradicionales promueven las habilidades sociales al ofrecer a los niños oportunidades para interactuar, cooperar y comunicarse con sus pares. La interacción social durante el juego es fundamental para el desarrollo de habilidades como la empatía, el respeto por las reglas y el trabajo en equipo (Fernández y López, 2020). En este contexto, los niños aprenden a negociar, resolver conflictos y tomar turnos, lo cual es esencial para su integración social y desarrollo emocional (Pérez, 2019).

Asimismo, la práctica de juegos tradicionales en entornos comunitarios refuerza el sentido de pertenencia y la identidad cultural de los niños. Según López y Ramírez (2016), estos juegos transmiten valores culturales y tradiciones, lo que ayuda a los niños a comprender y apreciar su herencia cultural. Este aspecto cultural del juego es particularmente relevante en contextos donde las tradiciones y costumbres locales son un pilar fundamental de la comunidad.

La evidencia empírica también sugiere que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en la regulación emocional de los niños. Al enfrentarse a diversas situaciones durante el juego, como ganar o perder, los niños aprenden a gestionar sus emociones de manera saludable (Hernández, 2021). Este aprendizaje es esencial para el desarrollo de la resiliencia y la inteligencia emocional, habilidades que serán fundamentales a lo largo de su vida.

Demostrando que este último es favorable en distintos entornos que involucren una formación pedagógica integral y que provea de habilidades competentes a los niños y niñas, entendiendo el rol como maestras a partir de su creatividad para coadyuvar a las poblaciones



en etapa de formación temprana. Desde esa mirada se construyeron actividades lúdicas, dinámicas, creativas, participativas y a la vez colectivas, a fin, de mejorar desde el esfuerzo físico y cognitivo de los niños sus habilidades socio-motoras, cada actividad conto con una planificación basada en sus necesidades, los recursos establecidos y el objetivo de cada proyecto junto con la correcta teorización y conceptualización de las categorías a trabajar.

Por ende, se comprende que dichas habilidades se podrán abordar de forma más significativa a partir de un elemento crucial en la etapa de los educandos “el juego” Para lo anterior, se integraron actividades de forma progresiva iniciando por aquellas que tienen que ver con lo motriz, para continuar con juegos que involucren relaciones interpersonales y por tanto mejoren las habilidades sociales.

### **9.3 Pensamiento pedagógico**

Esta propuesta de intervención pedagógica se valida y construye por medio de planteamientos teóricos basadas en el desarrollo socio-motriz en edades tempranas y a partir de referentes que se han catalogado por ser grandes pensadores dentro del marco de la práctica del maestro como Piaget, Vogotsky, Dewey, Gadner y Ausubel.

Partiendo de las posturas de Piaget (2000) que al contextualizar una población de infantes opina que el maestro debe actuar a partir de las necesidades del educando y su estado de desarrollo de acuerdo a las posturas de Piaget (2000) los niños experimenta el mundo a partir de la acción, y desde cuatro etapas de pensamiento, la sensoriomotor, preoperacional, operacional concreta y operacional formal

En palabras de Piaget & Inhelder (2016) “la inteligencia procede de la acción en su conjunto, porque transforma los objetos y lo real, y el conocimiento, cuya formación puede seguirse en el niño, es esencialmente asimilación activa y operatoria”(p.24) Desde esta



perspectiva, la de la acción se integran las ideas de Dewey, respecto del pragmatismo el que hacer del maestro en base a las necesidades del niño.

Desde el ambiente de aprendizaje que fortalece y estimula su formación, así como el beneficio para su desarrollo de la destreza y la movilidad, dándole relevancia a la actividad constante en palabras de Dewey (1903) "Supongamos que lanzamos una pelota a un niño, éste la recoge y la devuelve, y continúa el juego. Aquí el estímulo no es precisamente la visión de la pelota ni la de lanzarla: lo es la situación; el juego que se está jugando".(p.39)

Es decir, que el conocimiento se facilita en la medida del que exista el estímulo y se produzca una actividad, la fuerza de la acción que es parte ineludible del reconocimiento de las cosas, del entorno y por tanto de un aprendizaje continuo, fundamental en las primeras etapas del desarrollo del niño.

Ausubel (2002) infiere desde la teoría del aprendizaje significativo que para mejorar dicho proceso, se debe construir la experiencia educativa desde los conocimientos previos, de este modo como docente se debe integrar organizadores previos que ayudan a los niños a integrar nueva información de manera coherente y significativa. Esto es particularmente relevante en el contexto del juego, donde los niños pueden conectar nuevas experiencias de juego con conocimientos previos, facilitando un aprendizaje más profundo y duradero. En ese orden de ideas, la postura de Ausubel (2002) se integra a la mirada

Para Dewey (1903) "La experiencia ha demostrado que cuando los niños tienen una oportunidad para las actividades físicas que pongan en juego sus impulsos naturales, el ir a la escuela es una alegría, su manejo es menos pesado y el aprender más fácil".(p. 167)

Por su parte, desde la perspectiva de Piaget es fundamental integrar la percepción formadora de que el niño despierta su interés de aprender en la medida que existan factores



externos estimulantes , si bien este se puede mejorar con la integración del juego en la propuesta, cabe resaltar que el maestro debe desapegarlo de su egocentrismo para aprenda de una forma más significativa fortaleciendo la socialización

Piaget & Buey (1983)"La evolución social del niño procede del egocentrismo a la reciprocidad, de la asimilación al yo inconsciente de sí mismo a la comprensión mutua constitutiva de la personalidad, de la indiferenciación caótica en el grupo a la diferenciación fundada en la organización disciplinada."(p.102)

De acuerdo, a la postura de Piaget se tiene en cuenta que le juego tradicional construye y forja, fomenta en el niño la reciprocidad y por tanto la socialización, integrando actividades que refuercen su empatía, comunicación, la resolución de conflictos, la motricidad gruesa, fina y el sentido del equilibrio. Por su parte, para Vigotsky (2015) Los procesos de aprendizaje significan encontrar las mejores formas de adaptación en los alumnos para adquirir el conocimiento.

Ahora bien , desde la perspectiva de Vygotsky, resulta esencial incorporar, de manera adecuada a la población objetivo, sus planteamientos sobre la relevancia de la interacción social, la zona de desarrollo próximo y la función crucial del lenguaje y los signos en el desarrollo cognitivo. En concordancia con sus postulados, que sostienen que el aprendizaje y el desarrollo infantil son procesos intrínsecamente mediados por el entorno social, se hace imperativo adoptar estos principios en el diseño de intervenciones pedagógicas.

Tomando en consideración las ideas de Dewey, se vuelve fundamental abordar estas premisas a través del juego, una herramienta que potencia de manera significativa las habilidades socio-motoras en los niños. Este enfoque propone una participación activa que no solo impulsa el desarrollo físico desde la perspectiva motriz, sino que también fomenta la



interacción social como componente esencial del proceso de aprendizaje y desarrollo infantil.

Además, Vygotsky citado por Severo (2012) “reconoce que el aprendizaje es un proceso colaborativo que se nutre de la interacción con otros y del uso de herramientas simbólicas, como el juego, para impulsar el desarrollo integral de los niños en su zona de desarrollo próximo.”(p.8) Por lo anterior, se confirma la importancia de adoptar una perspectiva dinámica en relación con el juego, que promueva la interacción y el movimiento, fortaleciendo tanto habilidades motrices como sociales.

Los juegos tradicionales fomentan la construcción de ideas colaborativas, lo cual implica una socialización más efectiva que refleja valores fundamentales como el trabajo en equipo, la empatía, el liderazgo y el respeto hacia los demás. Esta dinámica enriquece las perspectivas pedagógicas tanto de los educadores como del entorno del aula, que se ve potenciado más allá de los límites físicos, abriendo paso a actividades al aire libre y dinámicas en el aula que fomentan la creatividad. Este enfoque, en última instancia, beneficia el interés de los estudiantes y contribuye al logro de los objetivos de enseñanza.

#### **9.4 Referente teórico conceptual de la propuesta pedagógica**

A partir de los conocimientos del niño, especialmente desde su desarrollo cognitivo en la primera infancia, y con base en teorías tanto psicológicas como pedagógicas que relacionan la experiencia del juego con el aprendizaje significativo en esta etapa, se integran diversas perspectivas pedagógicas. Autores como Dewey, Ausubel, Piaget y Vygotsky aportan enfoques fundamentales que enriquecen la práctica docente. Asimismo, se consideran las reflexiones y metodologías propias de la axiología docente, adquiridas durante la práctica y el ejercicio profesional, en conjunto con las necesidades específicas de los educandos.

Esta estrategia se orienta bajo posturas de dinamismo en las que se contempla la



necesidad de ser recursivos y creativos, por lo tanto, se reflexionó sobre el tipo de juegos tradicionales que permiten fomentar el desarrollo de habilidades socio-motoras, reconociendo que los juegos tradicionales son herramienta que mejoran paulatinamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. En línea con lo propuesto por Duran (2013) Los juegos tradicionales, son fundamentales en los procesos educativos por su capacidad para promover un desarrollo integral en los niños. Estos juegos no solo estimulan la imaginación y la creatividad, sino que también fomentan habilidades sociales como la cooperación y la comunicación. Además, contribuyen a fortalecer la autoestima y la identidad cultural de los niños, al tiempo que preservan las tradiciones locales.

Por su parte, desde las perspectivas de Dewey (1938) se destaca la importancia del aprendizaje experiencial, sugiriendo que el juego es una herramienta esencial para la educación activa. De otro modo, Ausubel (1963) enfatiza la importancia del aprendizaje significativo, que se facilita mediante experiencias relevantes y contextuales. Además, Piaget (1962) sugiere que el juego permite a los niños construir conocimientos a través de la interacción con su entorno. Vygotsky (1978) argumenta que el juego es crucial para el desarrollo social y cognitivo, proporcionando un contexto para la internalización de habilidades sociales y motoras.

Ahora bien, para lograrlo hay que establecer que tipos de juego tradicional sirven para alcanzar el objetivo establecido en primer lugar, utilizamos juegos basados en el movimiento cualquier juego que involucre movimiento e interacción, es beneficioso como la Rayuela, la cuerda, la soga, la gallina ciega, el cojin, la carretilla, recital de coplas Tradicionales, el trompo, el avión de papel juegos que tal vez se presentan y se han presentado en muchas cotidianidades del aula escolar pero que el maestro no ha sabido aprovechar sobre todo en edades tempranas, posteriormente juegos que permitan socializar como la carretilla, el



escondite, el teléfono descompuesto, el baile de la silla.

Posteriormente se establece el orden y secuencia de las mismas, desde una perceptiva individual donde con el juego desarrollen las capacidades motoras posteriormente socialicen con actividades que involucren la interacción. La propuesta se estructura en dos fases principales: juegos de movimiento y desarrollo motor, y juegos de socialización e interacción. En la primera fase se incluyen juegos como la rayuela, la cuerda, el tejo, la gallina ciega, el cojín, la carretilla, Recital de coplas Tradicionales, el trompo y el avión de papel, que promueven la coordinación, el equilibrio, la motricidad fina y gruesa, la percepción espacial, la agilidad y la creatividad.

En la segunda fase, se incorporan juegos que fomentan la interacción social y la cooperación, como la carretilla, el escondite, el teléfono descompuesto y el baile de la silla. Estos juegos mejoran la comunicación, la toma de turnos, la estrategia, la cooperación y la socialización en grupo.

La secuenciación de actividades comienza con una fase individual, en la que los niños participan en juegos que desarrollan sus habilidades motoras individuales. Posteriormente, las actividades se orientan hacia juegos que requieren interacción y cooperación, buscando fortalecer habilidades sociales como la comunicación y la resolución de conflictos. La implementación de la propuesta se realizará en sesiones semanales, alternando juegos de desarrollo motor y social. El progreso de los niños será evaluado mediante observación.

## **9.5 Plan de actividades y procedimiento**

### **9.5.1 Proceso metodológico**

Al implementar un diseño metodológico cualitativo, se establecen mecanismos de ese orden, el enfoque crítico social con paradigma cualitativo basado en posturas de Vygotsky y en coherencia con la IA, se establecen objetivos en función de cumplir a cabalidad con la intención



de esta propuesta, por ende, hemos dividido la aplicación de las actividades en 3 fases, y con los siguientes objetivos de aprendizaje.

**Primera fase:** Una vez, establecidos los objetivos se ahonda en la teoría pedagógica para organizar las actividades, la primera parte contempla la necesidad de interactuar con los estudiantes desde dinámicas buscando propósitos comunes y que reflejen valores como el respeto, empatía, trabajo en equipo entre otros importantes para mejorar el entorno de aprendizaje y la colaboración común. A la vez, jugamos un sorteo en el que se establecen las reglas, cada uno tendrá un número y por azar, el número que les corresponda será su amigo durante dos minutos, dialogaran y jugaran juntos, en esta actividad participan todos incluyendo las maestras.

**Segunda fase:** La siguiente fase, busca mediante la aplicación de juego tradicionales que impliquen movimiento como: el trompo, la Chaza entre otros. A partir de ellos, se establece las condiciones adecuadas para un desenvolvimiento correcto, normalmente es favorable el contacto con entornos naturales, además se establecen cuidados a priori, de evitar posibles contratiempos. En esta fase se desarrollan juegos y actividades relacionadas con el trabajo motriz, estas actividades se denominan “muévete, y no pares de moverte.

**Tercera Fase:** En la tercera fase, se trabaja y estimula el equilibrio y la destreza física, los juegos establecidos para esta fase son: saltar la Cuerda, la Rayuela, la carrera de costales, entre otros. La aplicación de estos se realiza mediante la profundización del contenido, la creatividad y el dinamismo que ofrece el juego tradicional..

### **9.5.2 Proceso didáctico**

Se basa en teorías de Piaget, Dewey y Vygotsky, que enfatizan la importancia del juego en el aprendizaje infantil y el desarrollo socio-motor. Se reconoce la necesidad de una intervención



pedagógica dinámica y centrada en el niño, que fomente la interacción social y el movimiento. Al iniciar, se seleccionan grupos enfatizando el dialogo y dinámicas recreativas que involucren esfuerzo colectivo los juegos pertinentes y que contemplan una mejora significativa en aras de generar estimulación del equilibrio y destreza física con juegos como saltar la cuerda y la rayuela. Los estudiantes proceden a comenzar su fase de calentamiento y conocen las reglas de cada juego, para no alargar el proceso se solicita en grupo establecer qué tipo de juego quieren empezar, cada grupo jugara algo diferente y empezara la dinámica de cambio, los estudiantes pasaran de un juego a otro.

En este momento, se realiza la evaluación mediante la observación en la que se 'hacen preguntas como: ¿Cómo describirías tu experiencia al jugar en grupo durante las actividades propuestas?, ¿Puedes mencionar alguna situación en la que tuviste que trabajar en equipo durante los juegos?, ¿Cómo te sentiste al respecto?, ¿Qué estrategias utilizaste para comunicarte con tus compañeros mientras jugaban?, ¿Fue efectiva la comunicación en el grupo?, ¿Hubo algún momento en el que surgiera un conflicto durante el juego? Si es así, ¿cómo se resolvió y qué aprendiste de esa situación?, estas respuestas se analizarán y otorgarán una percepción colectiva sobre las dinámicas importantes para conocer la pertinencia del trabajo. Esta estrategia ofrece un enfoque integral que combina teoría pedagógica con prácticas lúdicas para promover un desarrollo socio-motor óptimo en los niños.

### **9.5.3 Plan de actividades**



Tabla 1

Desarrollo de actividades

INTENCIONALIDAD: Estimular en los niños la percepción de su cuerpo y el de los demás, dominio, disponibilidad corporal, motora y la comunicación.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
27/09/2023	1 La Rayuela	<p>"Para jugar a la rayuela, primero se dibuja el esquema en el suelo, dividiéndolo en diez cuadrados numerados del uno al diez. Cada participante recoge una piedra y la lanza sobre cada casilla, procurando que caiga dentro de ellas. Una vez que todas las piedras están en su lugar, cada jugador comienza a saltar sobre una sola pierna, avanzando de casilla en casilla siguiendo el orden numérico.</p> <p>Si un jugador pierde el equilibrio, pisa una línea o no alcanza la casilla correcta, pierde su turno y le toca al siguiente participante. El objetivo es ser el primero en completar el recorrido hasta llegar al número diez y regresar al inicio sin cometer errores.</p> <p>Este juego no solo desarrolla habilidades motoras y de equilibrio, sino que también</p>	Habilidades motoras- locomotoras	Talento humano Fomi cinta Piedra



fomenta la concentración, el conteo y la competencia amistosa entre los jugadores. Además, promueve la actividad física y el juego al aire libre, lo que contribuye al bienestar físico y emocional de los niños.”

INTENCIONALIDAD: Fomentar la diversión, el compañerismo y el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y la confianza

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	GORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
29/09/2023	La gallina ciega 2	Los participantes sortean para determinar quién comienza el juego. El niño seleccionado deberá colocarse una prenda sobre los ojos y dar varias vueltas sobre sí mismo mientras entona la canción: 'Gallinita ciega que se te ha perdido, una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás'. Esta actividad no solo fomenta la diversión, sino que también mejora la capacidad de orientación espacial y la coordinación motora del niño que participa como la 'gallinita ciega'. Una vez finalizada la canción, el niño con los ojos vendados deberá intentar encontrar a los demás participantes utilizando únicamente su sentido del oído y del tacto. Los otros niños, por su parte, deberán moverse en silencio para evitar ser detectados. Esta dinámica promueve la socialización, la empatía y la cooperación, ya que los niños deben colaborar para evitar ser	Habilidades motoras-Locomotoras.	Talento Humano Pañuelo Entorno adecuado Canción



FECHA	ACTIVIDAD 3	encontrados y ayudar al compañero con los ojos vendados a ubicar a los demás." DESCRIPCION	CATEGORIA – SUBCATEGORIA	RECURSOS
29/09/2023	El escondite	<p>Para asegurarnos de que todos se diviertan al máximo, es importante crear un ambiente seguro y emocionante para jugar a las escondidas. Por ende, se comienza buscando un lugar adecuado para el juego, donde los niños puedan esconderse sin peligro. Una vez elegido el lugar perfecto, reúne a los niños y se explican las reglas del juego.</p> <p>Les solicitamos a los niños que se escondan mientras cuenta uno de sus compañeros. el elegido se cubre sus ojos y cuenta lentamente hasta diez. Durante este tiempo, los niños buscarán los mejores escondites que puedan encontrar en el área designada.</p> <p>Después de contar hasta diez, es hora de buscar a los niños escondidos. Antes de empezar a buscar, se anuncia en voz alta: '¡Listo o no, allá voy!' Esto les dará a los niños una señal clara de que el juego ha comenzado y que deben permanecer en silencio y escondidos.</p> <p>A medida que busques a los niños, se describe en voz alta sus movimientos y pensamientos. Por ejemplo, podrías decir:</p>	Habilidades sociales Resolución de conflictos	Talento humano Imaginación Entorno adecuado



'Hmm, creo que alguien podría estar detrás de ese árbol', o 'Escuché un pequeño ruido proveniente de esa dirección, tal vez alguien esté cerca'.

Esta narración en voz alta no solo aumentará la emoción del juego, sino que también ayudará a los niños a saber dónde están buscando, haciéndolo más justo y emocionante para todos.

Para ello es importante mantener un ambiente de diversión y seguridad en todo momento.

El juego al escondite también promueve el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación y el trabajo en equipo, ya que los niños aprenden a esperar su turno para buscar o esconderse. También fomenta el desarrollo cognitivo al requerir estrategias para encontrar buenos lugares para esconderse y para buscar de manera eficiente.

**INTENCIONALIDAD:** Estimular en los niños los sonidos que se combinan para formar palabras y frases, y comienzan a entender el ritmo y la inflexión de la lengua, y además promueve las relaciones interpersonales y la empatía desde su entorno

FECHA

ACTIVIDAD

DESCRIPCION

CATEGORIA - SUBCATEGORIA

RECURSOS

4



Editar con WPS Office

13/10/2023 Recital de  
coplas  
Tradicionales

Para esta actividad, organizamos un recital de coplas al aire libre con los niños, centrado en los lugares emblemáticos y la rica gastronomía de nuestra región.

Habilidades sociales -  
Empatía

Talento humano  
Bafle música  
sombrosos, ruana y  
chal

Las coplas, una forma tradicional de expresión cultural, nos permiten compartir la belleza y diversidad de nuestro entorno. Aquí presentamos algunas coplas que destacan los lugares y las características únicas de nuestra región:

1. Un saludo de bienvenida:

"Hombres, mujeres y niños de Pasto,  
Las Lajas o Tumaco,  
este es mi lindo Nariño, tierra de  
encanto y maravilloso atractivo."

2. Nuestros municipios:

"Ipiales, La Cruz, El Tambo, Túquerres,  
Samaniego, Sandoná, El Tablón, La Unión,  
San Pablo, Barbacoas,  
son municipios de mi linda región, cada  
uno con su propia historia y tradiciones."

3. Tierra de volcanes:

"Somos tierra de volcanes, al pie del  
Galeras, nuestra capital Pasto,  
Doña Juana en el norte de Nariño, en  
Cumbal el Chiles y en Túquerres el  
Azufraal."



4. Nuestro ingenio y humor:

Somos reconocidos por los chistes, las coplas y por hablar con pasito, tal vez un poco tímidos, pero aquí no decimos por favor sino, ¡hágame el favorcito!"

5. Nuestro lenguaje peculiar:

"Para algunos hablamos raro, para otros como rezando, acá no se dice pásame la botella, sino, ¡démela pasando!"

6. Nuestros lugares naturales:

Tumaco con sus playas, brisa y mar, Las Lajas un santuario de admirar, la laguna de la Cocha majestuosidad natural, el nevado de Cumbal, Azufral y el volcán Galeras, se pueden visitar."

7. La delicia del cuy:

"No sea chuchinga cómase un cuy, es delicioso y hasta afrodisiaco, se acompaña de aji y papas, lo pone alegre y bien berraco."

8. Nuestra herencia y cultura:

"Herencia indígena de los Pastos, influencia de culturas del Ecuador, somos gente humilde y muy sincera, donde la alegría es sinónimo de cuy sabor."



Este recital de coplas no solo celebra nuestras raíces y tradiciones, sino que también nos permite compartir con los niños la riqueza cultural y gastronómica de nuestra región, promoviendo el amor y el orgullo por nuestra tierra.

Esta actividad de recital de coplas al aire libre estimula en los niños los sonidos del lenguaje, facilitando la comprensión del ritmo y la inflexión de la lengua. Además, promueve relaciones interpersonales y la empatía al compartir y celebrar las tradiciones culturales de su región, fomentando así un sentido de pertenencia y comunidad desde una edad temprana.

INTENCIONALIDAD: Promover en los niños la coordinación aculo manual, trabajo en equipo, concentración, atención y comunicación

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA - SUBCATEGORIA	RECURSOS
13/ 10/2023	5 Juego " Tingo Tingo tango"	Un grupo se reúne, ya sea sentado o de pie, y elige a un participante que estará de espaldas a los demás y con los ojos vendados. Este participante elegido comenzará diciendo en voz alta las palabras "TINGO TINGO TINGO" repetidamente, mientras el resto del grupo se pasa una pelota de uno en uno. La dinámica continúa hasta que el sujeto con los ojos vendados decida cambiar la	Habilidades sociales- resolución de conflictos.	Talento humano



frase a la palabra "TANGO". En ese momento, el jugador que tenga la pelota deberá realizar una penitencia frente a todo el grupo. Esta actividad no solo fomenta la atención y la coordinación, sino que también promueve el trabajo en equipo y la diversión entre los participantes.

INTENCIONALIDAD: fortalecer las relaciones sociales y las habilidades colaborativas de los participantes.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA - SUBCATEGORIA	RECURSOS
20/ 10/ 2023	6 El puente está quebrado	Este juego es una ronda cantada que comienza con la frase "El puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos? Con cáscaras de huevo, burritos al potrero". Mientras cantamos, dos niños se toman de las manos para simular un puente, y el resto de los niños pasan por debajo de él. Cuando llegamos al último estribillo, el niño que queda atrapado debe escoger a qué lado del puente quiere ir. Luego, se une a la fila detrás del niño que ha elegido. Este proceso se repite hasta que todos los niños hayan hecho su elección. Al final, quedan dos filas frente a frente, y los niños "puente" tiran cada uno hacia su lado. La fila que quede en pie al final del juego es la ganadora. Además de ser divertido, este juego fomenta la coordinación, la toma de decisiones y el	Habilidades sociales- Resolución de conflictos.	Talento humano



trabajo en equipo entre los niños  
participantes.

INTENCIONALIDAD: Estimular en los niños las habilidades como el desarrollo físico, motor, social, y emocional.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
20/ 10/ 2023	7 Ronda el gato y el ratón	<p>Esta dinámica, conocida como "Gato y Ratón", reúne a los participantes, de los cuales se seleccionan dos: uno actuará como gato y el otro como ratón. Se forma una ronda y el ratón debe permanecer dentro de ella mientras el gato permanece fuera.</p> <p>La dinámica se acompaña de una canción:</p> <p>Gato: "¡Ratón, ratón!" Ratón: "¿Qué quiere, gato ladrón?" Gato: "Comerte quiero, ¿estás gordito?" Ratón: "Hasta la punta de mi codito." Gato: "A que te como." Ratón: "A que no puedes." Gato: "Hagamos la prueba."</p>	Habilidades motoras - locomotoras	Talento humano



Ratón: "A que no me coges."

Gato: "A que sí."

Entonces, salen corriendo. Si en dos minutos el gato no atrapa al ratón, todos los integrantes de la ronda gritan "¡Ese gato no sirvió!". En caso contrario, si el gato logra atrapar al ratón, ocurre lo contrario.

Esta actividad tiene como intención promover en los niños el desarrollo físico, motor, social y emocional. Además, representa un recurso valioso desde el punto de vista educativo, ya que contribuye a su identidad cultural y los acerca de manera dinámica a su entorno local.

**INTENCIONALIDAD:** Promover en los niños el desarrollo físico, motor, social, y emocional. Además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye a su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
27/10/2023	Los encostalados 8	En este juego, los niños y niñas se colocan en una línea recta, con ambas piernas dentro de costales y sosteniendo el costal a la altura de la cintura. Cuando la maestra da la señal, todos comienzan a saltar en una carrera. El objetivo es llegar primero a la meta sin sacar las piernas del costal. Este divertido desafío no solo promueve la	Habilidades motoras - manipulativas	Talento humano Costales



actividad física y la coordinación motora, sino que también fomenta el espíritu de competencia saludable y el trabajo en equipo.

INTENCIONALIDAD: fomentar la coordinación ojo-mano y el trabajo en equipo.

FECHA	ACTIVIDAD 9	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
27/10/2023	La carrera del limón	Este juego tradicional, típico de las quincenas del pueblo, implica trazar dos carriles en el suelo. Detrás de estos carriles, los jugadores se alinean en fila. El primer jugador de cada fila toma un limón y lo conduce por el carril usando un lápiz. Si el limón se sale del carril, ese jugador será reemplazado por otro de su fila, quien continuará conduciendo el limón de manera similar. El objetivo es que la fila complete primero el recorrido con el limón para ganar el juego. Esta actividad no solo fomenta la destreza manual y la coordinación, sino que también promueve la competencia amistosa y el trabajo en equipo.	Habilidades motoras Manipulativas	Talento humano Limonos lápiz

INTENCIONALIDAD: Proporcionar diversión y entretenimiento mientras promueve la actividad física y la interacción social entre los participantes.

FECHA	ACTIVIDAD 10	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
27/10/2023	El baile de las sillas	Este juego, conocido como "Sillas Musicales", implica dar vueltas alrededor	Habilidades sociales- resolución de conflictos.	Talento humano Sillas



de varias sillas dispuestas en círculo mientras suena la música. Cuando la música se detiene, todos los participantes deben intentar sentarse. Sin embargo, siempre hay una silla menos que la cantidad de participantes. El jugador que no logra encontrar una silla disponible es eliminado de la ronda.

Música

Este juego no solo promueve la coordinación y la rapidez de reacción, sino que también añade emoción y competitividad al ambiente de juego.

**INTENCIONALIDAD:** fortalecer la psicomotricidad y la coordinación, ya que se realizan movimientos constantes de brazos y piernas. Combinando estos movimientos sin confundirse, aprenden a realizar varias tareas al mismo tiempo.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA - SUBCATEGORIA	RECURSOS
10/ 11/ 2023	11 La Soga	Este juego puede ser disfrutado tanto de manera individual como colectiva. Si se juega de forma individual, la persona se encarga de girar la cuerda y saltar. En el caso de jugar en grupo, dos personas giran la cuerda desde cada extremo mientras otra persona salta. El objetivo es saltar más veces que los demás para ganar. Esta actividad no solo promueve la coordinación y la resistencia física, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la competencia amistosa.	Habilidades motoras-manipulativas	Talento humano Cuerda



INTENCIONALIDAD: Proporcionar diversión y entretenimiento a los niños, promoviendo al mismo tiempo el desarrollo de habilidades motoras, la socialización, la concentración y el aprendizaje de reglas.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
10/11/2023	12 El juego de la rana	<p>El juego tradicional del sapo es una actividad popular que se practica lanzando fichas desde una distancia hacia un agujero circular en una tabla de madera. Este agujero representa la "boca" de un sapo, y el objetivo es hacer que las fichas caigan dentro del agujero para anotar puntos.</p> <p>Las reglas básicas del juego del sapo en Colombia suelen ser las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Cada ficha que cae dentro del agujero otorga una cierta cantidad de puntos, que varía según la ubicación del agujero. Algunos agujeros pueden tener puntajes más altos que otros.</li><li>2. Los jugadores lanzan las fichas desde una distancia predeterminada, generalmente a unos metros del tablero.</li><li>3. El juego se juega por turnos, y los jugadores lanzan un número específico de fichas en cada turno, generalmente cinco.</li><li>4. Gana el jugador o equipo que acumule la mayor cantidad de puntos después de</li></ol>	Habilidades motoras - Manipulativas	Caja de cartón Pinturas Marcadores silicona Tijeras Tubos de papel higiénico



un número acordado de rondas.

Este juego no solo desarrolla la motricidad, especialmente en las manos, sino que también amplía la imaginación, la creatividad, el entusiasmo y las habilidades artísticas de los participantes. Es una excelente forma de disfrutar en compañía y poner a prueba la destreza y la precisión.

**INTENCIONALIDAD:** desarrollar su motricidad especialmente en las manos, amplían su imaginación, creatividad, entusiasmo y habilidades artísticas.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
10/Noviembre/2023	13 Elaboración de "la coca"	Para elaborar "La Coca", necesitamos botellas de gaseosa que cortaremos por la mitad y luego decoraremos a nuestro gusto. Una vez terminada la decoración, haremos un agujero en la parte inferior de la botella por donde introduciremos la lana. Para evitar que la lana se salga de la botella, debemos hacer un nudo en el extremo. Luego, pegaremos dos tapas con silicona a la lana, las cuales estarán unidas a la botella. Este juego tradicionalmente colombiano es una excelente manera de reciclar materiales y fomentar la creatividad en los niños.	Habilidades motoras-manipulativas	Botellas plásticas Papel seda Tapas de gaseosa Silicona Lana Pintura Marcadores

**INTENCIONALIDAD:** fortalecer en los niños la psicomotricidad y la coordinación, ya que se realizan movimientos constantes de brazos y piernas. Combinando estos movimientos sin confundirse, aprenden a realizar varias tareas al mismo tiempo.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-	RECURSOS
-------	-----------	-------------	------------	----------



17/ 11/ 2023	14 La Cuerda	<p>A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores de los dos equipos. Se tensa la cuerda tirando de ambos. En este juego, se traza una línea divisoria en el terreno de juego y se ata un pañuelo en la mitad de la cuerda. Se colocan igual número de jugadores de ambos equipos a cada lado del pañuelo. Luego, se tensa la cuerda tirando desde ambos extremos y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo.</p> <p>Cuando se da la señal, todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado. El equipo que logre arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea divisoria será el ganador. Este juego no solo promueve la competencia y el trabajo en equipo, sino que también requiere fuerza y estrategia por parte de los participantes.</p>	<b>SUBCATEGORIA</b> Habilidades motoras manipulativas	Talento humano Soga
-----------------	-----------------	---	---	------------------------

**INTENCIONALIDAD:** fortalecer en los niños fuerza y coordinación óculo-manual favoreciendo la conciencia sobre sí mismo. También, contribuye a reconocer la importancia de jugar o hacer una actividad física en un espacio limpio y ordenado.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
17/ 11/ 2023	15 La carretilla	Este divertido juego puede realizarse de dos en dos o en grupos, formando parejas para participar en carreras	Habilidades sociales Empatía	Talento humano



emocionantes. Uno de los niños se tira al piso boca abajo, con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que su compañero le sujeta por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura, creando así una posición similar a la de una carretilla.

El niño que se encuentra en esta posición solo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival. Esta actividad no solo promueve la coordinación y el trabajo en equipo, sino que también desarrolla la fuerza y el equilibrio de los participantes. Además, fomenta la diversión y el compañerismo entre los niños.

**INTENCIONALIDAD:** fortalecer las habilidades físicas, sociales y emocionales, ya que es una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los niños en diferentes áreas de su vida.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
29/ 02/ 2024	16 El ponchado	En este dinámico juego, por turnos una persona asume el rol de "ponchador", quien lleva consigo una pelota mediana (llamada ponchador) y se encarga de	Habilidades motoras - locomotoras	Talento humano Pelota de caucho



perseguir a los otros jugadores, denominados "corredores", con el objetivo de tirarles la pelota. Cuando un corredor es tocado en cualquier parte del cuerpo por la pelota, se considera "ponchado" y queda eliminado del juego.

Reglas principales:

- El ponchador debe intentar tocar a todos los jugadores.
- Los corredores tienen la libertad de moverse en todas direcciones y pueden esquivar la pelota como prefieran.
- El juego puede realizarse con o sin límite de tiempo.
- Si el ponchador logra tocar a todos los jugadores, gana la partida. Sin embargo, si algún corredor logra evitar ser tocado durante todo el juego, él será el ganador.

Este juego promueve la actividad física, la agilidad y la estrategia, además de fomentar la competencia amistosa entre los participantes.

**INTENCIONALIDAD:** Fomentar la atención, la memoria y la capacidad de seguir instrucciones. Es un juego social que permite a los niños interactuar con otros y hacer amigos.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
29/ 02/ 2024	17 Simón dice	1. Se elige a un jugador para que asuma el rol de "Simón".	Habilidades sociales- Resolución de	Talento humano Música



2. "Simón" se posiciona frente a los demás jugadores y comienza a impartir instrucciones. conflictos
3. Las órdenes de "Simón" pueden ser diversas, desde "tocarse la nariz" hasta "saltar" o "dar una vuelta".
4. Los jugadores deben obedecer únicamente las instrucciones que "Simón" preceda con la frase "Simón dice".
5. Si algún jugador ejecuta una acción sin que "Simón" haya iniciado la instrucción con "Simón dice", o si no sigue correctamente una orden, será eliminado del juego.
6. El juego prosigue hasta que solo quede un jugador en pie, quien será proclamado como el ganador de la partida.

Este juego, además de divertido, promueve la atención y la capacidad de seguir instrucciones, así como la rapidez mental y la agilidad física.

**INTENCIONALIDAD:** Promover el desarrollo de habilidades motoras, como la coordinación y el equilibrio, al tiempo que fomenta la actividad física. Además, puede ayudar a mejorar la capacidad de atención y la capacidad de respuesta rápida, ya que los jugadores deben estar atentos a las señales para detenerse.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIAS-SUBCATEGORIA	RECURSOS
	18			



29/ 02/ 2024	Congelados	En este juego, un jugador es designado como "el que congela" y persigue a los demás jugadores. Cuando logra atrapar a uno, ese jugador queda congelado y no puede moverse hasta que otro participante que no esté congelado lo toque para liberarlo. La dinámica continúa hasta que todos los jugadores estén congelados o hasta que se agote un tiempo predeterminado. Esta actividad es sumamente divertida para disfrutar al aire libre con amigos o en eventos sociales, ya que fomenta la actividad física, la cooperación y la estrategia entre los participantes, además de generar momentos de risas y diversión.	Habilidades motoras - locomotoras	Talento humano
-----------------	------------	---	--------------------------------------	----------------

INTENCIONALIDAD: desarrollar en los niños habilidades sociales, explorar su identidad, personalidad, la integración, divertirse y disfrutar de la compañía de los demás.

FECHA	ACTIVIDAD 19	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
-------	-----------------	-------------	----------------------------	----------



7/ Marzo/  
2024

La botellita

Este clásico juego de niños y adolescentes es conocido como "Verdad o Consecuencia". Para jugarlo, los participantes se reúnen en círculo con una botella vacía colocada en el centro, la cual será girada por un moderador para determinar quiénes serán los próximos en responder. Cuando la botella se detiene, apunta a dos personas: una en el extremo de la base y otra en el extremo de la boca de la botella. La persona del extremo de la boca le pregunta a la del extremo de la base "¿Verdad o Consecuencia?". Si la persona elige "Verdad", se le hace una pregunta personal que debe responder honestamente. Si elige "Consecuencia", debe cumplir con alguna acción o reto propuesto por los demás participantes. Este proceso se repite sucesivamente con todos los participantes, generando momentos de diversión, confesiones y desafíos entre amigos. Es una excelente manera de fortalecer los lazos de amistad y pasar un buen rato juntos.

Habilidad social-  
resolución de  
conflictos

Talento humano  
Botella plástica

INTENCIONALIDAD: fomentar la diversión y creativa de pasar el tiempo, desarrollar habilidades, aprender sobre diferentes conceptos y fortalecer vínculos sociales.

FECHA

ACTIVIDAD  
20

DESCRIPCION

CATEGORIA-  
SUBCATEGORIA

RECURSOS



Editar con WPS Office

7/ 03/ 2024 El avión

El juego del avioncito de papel es una actividad clásica y entretenida que ha encantado a niños y adultos a lo largo de las generaciones. Consiste en doblar una hoja de papel de manera específica para crear un avión capaz de volar por el aire. Este juego no solo ofrece diversión, sino que también estimula la creatividad y la destreza manual de quienes participan en él. Además, es una excelente oportunidad para disfrutar al aire libre y compartir momentos de risas y competencia amistosa con amigos y familiares.

Habilidades motoras  
- manipulativas

Talento humano  
Hojas de papel

INTENCIONALIDAD: fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades motoras y sociales. Además, este juego promueve el ejercicio físico y la diversión entre los participantes.

FECHA

ACTIVIDAD  
21

DESCRIPCION

CATEGORIA-  
SUBCATEGORIA

RECURSOS



Editar con WPS Office

7/ 03/ 2024 La cadena

Un jugador persigue a los demás. El resto se moverá libremente por todo el espacio previamente de limitado. El jugador que persigue intenta tocar o atrapar al resto; cuando lo consigue el jugador tocado se coge de la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar al resto de los jugadores. A medida que se va tocando gente, estos se suman a la cadena que irá persiguiendo a los jugadores hasta que no quede ningún jugador libre.

habilidades motoras  
- Locomotoras

Talento humano

INTENCIONALIDAD: mejorar la motricidad gruesa y fina de los niños su coordinación ojo-manual y equilibrio

FECHA

ACTIVIDAD  
22

DESCRIPCION

CATEGORIA -  
SUBCATEGORIA

RECURSOS



Editar con WPS Office

21/ 03/ 2024	Rueda el aro	En este juego, un jugador asume el papel de perseguidor, mientras que los demás jugadores se mueven libremente por todo el espacio, previamente delimitado. El objetivo del perseguidor es tocar o atrapar a los demás jugadores. Una vez que logra tocar a uno de ellos, ese jugador se une a él, tomándolo de la mano, y juntos intentan atrapar al resto de los jugadores. Conforme van tocando a más personas, estas se unen a la cadena, formando un grupo que persigue a los jugadores restantes. El juego continúa hasta que todos los jugadores sean atrapados y no quede ninguno libre.	Habilidades motoras - manipulativas	Talento humano Aros Palos de madera
-----------------	--------------	--	--	---

INTENCIONALIDAD: Desarrollar habilidades físicas, cognitivas y sociales en los niños a través del juego.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
21/ 03/ 2024	23 El pañuelo caliente	En este juego, un jugador es designado para esconder el pañuelo. Mientras los demás jugadores buscan, el jugador que lo escondió proporciona pistas diciendo "caliente" o "frio", dependiendo de si los buscadores se acercan o se alejan del lugar donde se escondió el pañuelo.  Una vez que el pañuelo es encontrado, el jugador que lo halla grita "¡el pañuelo humea!" y todos los jugadores corren hacia el punto de inicio o la base	habilidades sociales- Resolución de conflictos	Talento humano Pañuelo



establecida al comienzo del juego. El objetivo es llegar al punto señalado sin golpear ni maltratar a los compañeros.

**INTENCIONALIDAD:** Fomentar la imaginación y fortalecer la amistad, mientras se divierten corriendo, escondiéndose y persiguiendo a otros en un juego lleno de emociones y aventuras.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
21/ 03/ 2024	24 Policías y ladrones	<p>Este juego tradicional es un juego colectivo donde pueden jugar más de 6 personas.</p> <p>Se hacen 2 equipos, unos serán policías y otros los ladrones. Puede ser que el equipo de policías tenga menos cantidad de miembros.</p> <p>Se escoge un lugar que será la cárcel, puede ser un poste de luz o un pedazo de acera. Los policías darán un tiempo para que los ladrones huyan y se escondan. Luego van en su búsqueda. Cada vez que un policía encuentra a un ladrón es capturado (el ladrón no se resiste al arresto) y se lleva a la cárcel. En la cárcel es cuidado por otro policía, pero si éste se descuida; otro ladrón puede ir en rescate del que está detenido y tocarlo para que salga de la cárcel.</p> <p>Los policías ganan cuando logran capturar a todos los ladrones.</p>	Habilidades sociales- Resolución de conflictos.	Talento humano



INTENCIONALIDAD: desarrollar aspectos múltiples y diversos como físicos, sociales y emocionales para el desarrollo integral de los niños.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
04/ 04/ 2024	25 El corazón de piña	<p>El juego consiste en donde un participante al azar o por turnos debe ser escogido como "El corazón de la piña" , ya que él se coloca en un punto de partida, luego todos deben tomarse de las manos horizontalmente procurando que el llamado "corazón de la piña" sea un extremo de la fila", después este tendrá que quedarse quieto en su sitio mientras que los demás jugadores tienen que girar rápidamente para enrollarse y también ir cantando esta ronda: El corazón de la piña se va envolviendo, Se va envolviendo. Todos los niños y niñas se van uniendo, Se van uniendo.</p> <p>Cuando hemos formado la piña en torno a la última niña, nos quedamos pegaditas acurrucaditas con la cabeza apoyada hacia el centro imaginando que escuchamos el corazón de la piña.</p> <p>Después cantamos:</p>	Habilidades sociales- Resolución de conflictos	Talento humano



El corazón de la piña  
 se va desarrollando,  
 Se va desarrollando.  
 Todos los niños y niñas  
 se van desunido,  
 Se van desunido.

INTENCIONALIDAD: Promueve la cooperación, la comunicación, la coordinación motora y la confianza en los niños, proporcionándoles importantes habilidades sociales y físicas para su desarrollo.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
04/04/2024	26 Carrera de tres piernas	El juego consiste en hacer una carrera en la que los participantes corren en parejas con una pierna atada a la pierna de su compañero, hasta llegar a su meta.	Habilidades motoras - Locomotoras	Talento humano Cuerda

INTENCIONALIDAD: fortalecer los lazos sociales y proporciona un momento de entretenimiento en un entorno lúdico.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
04/04/2024	27 El teléfono escarchado	El juego consiste en que un niño le transmite un mensaje a otro al oído rápidamente, este debe decirle lo que ha entendido rápidamente al oído al siguiente niño, así sucesivamente hasta llegar al último niño, al terminar, este dirá en voz alta lo que ha entendido, y el primer niño también dirá el mensaje real, de este modo la diversión se encuentra	Habilidades sociales- Empatía	Talento humano



en que el mensaje inicial y el final no tienen nada que ver.

INTENCIONALIDAD: Estimular en los niños la coordinación motriz, imaginación y socialización, también favorece el autoestima y confianza. Además, jugar al trompo es una forma de recuperar los juegos tradicionales que se están perdiendo por el avance de las nuevas tecnologías.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-SUBCATEGORIA	RECURSOS
18/ 04/ 2024	El Juego del trompo 28	Para jugar con el trompo se requieren de cinco pasos: 1. Debe enrollar el hilo del trompo desde la punta hasta la mitad del mismo. 2. Tome el trompo con su mano diestra y sosténgalo con la punta. 3. Revise que no vaya a golpear contra algún objeto en el camino. 4. Tire el trompo hacia el piso e inmediatamente jale la cuerda para que este gire. 5. Intente subirlo a su mano con ayuda de la cuerda.  Ganará quien logre que el trompo gire por un tiempo más prolongado.	Habilidades motoras - Manipulativas	Talento humano Trompos Piola

INTENCIONALIDAD:

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-	RECURSOS
-------	-----------	-------------	------------	----------



18/04/2024	29 El cuspe	El juego se desarrolla en un espacio amplio, consiste en envolver el cuspe en la punta con un látigo de cabuya deshilachada en su extremo, se coloca en el suelo y se hace girar, una vez éste se encuentre en movimiento, debe permanecer girando continuamente a fuerza de perreros o latigazo.	<b>SUBCATEGORIA</b> habilidades motoras - manipulativa	Talento humano Cuspe en madera látigo o cabuya
------------	----------------	---	--	--

INTENCIONALIDAD: desarrollar habilidades de estrategia y cálculo mental.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
18/04/ 2024	30 El cucunuba	El juego debe realizarse en terreno plano sin obstáculos. Se juega con bolas de metal, las que se lanzan a determinada distancia contra un tablero agujereado. Cada agujero tiene un puntaje, siendo mayor el del centro. El tablero agujereado está soportado por dos tablas, que se abren en forma de ángulo para permitir el paso de las bolas lanzadas por el jugador.	Habilidades Motoras - Manipulativas	Talento humano Cartulina regla lápiz Pegante Marcadores Bolas

INTENCIONALIDAD: promover la interacción social: el juego se puede jugar con un grupo de personas, lo que puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades sociales y aprender a cooperar con los demás.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA-	RECURSOS
-------	-----------	-------------	------------	----------



18/04/ 2024	<b>31</b> Coge el Ritmo	Diga usted se puede jugar con mínimo 2 jugadores y sin máximo de jugadores, el juego consiste en que los participantes deben organizarse en un orden ya sea fila o círculo, el juego es tipo musical el cual todos deben usar sus manos o pies (2 o 3 toques, 1 x sílaba o palabra	<b>SUBCATEGORIA</b> habilidades sociales- Empatía	Talento humano
----------------	----------------------------	--	---	----------------

INTENCIONALIDAD: Promover la actividad física y desarrollar habilidades como la coordinación, la destreza manual y la competitividad en un ambiente lúdico y amigable.

FECHA	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	CATEGORIA- SUBCATEGORIA	RECURSOS
18/04/ 2024	<b>32</b> El Yermis	El objetivo del juego es armar la torre de 10 tapas antes de ser ponchados en su totalidad. Los jugadores del equipo que poncha no pueden dar más de 3 pasos con la pelota en la mano y deben hacerse pases entre ellos para acercarse a los adversarios y poncharlos antes de que armen el yermis.	Habilidades motoras - Manipulativas	Talento humano Talento humano Tapas de gaseosa Pelota



INTENCIONALIDAD:

---

*Fuente: Creación propia*



Editar con WPS Office

#### **9.5.4 La evaluación de la estrategia**

Para la evaluación de esta intervención pedagógica y determinar el alcance de los objetivos de aprendizaje, el impacto de esta se evalúa mediante el ser, el hacer y el conocer, como se puede analizar a continuación:

**Conocer:** Comprensión de las reglas y objetivos del juego: Evaluar la comprensión de los estudiantes sobre las reglas del juego, los objetivos que deben alcanzarse y las estrategias que pueden emplearse para tener éxito en las actividades relacionadas con las categorías establecidas según corresponda cada actividad.

**Reflexión y aprendizaje:** Para la evaluación se fomenta la reflexión de los estudiantes sobre su experiencia en las actividades, incluyendo lo que aprendieron, las estrategias que utilizaron, los desafíos que enfrentaron y cómo pueden aplicar lo aprendido en situaciones futuras.

**Hacer:** Los niños y niñas participaron activamente en diversas actividades diseñadas para permitirles identificar y valorar su cultura indígena Quillacinga a través de prácticas concretas y significativas.

**Ser:** se trabaja mediante la observación del comportamiento: Evaluar cómo los estudiantes participan en las actividades, cómo interactúan entre ellos, su actitud hacia el juego, su disposición para colaborar y ayudar a sus compañeros, y cómo manejan las situaciones de éxito y fracaso.

**Desarrollo de habilidades sociales:** Se Evalúa la capacidad de los estudiantes para comunicarse, trabajar en equipo, resolver conflictos, mostrar empatía y respeto hacia los demás, y demostrar un espíritu deportivo y una actitud positiva durante el juego.



Hacer: En el hacer se evalúan los conocimientos y prácticas relacionados hacia el desarrollo de las habilidades sociales y habilidades motrices.

Desempeño en las actividades: Se evalúa la habilidad de los estudiantes para participar en las actividades según las reglas establecidas, su capacidad para realizar las acciones requeridas en el juego (como lanzar una pelota, saltar a la cuerda, colocar fichas de dominó, etc.) y su nivel de éxito en la ejecución de estas acciones. Habilidades motrices

Logros individuales y colectivos: Se evalúa los logros individuales y colectivos de los estudiantes durante las actividades, como la cantidad de puntos obtenidos en un juego, el número de fichas colocadas en el dominó, el Recital de coplas Tradicionales , etc.

La evaluación busca dimensionar el grado de conocimiento y práctica de los estudiantes en relación a las habilidades socio motoras como: las habilidades sociales, resolución de conflictos , empatía, comunicación y del otro lado habilidades loco-motoras, y manipulativas. Las cuales se trabajan con las distintas actividades establecidas, se tiene en cuenta el grado de colaboración y participación de cada uno y su grado de desarrollo y estado en relación a los objetivos establecidos

Finalmente , este proceso evaluativo culmina con la retroalimentación, cada estudiante seguramente deberá mejorar un proceso bien sea en el área social, o motora, por ende , es importante la constante observación para realizar una percepción objetiva y brindar la oportunidad de mejora a los estudiante sin excepción y de forma colectiva construir una reflexión conjunta sobre la implementación de setas actividades.

#### **9.5.5 Recursos**

Como se describe en cada actividad planteada, es necesario, antes de la ejecución de las actividades, establecer los recursos y procesos que forman parte de la planificación. Por ende,



se mencionan en la siguiente tabla los recursos a tener en cuenta.

**Tabla 2**

*Recursos*

Aspecto	Características
Infraestructura	A. Aula de clase B. Salón adecuado con los recursos necesarios para el desarrollo de juegos tradicionales. Elementos didácticos como coplas, pelotas entre otras C. Restaurante Escolar. 1 con cocina y comedor. D. Espacio de recreación: 2 parques infantiles pequeños.
Áreas verdes	Dispone de un espacio verde para recreación de los niños. Dispone de jardines alrededor de la escuela, en regular estado. Se cuenta con un pequeño terreno desaprovechado
Docentes	Número de docentes de aula: 6
Estudiantes	Matrícula de estudiantes en Básica Primaria: 96 y en el aula con quien se aplicará la propuesta 35
Personal administrativo	Personal administrativo: 1 y una manipuladora del restaurante escolar.

*Fuente: Creación Propia*

**Material de consumo.**

Se desarrollaron previamente observaciones en el entorno Se realizaron cuidadosos Planeaciones para asegurar que cada niño contara con un conjunto completo de materiales para las diversas actividades. Esto incluyó la provisión de papel seda, colores, marcadores, papel kraft, papel crepe, vinilos, materiales reciclables, fomi, hojas block, hojas de colores, papel periódico, cartulina de colores, globos, plastilina, lápices, borradores y sacapuntas. La elección de estos materiales se hizo con el propósito de ofrecer opciones versátiles y sostenibles que



permitieran a los niños expresar su creatividad de manera efectiva en cada actividad específica.

### **Material didáctico.**

El material didáctico necesario para implementar estas actividades es variado y amplio. Se cuenta con una variedad de juegos disponibles, y el entorno debe estar adecuadamente preparado. Además, es crucial elaborar cartillas con instrucciones y especificaciones detalladas para que los estudiantes comprendan las reglas de cada juego. Se necesitan instrumentos como tableros, cronómetros y otros elementos importantes para llevar a cabo estas 30 actividades. También es importante contar con información relevante y alusiva a cada una de las actividades.

## **10. Análisis e Interpretación de Resultados**

Siguiendo los objetivos de esta investigación, en un principio se estableció la necesidad de



abordar, de acuerdo al OE1, sobre la situación de los estudiantes en relación al manejo de las habilidades socio motoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls. A raíz del análisis de la información recolectada desde la entrevista estructurada aplicada a la docente encargada de orientar los procesos de los educandos, se evidenció que, dentro de este centro de atención a la primera infancia, y siguiendo las posturas de Chaverra & Uribe (2007) respecto a las habilidades sociomotoras estrechamente relacionadas con acciones y movimientos, se logró identificar que, aunque existen a grandes rasgos acciones y movimientos que involucran la interacción y el aprendizaje continuo de los niños, estas no se encuentran acompañadas de un trabajo pedagógico. Los responsables de mejorar las actividades motrices de los niños lo trabajan de forma individual y mediante ejercicios que no contemplan el uso de juegos.

Esto disminuye la eficacia del aprendizaje sobre las habilidades sociomotoras y, siguiendo a Parlebas (2001), citado por Duque y Tapias (2020), es importante ahondar de forma pedagógica en potenciar dichas actitudes, lo que contempla la necesidad de integrar estrategias de intervención. Para el caso de la primera infancia, como lo definen autores como Piaget & Inhelder (2016), estas estrategias se deben trabajar para forjar desde el desarrollo cognitivo, actuando a partir de las necesidades del educando y su estado de desarrollo. De acuerdo a las posturas de Piaget (2000), los niños experimentan el mundo a partir de la acción y desde cuatro etapas de pensamiento: sensoriomotora, preoperacional, operacional concreta y operacional formal. A partir de ahí, el juego se convierte en una herramienta prácticamente ineludible en la enseñanza para la primera infancia. Sin embargo, los resultados del diario de campo y las entrevistas revelaron que, según el responsable del acompañamiento de los niños, el juego se aborda como un aparte que fortalece los procesos de aprendizaje, pero no se dimensiona o toma como estrategia pedagógica, mucho menos el juego tradicional que no ha



sido abarcado de forma consciente, es decir, conociendo su pertinencia y el propósito desde el fortalecimiento de las habilidades socio-motoras.

De ahí que el juego se desarrolle en espacios de receso y en algunas terapias relacionadas con la mejora de la motricidad de los niños, muchas veces trabajado de forma individual. Ahora bien, si se toma en cuenta la postura de Parlebas (2008), es importante destacar que para poder desarrollar habilidades sociomotoras es totalmente relevante trabajar con lo social, el trabajo en equipo que llaman los maestros. En este contexto, se presenta la necesidad de socialización en línea con Ríos et al (2017). También es importante el entorno. En este sentido, fue evidente que los entornos cerrados son un elemento eficaz para fortalecer actitudes relacionadas con el juego, pero si no se cambian los entornos, difícilmente se podrán realizar actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales que sean eficientes.

Dentro del nivel educativo, en lo referente al trabajo con niños y niñas, a partir de la idea de Ríos et al (2017) de que “los fenómenos que acontecen en el medio que nos circunda, y en nuestro propio organismo, pueden ser sentidos y concienciados sólo como resultados de la actividad motriz” (p.12), se analiza la importancia del entorno y de su relevancia para los sentidos del niño, influyente en el desarrollo socio-motor del estudiante.

Respecto a este análisis, se concluyó que no es eficiente la integración de los juegos en aras de fortalecer las habilidades sociomotoras y que existe una conceptualización básica de la importancia de estas a nivel grupal, en la medida que no se hace énfasis en mejorar la comunicación y la resolución de conflictos. Si bien se realizan ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa, fina, y de ejercicios locomotores y de movimiento, estos están relacionados con el desarrollo individual de cada niño. Lo que demuestra la necesidad de trabajar sobre estos aspectos. A su vez, los niños muestran pocas prácticas relacionadas con los juegos



tradicionales, los cuales se relacionan en espacios de receso y en algunas actividades planificadas por los tutores. Además, la comunicación, aunque es propositiva, tiene falencias en el sentido de integrarse desde prácticas lúdicas.

Finalmente, se logró establecer algunos inconvenientes en el desarrollo de las habilidades motrices de los niños, relacionadas con el movimiento y la manipulación de elementos como pelotas. Algunas dificultades pueden estar relacionadas con problemas de atención y poca intención sobre las actividades planificadas por los tutores a fin de mejorar la motricidad y las habilidades sociales

Para el OE2 relacionado con “Diseñar una estrategia de intervención a través de los juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociomotoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls”, fue crucial establecer una ruta alineada con aspectos pedagógicos coherentes con la línea de investigación establecida. Esta ruta se enriqueció con importantes aportes de la pedagogía en la primera infancia, considerando los entornos y la relevancia de lo social en el aprendizaje de los estudiantes. Además, se nutrió de las posturas de reconocidos autores como Ausubel, Vygotsky, Piaget y, de una manera más adecuada a una perspectiva pragmática, John Dewey, quien destaca la educación como un acto de acción y reflexión.

Estas posturas, en líneas generales, contemplan un acercamiento a las necesidades de los estudiantes. Según Piaget (1981), en sus diversas teorías como la teoría cognitiva, Ausubel enfatiza la importancia de los conocimientos previos y la integración de estos desde el entorno. Esto implica que el maestro debe trabajar a partir de las situaciones culturales que forman parte de la educación infantil, una perspectiva que enriquece el uso de los juegos tradicionales como elementos asociados a lo cultural y a la cotidianidad.

Por otro lado, se adopta la teoría de Vygotsky, que destaca la interacción social, la zona



de desarrollo próximo y la función crucial del lenguaje y los signos en el desarrollo cognitivo. Esta postura comparte con Ausubel la importancia del entorno social como parte ineludible de los procesos pedagógicos en el desarrollo cognitivo infantil.

Además, se consideraron las posturas de Dewey, relacionadas con la necesidad de llevar los conocimientos a la práctica. Desde esta perspectiva, no es suficiente explicar el contenido de manera magistral, sino que, a partir de la acción propiciada por el juego y la interacción social, se puede construir una perspectiva más integral y coherente con los objetivos de estudio planteados. Es decir, desde Dewey se entiende la necesidad de mejorar la práctica educativa y, a su vez, fortalecer de manera integral las habilidades sociomotoras en los niños, mejorando la resolución de conflictos, la empatía hacia los demás y los movimientos locomotores.

Finalmente, cada actividad, desde un proceso metodológico, se planteó paso a paso siguiendo las posturas relacionadas con los juegos tradicionales establecidas en estudios de Durán (2013). Este autor expone que dichos juegos se integran desde lo educativo al promover un desarrollo integral en los niños. Fue sumamente importante trabajar en conjunto cada actividad, es decir, desde el trabajo grupal, ya que, como expone Piaget, la interacción social fortalece las habilidades sociales. Además, al comprender una de las problemáticas relacionadas con el OE2, donde fue evidente la falta de dinamismo en el espacio de aprendizaje, se fortaleció el juego desde las perspectivas de Piaget y Ausubel sobre la importancia del entorno. El contacto con la naturaleza es fundamental, por lo que se involucraron algunos entornos naturales como parques. Asimismo, se estableció la necesidad de contar con varios elementos didácticos como pelotas, lazos, parlantes, sillas y otros recursos asociados a los juegos tradicionales, y se adecuó el entorno para hacerlo más colorido y atractivo.



La implementación de esta propuesta de intervención pedagógica conto con un orden lógico basado en la categorización propuesta en el proyecto , con un total de 32 actividades basadas en juegos tradicionales en pertinencia de la necesidad de fortalecer el aprendiza de las habilidades sociomotrices de los niños, por lo tanto, se trabajaron de acuerdo e implementaron de acuerdo a cada aporte teórico practico basada en las posturas tanto pedagógicas de autores como Ausubel, Dewey Piaget y Vygotsky además de aquellos planteamientos basados sobre los juegos tradicionales de Fernández y López (2020). Pérez (2019). López y Ramírez (2016), Hernández (2021)., Que desde sus estudios han ahondado en las bondades de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica a la hora de abordar distintas desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, dentro de la categorización se resaltaron y se tuvo pleno saber de los distintos autores referenciados en la categorización basada en habilidades socio-motoras como Chaverra. Parlebas, Suyón & Neira , Ríos y demás autores, así como otros autores aquellos abordan teóricamente las subcategorías de habilidades sociales y locomotoras fue importante destacar los aportes de Roca (2014), Bazurto & Enrriquez (2021) , respecto de la empatía, refrentes que nutrieron tanto el diseño de la estrategia como la aplicación e la misma, autores como Muñoz & Castaño (2013), finalmente la resolución de conflictos conto con aportes de Kreidler (2017)

### **Habilidades loco motoras**

Dentro de las actividades relacionadas con esta subcategoría de investigación , se recogen a las distintas expresiones de los niños a partir de la aplicación de actividades como la rayuela que consistió en que los niños mediante el uso de un objeto para este caso de una piedra logaran con el movimiento generar procesos tanto motores y a la vez fortalecer la



parte social con su integración, dentro de este esfuerzo se logró identificar un avance sustantivo en distintas manifestaciones como “yo quiero volver a lanzar”, profe están lanzando mal» risas y disfrute en medio del desarrollo socioemocional de los niños, además, se logró evidenciar que existe un gran avance comunicativo entre pares , expresiones compartidas de juego, como “dale compañero que no pesa tanto” piso raya, no se vale» en ese ámbito se refleja tanto el compañerismo de los niños, como el apoyo mutuo por hacerlo bien, de la misma forma se contemplaba un propósito significativo en términos de competitivos, lo que favoreció la mejora constante de sus habilidades motoras y sociales, al comprender que perder no es un asunto anormal, reflejado en palabras como ” profe lo quiero volver a intentar si pierdo no importa”



*Fuente: Esta investigación*

La actividad de La rayuela fue adaptada para desarrollar el equilibrio y la coordinación. Los niños lanzaban una piedra sobre cuadros numerados y saltaban en un pie siguiendo la secuencia. Los niños mostraron entusiasmo y mejora en su capacidad de equilibrio y coordinación motriz.

Comentarios como «¡Mira cómo salto!» y «¡Lo logré sin caerme!» reflejaron su progreso y disfrute. Según Parlebas (2001), la sociomotricidad permite potenciar habilidades físicas e intelectuales mediante la interacción y el movimiento. Esta actividad fue muestra de cómo los juegos tradicionales pueden fomentar estas habilidades al involucrar movimientos físicos y secuencias numéricas, mejorando tanto el desarrollo cognitivo como el motor de los niños. Esta a su vez integra un trabajo más amplio a nivel pedagógico, dando oportunidad a mejorar otras áreas a nivel social desde la interacción y a su vez enriquece en el docente el abanico de posibilidades a nivel pedagógico en línea con Piaget (2000) los niños experimentan el mundo a partir de la interacción con el mismo, además nada más pertinente que el juego, no por lo que genera sino por la situación en sí como lo afirma Dewey (1903) “Supongamos que lanzamos una pelota a un niño, éste la recoge y la devuelve, y continúa el juego. Aquí el estímulo no es precisamente la visión de la pelota ni la de lanzarla: lo es la situación; el juego que se está jugando”.(p.39)

Los resultados obtenidos con la actividad de la rayuela, en donde se observó un avance en las habilidades motoras y sociales de los niños, se alinean con lo planteado por autores como Parlebas (2001) y Suyón & Neira (2017), quienes destacan la importancia de las actividades sociomotrices para el desarrollo integral. Siguiendo a Parlebas, el juego no solo implica el movimiento físico, sino que también fomenta la interacción social, creatividad y expresión



emocional, elementos que se reflejan en los comentarios de los niños como "profe, lo quiero volver a intentar" o "piso raya, no se vale", que evidencian su progreso en la comunicación y el compañerismo. Suyón & Neira subrayan que las actividades motrices, desde la primera infancia, son fundamentales para potenciar habilidades sociales, lo cual es esencial en el contexto educativo, tal como se observó en el disfrute y la colaboración entre los niños durante la actividad. Sin embargo, cabe resaltar que existieron problemas sobre la práctica del juego, algunos no comprendían bien este tipo de actividad, encontrando con más participación de las niñas sobre los niños.

Asimismo, desde los antecedentes, investigaciones como la de Azlan et al (2020) y Burgués et al (2020) refuerzan la idea de que los juegos tradicionales, como la rayuela, no solo mejoran la actividad física, sino que también tienen un impacto positivo en el aprendizaje social y emocional. Ambos estudios concluyen que los juegos tradicionales favorecen la participación y el desarrollo de diversas modalidades cognitivas y sensoriales. Esto coincidió con los resultados del presente estudio, donde los niños no solo mejoraron en sus habilidades motoras, sino también en su capacidad de interactuar y resolver conflictos de manera cooperativa, lo cual refleja el valor integral de incorporar estos juegos en el contexto educativo.

Por otro lado, es importante destacar la aplicación de la actividad denominada La gallina ciega la participación fue más efectiva. Actividad que consistió en vendar los ojos de los niños, y que de esta manera él logre encontrar a sus compañeros mediante el uso de la voz, un juego interactivo y que contemplo distintas mejoras, ahora bien a nivel comunicativo comprendieron la importancia de la escucha para la ubicación, un aspecto motor fundamental en el desarrollo cognitivo del niño, en este proceso se manifestaron distintas emociones, de intriga al menciona «profe, qué difícil», «profe, está haciendo trampa» ... «Profe, está mirando, no está bien puesta



la venda».

En la medida que despertó la curiosidad de los niños y niñas, un juego que resulto familiar al generar expresiones como «Profe, este juego lo jugamos con mi papá», «Profe, es importante que se coloque bien la venda» , de esta manera se identificaron mejoras significativas en el ámbito del juego, fortaleciendo componentes motores como la orientación, y de igual forma desde las habilidades sociales, al generar compañerismo y un dialogo permanente de juego,

La curiosidad en línea con lo que expone Vygotsky (1978) el juego tradicional de "la gallina ciega" es una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades socio-motoras en la primera infancia. Evidente en la capacidad de integración que tiene esta actividad en los niños estableciendo trabajo colaborativo y en equipo En La gallina ciega los niños desarrollaron coordinación, equilibrio y habilidades sociales al colaborar y comunicarse durante el juego, lo que facilita el aprendizaje dentro de su ZDP y promovió un desarrollo integral a través de la interacción lúdica.

En la ilustración se puede evidenciar el final del juego en el que los niños demostraron el manejo de distintas habilidades sociales y motrices por el movimiento y la interacción, además dentro de los resultados del diario de campo, La actividad La Gallinita Ciega la cual se llevó a cabo el 29 de septiembre de 2023 en el Gimnasio Infantil Boys and Girls, involucrando a niños de 3 a 5 años.

Las habilidades motoras expuestas en las actividades como La Rayuela,, El Gato y el Ratón, El Ponchado, Congelados, La Cadena, Carrera de Tres Piernas también fueron positivas en relación a la información obtenida en los diarios de campo se pudo establecer su Impacto en el Desarrollo Motor y Social de los Niños.





*Fuente: Creación propia*

En El Gato y el Ratón, un niño hacía de gato y otro de ratón, mientras los demás formaban un círculo. El juego promovió la agilidad y la rapidez, esenciales en las habilidades locomotoras, y fomentó la interacción social y la toma de turnos. Observaciones como «¡Corre más rápido, ratón!» y «¡No me atraparás!» indicaron un alto nivel de participación y emotividad en los estudiantes.

Además, en este juego es importante destacar que los niños asumieron un rol práctico frente a este tipo de actividades, asumieron su rol sin problema y se identificó un interés



Editar con WPS Office

colectivo. En el que se estableció lo motriz, una muestra de su relevancia es que los niños al final de la actividad no querían dejar de jugar, a la mayoría le gustaba ser el gato y de hecho lo relacionaban con aspectos cotidianos, relacionados con el heroísmo, la idea de hacer el bien para todos, En línea con las ideas de Parlebas (2000), quien destaca la importancia de la comunicación e interacción en las acciones sociomotrices. Además, Flores y Galante (2002) destacan que las habilidades motoras son esenciales para el éxito en actividades físicas específicas, lo que se observó en la mejora de la coordinación y rapidez de los niños.



*Fuente: Esta Investigación*

Otra actividad importante para esta categoría fue el Ponchado que se centró en el desarrollar agilidad y estrategia. Los niños debían evitar ser golpeados por una pelota,



Editar con WPS Office

promoviendo la capacidad de respuesta rápida y la cooperación entre los participantes. ¿quién no ha jugado el juego del ponchado? Como juego tradicional replicado de distintas formas, al respecto los niños expresaron entusiasmo y competitividad saludable, diciendo cosas como «¡Pégame con la pelota si puedes!» y «¡Casi me golpeas!» «¡Corran, corran!» Esta actividad está alineada con Parlebas (2001) y Ríos et al. (2017), quienes subrayan la importancia del contexto y la acción física en el desarrollo socio-motor. Por su parte, Bazurto y Enriquez (2021) señalan que estas habilidades son fundamentales para mejorar la capacidad de comunicación y el ajuste al entorno, lo que se reflejó en la habilidad de los niños para seguir instrucciones y participar activamente en el juego.

### **Habilidades locomotoras**

Las habilidades locomotoras se puede ver profundizada en distintos juegos como el juego de Congelados, en el que los niños desarrollaron habilidades locomotoras como la rapidez y la coordinación. La actividad involucró movimientos rápidos y la capacidad de detenerse de inmediato al ser congelados. Los niños disfrutaron de la actividad, aprendiendo a mantenerse inmóviles y a cooperar para descongelar, a sus compañeros. Comentarios como «¡Estoy congelado como una estatua!», «¡No se vale que me congeles tan rápido!» y «¡No te muevas, te van a ver!» indicaron que los niños comprendieron y disfrutaron del juego dentro del desarrollo de la actividad se logró identificar algunos aspectos como la mejora sustancial del proceso . Esta actividad promovió habilidades locomotoras, coordinación motora gruesa y capacidad de respuesta rápida, al estar en constante movimiento físico y desarrollar capacidades comunicativas en las que desafiaban al contrincante para desesperarlo.





*Fuente: Esta investigación*

En la Cadena, un niño perseguía a los demás y, al atraparlos, formaban una cadena. Este juego fomentó la coordinación y la colaboración. Los niños manifestaron «Ahora somos más fuertes» y «¡Agárrenlo antes de que escape!» lo que reflejó su entendimiento del juego y su trabajo en equipo como lo enfatiza Parlebas (2001).sobre la interacción sociomotriz se



Editar con WPS Office

ejemplificó claramente, ya que los niños aprendieron a trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. Castillo (2012) subraya la importancia de las habilidades motoras en la preparación para actividades físicas e intelectuales, lo cual se observó en la mejora de la cooperación y la coordinación entre los niños. Por su parte, desde la dimensión teórica de Flores & Galante (2002) durante el proceso pedagógico se debía contemplar muy bien el éxito sobre una acción que requiera de elementos motrices, desde el juego esta situación fue perceptible en la capacidad del niño al ejecutar una acción, lo que dejó en evidencia la muestra de que fueron capaces de activar procesos locomotores.

Ahora bien, en el juego denominado La Carrera de Tres Piernas requirió que los niños trabajaran en parejas, con una pierna atada a la de su compañero. Esta actividad promovió la coordinación y el trabajo en equipo. Observaciones como «¡Vamos juntos, no te caigas!» y «¡Lo logramos!», además de otras como «¡Espera, espera, porque me caigo!» demostraron que los niños mejoraron su cooperación y equilibrio. Esta actividad está en línea con Suyón y Neira (2017), quienes afirman que las actividades sociomotoras desde temprana edad son ventajosas para el desarrollo integral. Según Habilidades.top (2024), las habilidades locomotoras incluyen movimientos grandes de los músculos del cuerpo, como correr y saltar, y se dividen en habilidades motoras gruesas y finas. Estas actividades demostraron ser efectivas en la mejora de estas habilidades, contribuyendo al desarrollo motor y social de los niños. Además, para la realización de esta actividad se pudo determinar la coherencia del aporte teórico de Piaget a favor de entender que estos procesos requieren de estímulos nada más preciso que el juego y una actividad que requiera de la cooperación





*Fuente: Creación propia*

Por otro lado, la actividad denominada el Corazón de Piña involucró a los niños en un juego de coordinación y ritmo, donde debían seguir una secuencia de pasos al ritmo de una canción. Los niños expresaron «¡Es divertido, profe!» y «¡No me equivoqué otra vez!» Esta actividad mejoró la coordinación motora y el sentido rítmico, aspectos cruciales para el desarrollo motor. Según Bazurto y Enriquez (2021), las habilidades motoras se fortalecen mediante actividades que combinan movimiento y ritmo, lo cual se evidenció en esta actividad.

En palabras propias de Bazurto & Enriquez (2021) "Mediante el juego el niño va a fortalecerse en el aspecto motriz, físico, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral. Por ello,



es fundamental que el juego esté presente a lo largo de la vida". (p. 469)

### **Habilidades motoras y manipulativas**

Ahora bien , dentro de la subcategoría sobre Habilidades Motoras y Manipulativas se trabajaron las siguientes actividades : Los Encostalados, La Carrera del Limón, La Soga, El Juego de la Rana, Elaboración de 'La Coca', La Cuerda, El Trompo, El Cuspe, El Cucunuba, El Yermis

Para iniciar el trabajo sobre dicha subcategoría se empezó a abordar la actividad de los Encostalados, fue una actividad que consistió en que los niños se colocaran dentro de sacos y saltaran hacia una meta. Los niños mostraron entusiasmo y una alta participación, con comentarios como «¡Vamos, vamos!» y «¡Voy a ganar!», «¡Vamos, vamos!» Según Flores y Galante (2002), las habilidades motoras desde este ámbito se desarrollan mediante la competencia y el éxito en actividades físicas. Esta actividad permitió a los niños mejorar su coordinación y fuerza en las piernas, fundamentales para el desarrollo motor grueso. Desde la teoría de Vygotsky (2015) se entiende que estos procesos deben estar acompañados de la guía docente para evitar posibles dificultades.

#### **Ilustración 6**

#### **Costales**



*Fuente: Creación propia*

La actividad de la Carrera del Limón en la que los niños debían llevar un limón con una cuchara en la boca sin dejarlo caer, reflejó claramente el desarrollo de las habilidades manipulativas. Esta competencia implicó el control preciso de las manos y los dedos, aunque en este caso particular se destacó la coordinación ojo-boca en lugar de ojo-mano, adaptándose a las exigencias del juego. Las observaciones de comentarios como «¡Los limones son resbaladizos!» y «¡Estoy a punto de ganar!» indicaron una perspectiva consciente en la ejecución, lo cual fue clave para perfeccionar la precisión y concentración, tal como lo explicó Duarte (2023) en cuanto a las habilidades manipulativas.

Asimismo, el uso de esta actividad lúdica no solo se relacionó con el control físico, sino también con el entorno sociomotor, ya que fomentó la interacción entre los niños a través de la competencia y el juego. Según la perspectiva de Parlebas (2001), el juego fue un espacio donde no solo se manifestaron las habilidades físicas, sino que también se estimularon las habilidades sociales y emocionales, integrando el desarrollo integral del niño. Estas experiencias motrices permitieron que los niños se relacionaran mejor con su entorno y sus compañeros, mejorando su capacidad de interacción, tal como lo afirmaron Suyón y Neira (2017), quienes destacaron la importancia del juego en el desarrollo sociomotor. Por lo tanto, esta actividad no solo trabajó en las destrezas físicas de coordinación, sino que también potenció la socialización y el desarrollo emocional de los niños, aspectos que, según la literatura, fueron fundamentales en su crecimiento.





*Fuente: Creación propia*

La actividad del juego de La Soga, en la que los niños saltaron una cuerda sostenida por dos compañeros, evidenció un notable entusiasmo y energía, como lo reflejaron sus comentarios:

«¡Más rápido!» y «¡No puedo parar de saltar!» Esta actividad promovió la mejora de la coordinación motora gruesa y la capacidad de sincronización, elementos fundamentales para el



Editar con WPS Office

desarrollo motriz. Según Ruiz (2004), citado por Bucco y Zubiaur (2013), el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales a través del juego contribuye significativamente a mejorar las capacidades motoras gruesas de los niños, preparándolos para actividades físicas más complejas.

Además, el juego no solo se centró en la motricidad, sino que también fomentó la interacción social entre los compañeros, quienes cooperaron para mantener el ritmo adecuado



de la cuerda. Como expusieron Balbin (2022) y Bazurto & Enríquez (2021), las habilidades locomotoras como saltar, correr y girar requieren una coordinación significativa que, a través del juego, también mejora las relaciones interpersonales al promover la cooperación y el trabajo en equipo. Por lo tanto, esta actividad no solo desarrolló las destrezas físicas de coordinación y sincronización, sino que también facilitó el desarrollo social y emocional de los niños, quienes

*Fuente: Creación propia*

aprendieron a interactuar y colaborar entre sí, contribuyendo a su desarrollo integral.

El Juego de la Rana, donde los niños lanzaban fichas hacia la boca de una rana de metal, generó mucho interés y entusiasmo. Expresiones como «¡Voy a apuntar al centro!» y «¡Casi lo



logro!» demostraron el compromiso de los niños con la actividad. Esta dinámica contribuyó al desarrollo de la coordinación ojo-mano y la precisión en los movimientos, ambos elementos fundamentales en las habilidades manipulativas. Según Mero (2016), las habilidades motoras finas no son innatas, sino que se adquieren a través de la práctica de actividades que requieren precisión y control, como aquellas que implican manipular objetos pequeños.

Asimismo, esta actividad no solo trabajó la motricidad fina, sino que también fomentó la concentración y el control de los movimientos, aspectos cruciales para el desarrollo cognitivo y motor. De acuerdo con Ayres y Robbins (2008), las habilidades motoras finas se desarrollan mediante la ejecución voluntaria de movimientos controlados, lo cual se alcanzó en esta actividad mediante la repetición y el esfuerzo continuado.

En consecuencia, el Juego de la Rana no solo fortaleció las destrezas motoras finas de los niños, sino que también mejoró su capacidad para concentrarse y realizar movimientos precisos, aspectos esenciales para su desarrollo integral.



*Fuente: Creación propia*

La elaboración de La Coca fue una actividad en la que los niños crearon un juego tradicional utilizando materiales reciclados. Frases como «¡Quiero hacer una coca para mi mamá!» y «¡Me la puedo llevar a casa!» mostraron su entusiasmo y creatividad. Esta actividad promovió el desarrollo de la coordinación ojo-mano y la destreza manual, favoreciendo el fortalecimiento de las habilidades motoras finas. Según Carazo (2013), citado por Génesis (2017), las habilidades manipulativas se estimulan mediante el manejo de objetos y la realización de actividades que requieren precisión, como se pudo evidenciar en la elaboración de La Coca.

Por otro lado, esta actividad no solo reforzó las destrezas manuales, sino que también incentivó la creatividad y el pensamiento práctico de los niños al utilizar materiales reciclados para crear algo propio. Para Mero (2016), este tipo de ejercicios permiten a los niños desarrollar tanto habilidades físicas como cognitivas, especialmente en actividades que implican la construcción y manipulación de objetos.



*Fuente: Esta investigación*

El juego de La Cuerda involucró a los niños en saltos continuos, promoviendo la sincronización y la coordinación grupal. Los niños disfrutaron mucho, diciendo cosas como «¡Más rápido!» y «¡Sigue saltando!» Esta actividad fortaleció las habilidades motoras gruesas y la capacidad de trabajar en equipo. Según Bazurto y Enríquez (2021), estas habilidades son fundamentales para mejorar la capacidad de comunicación y el ajuste al entorno.



Editar con WPS Office

*fuentes propia de esta investigación*

El Trompo fue otra actividad notable, en la que los niños hicieron girar un trompo y compitieron para ver quién lograba mantenerlo en movimiento durante más tiempo. Comentarios como «¡Mira cómo gira!» y «¡Voy a ganar!» evidenciaron su entusiasmo y enfoque en la competencia. Esta actividad favoreció la mejora de la destreza manual y la coordinación ojo-mano, aspectos esenciales en el desarrollo de las habilidades manipulativas. Según Ruiz (2004), citado por Bucco y Zubiaur (2013), las habilidades motoras finas se desarrollan a través de actividades que exigen precisión y control, como se observó en el manejo del trompo.

Además, el juego no solo impulsó el desarrollo motor, sino que también promovió el sentido de competencia y la concentración entre los niños. Mero (2016) señala que el uso de juegos tradicionales, como el trompo, estimula tanto las habilidades físicas como cognitivas, al requerir atención y control constante durante su ejecución



*Fuente: Creación propia*

En el juego de El Cuspe los niños hicieron girar un trompo envuelto en un látigo de cabuya. Comentarios como «¡Es difícil hacerlo girar!» y «¡Quiero intentarlo de nuevo!» reflejaron su perseverancia y deseo de superarse. Esta actividad potenció el desarrollo motor y la coordinación ojo-mano, elementos clave para el fortalecimiento de las habilidades manipulativas. Según Ayres y Robbins (2008), las habilidades motoras finas se desarrollan mediante la práctica constante de actividades que requieren precisión y control, como sucedió en este juego tradicional.

Asimismo, el juego no solo contribuyó al desarrollo físico, sino que también fomentó la persistencia y el esfuerzo de los niños para mejorar en cada intento. Para Ruiz (2004), citado por Bucco y Zubiaur (2013), el desarrollo de habilidades motoras fundamentales, como las implicadas en este tipo de actividades, es crucial para que los niños puedan manejar objetos con mayor precisión y control.





*Fuente: Esta investigación*

En el juego de El Cucunuba, los niños lanzaron bolas de metal hacia un tablero agujereado con el objetivo de obtener puntos. Comentarios como «¡Voy a apuntar al centro!» y «¿Cuántos



Editar con WPS Office

puntos sumé, profe?» reflejaron su entusiasmo y sentido de competitividad. Esta actividad favoreció la precisión y la coordinación ojo-mano, aspectos fundamentales en el desarrollo de habilidades motoras finas. Según Carazo (2013), citado por Génesis (2017), las actividades que requieren precisión, como el lanzamiento de objetos, contribuyen significativamente al desarrollo de la coordinación y el control motor.

Por otra parte, este tipo de juego no solo mejoró las habilidades físicas de los niños, sino que también fomentó su capacidad para concentrarse y planificar sus movimientos con el fin de lograr el máximo rendimiento en la actividad. Mero (2016) destaca que los juegos que implican el uso de objetos y objetivos específicos, como en "El Cucunuba", son esenciales para el desarrollo tanto motriz como cognitivo en los niños.



*Fuente: Esta investigación*

En la actividad Coge el Ritmo, los niños siguieron el ritmo marcado por el maestro utilizando palmas, pies o instrumentos simples. Expresiones como «¡Mira cómo hago el ritmo!» y «¡Quiero intentarlo con los tambores!» evidenciaron su entusiasmo y dedicación durante la actividad. Esta dinámica contribuyó al desarrollo de la coordinación motora fina y gruesa, además de mejorar la capacidad de seguir instrucciones. Según Mero (2016), las habilidades motoras se fortalecen mediante actividades que requieren una coordinación precisa de movimientos, lo que se observó en la mejora de la precisión rítmica y sincronización de los niños.

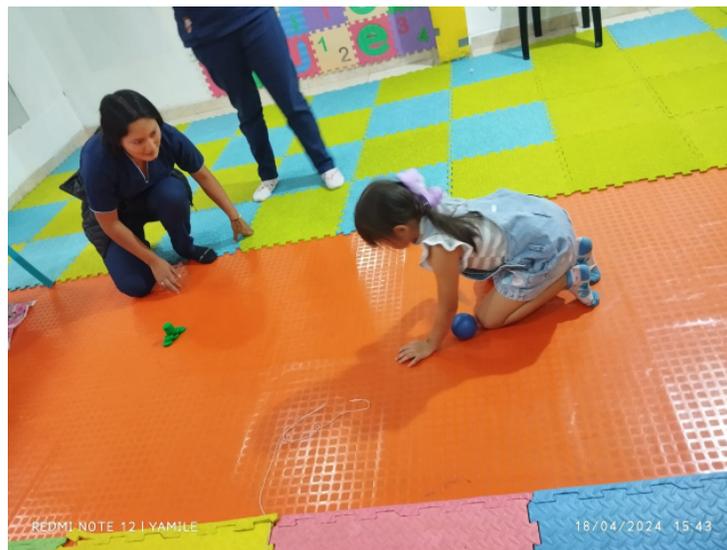
Por otro lado, esta actividad no solo favoreció el desarrollo motriz, sino que también estimuló la creatividad y la perspectiva de los niños al intentar ajustar sus movimientos al ritmo. De acuerdo con Balbin (2022), las actividades rítmicas que requieren coordinación de varias partes del cuerpo no solo promueven el desarrollo físico, sino también el cognitivo, ayudando a los niños a seguir patrones con mayor precisión.



*Fuente: Esta investigación*

Finalmente, El Yermis, los niños debían armar una torre de tapas antes de ser ponchados por una pelota. Comentarios como «¡Me gusta este juego!» y «¡Voy a buscar tapas para jugar en casa!» evidenciaron su entusiasmo y participación activa. Esta dinámica favoreció el desarrollo de la precisión y la coordinación ojo-mano, fundamentales para las habilidades manipulativas. Según Carazo (2013), citado por Génesis (2017), las habilidades manipulativas se fortalecen mediante la interacción constante con objetos, lo que se reflejó en la coordinación motriz de los niños durante el juego.

Por otro lado, esta actividad no solo mejoró las destrezas físicas, sino que también incentivó a los niños a trabajar bajo presión, dado que tenían que armar la torre rápidamente antes de ser alcanzados por la pelota. De acuerdo con Mero (2016), actividades como esta, que requieren precisión y velocidad, contribuyen al desarrollo tanto de la motricidad fina como gruesa, mejorando la agilidad y el control motor.



*Fuente. Esta investigación*

### **Habilidades sociales**

Para la categoría habilidades sociales , de la cual desprende la subcategoría empatía se abordaron las siguientes actividades: Recital de Coplas, La Carretilla, El Teléfono Escarchado, El Corazón de Piña, Coge el Ritmo

En la actividad del Recital de Coplas, los niños participaron recitando versos mientras los demás escuchaban y aplaudían. Comentarios como «¡Escucha mi copla!» y «¡Quiero recitar otra vez!» reflejaron su entusiasmo y motivación. Esta actividad fomentó el desarrollo de habilidades lingüísticas y de memoria, además de fortalecer la confianza para hablar en público. Según Verdugo (2014), las habilidades sociales y lingüísticas se potencian a través de la interacción verbal y la participación en actividades grupales, lo cual quedó evidenciado en la participación activa de los niños.

Por otro lado, esta actividad no solo mejoró las capacidades comunicativas, sino que también ofreció una oportunidad para que los niños se sintieran seguros al expresarse ante sus compañeros. En línea con la teoría de Vygotsky (2015), el aprendizaje se da de manera más efectiva cuando se aborda en contextos sociales y dinámicos, permitiendo que los niños mejoren su lenguaje y confianza en un ambiente colaborativo.





*Fuente: Esta investigación*

En el juego de La Carretilla, un niño se colocaba en posición de carretilla, apoyando las manos en el suelo mientras otro sostenía sus piernas, avanzando juntos hacia la meta. Expresiones como «¡Vamos más rápido!» y «¡No dejes que me caiga!» demostraron el entusiasmo y la cooperación entre los participantes. Esta actividad fomentó tanto la cooperación como el desarrollo de la coordinación motora gruesa. Según Ayres y Robbins (2008), las habilidades motoras gruesas son esenciales para el desarrollo físico y contribuyen a la capacidad de los niños para coordinar movimientos en actividades que requieren esfuerzo



Editar con WPS Office

compartido.

Esta actividad no solo mejoró las habilidades físicas, sino que también reforzó el trabajo en equipo, ya que los niños dependían del esfuerzo y la sincronización con su compañero para alcanzar el objetivo sin caer. Para Balbin (2022), las dinámicas cooperativas como La Carretilla ayudan a los niños a desarrollar no solo destrezas físicas, sino también competencias sociales importantes, como la confianza mutua y la colaboración en situaciones de desafío.

Además, la teoría de Parlebas (2001), citada por Duque y Tapias (2020), destaca que las actividades sociomotrices, como este tipo de juego, no solo implican la interacción física, sino que también requieren una profunda coordinación y comunicación entre los participantes, fortaleciendo tanto las habilidades motoras como las relaciones sociales.



*Fuente: Creación propia*

En el juego del Teléfono Escarchado, los niños formaron una fila y susurraron un mensaje al oído del compañero siguiente, quien debía repetirlo hasta llegar al último niño, quien decía el mensaje en voz alta. Los niños se mostraron divertidos y atentos, comentando «¡Eso no fue lo que dije!» y «¡Vamos a intentarlo de nuevo!» Esta actividad fomentó la precisión auditiva y la capacidad de atención, así como la cooperación. Según García et al. (2017), la comunicación efectiva y la escucha activa son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales. Este tejido es importante comprenderlo desde las teorías pedagógicas de (Piaget, 2000) , Vygotsky (2015) y Ausubel , desde el entendimiento que los estudiantes entienden el juego desde conocimientos previsto es decir lo asocian con actividades que ya realizaron, esto mejora a su vez la comunicación al compartir experiencias con sus compañeros mutuamente.



*Fuente: Esta investigación*

### **Resolución de conflictos**

Finalmente, se trabajaron dentro de la categoría habilidades sociales, la subcategoría resolución de conflictos teniendo presente las siguientes actividades El Escondite, Tingo Tingo Tingo, El Puente Está Quebrado, El Baile de las Sillas, Simón Dice, El Pañuelo Caliente, Policías y Ladrones, La Botellita.

Las actividades desarrolladas como "El Escondite", "Tingo Tingo Tingo", "El Puente Está Quebrado", "El Baile de las Sillas", "Simón Dice", "El Pañuelo Caliente", "Policías y Ladrones" y "La Botellita" demostraron ser eficaces en la promoción de habilidades sociales y la resolución de conflictos entre los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls.

El juego de el Escondite, permitió a los niños desarrollar habilidades sociales fundamentales, como la cooperación y el trabajo en equipo, mientras diseñaban estrategias tanto para esconderse como para buscar de manera eficiente. Comentarios como «¡Te encontré!» y «¡No me puedes ver!» reflejaron la emoción y el esfuerzo colectivo que esta actividad generó. Más allá de la diversión, este juego también destacó la importancia de un ambiente seguro y estructurado, que es crucial para que los niños se sientan libres de explorar y aprender. Según Suyón y Neira (2017), el juego en un contexto seguro facilita el desarrollo de la sociomotricidad y contribuye a que los niños experimenten con la resolución de problemas en un entorno de baja presión.





*Fuente: Esta investigación*

De igual manera, esta actividad no solo promovió la interacción social, sino que también favoreció la resolución de pequeños conflictos de manera lúdica, ya que los niños debían negociar reglas y acordar roles, lo cual es esencial para su desarrollo emocional. En consonancia con Kreidler (2017), los juegos en equipo como el Escondite enseñan a los niños a manejar



Editar con WPS Office

conflictos de forma creativa, fomentando un sentido de comunidad y respeto mutuo.

En la actividad de Tingo Tango, los niños trabajaron juntos mientras gestionaban la tensión de ser seleccionados para realizar una penitencia. Comentarios como «¡No quiero ser el próximo!» y «¡Te ayudo si me toca a mí!» reflejaron cómo los niños se apoyaban mutuamente y prestaban atención al desarrollo del juego. Esta dinámica no solo mejoró la coordinación y el trabajo en equipo, sino que también ayudó a los niños a desarrollar habilidades clave para resolver conflictos. Balbin (2022) sostiene que las actividades que implican toma de decisiones en grupo fomentan la empatía y la colaboración, aspectos que se manifestaron cuando los niños se ayudaban unos a otros a superar los desafíos.

Por otro lado, el juego no solo promovió habilidades físicas, sino que también ofreció una oportunidad para que los estudiantes aprendieran a manejar la incertidumbre y a colaborar en la resolución de problemas. Según Ríos et al. (2017), las actividades lúdicas que involucran interacción social permiten a los niños encontrar formas de solucionar problemas y crear dinámicas de apoyo colectivo.



*Fuente: Esta investigación*

Además, Parlebas (2001) citado por Malagón (2016) plantea que los juegos grupales, como Tingo Tingo Tango, no solo implican movimientos físicos coordinados, sino que también requieren una interacción social que fortalece las relaciones entre los participantes. Esto se observó claramente en la manera en que los niños colaboraban y se apoyaban en cada ronda.

En el juego de El Puente Está Quebrado, los niños participaron activamente tomando decisiones y trabajando juntos para mantener el equilibrio del cómo «Puente». Comentarios como «¡No te caigas!» y «¡Vamos a hacerlo juntos!» mostraron. los participantes colaboraron para lograr el objetivo. Esta actividad fomentó el trabajo en equipo y ayudó a los niños a desarrollar la capacidad de cooperar de manera efectiva, promoviendo también la comunicación entre ellos. Según Ayres y Robbins (2008), las actividades colaborativas como esta permiten a los niños aprender a coordinar sus acciones y tomar decisiones colectivas para alcanzar metas comunes.



*Fuente: Esta investigación*

Por otro lado, la dinámica del juego no solo favoreció la interacción física, sino que también proporcionó un espacio para que los niños resolvieran pequeños conflictos al negociar cómo moverse sin romper el puente. Según Ríos et al. (2017), juegos que implican la resolución de problemas en equipo mejoran las habilidades sociales y fortalecen la capacidad de los niños para encontrar soluciones conjuntas en un ambiente de cooperación.

Además, Parlebas (2001), citado por Duque y Tapias (2020), destaca que los juegos sociomotrices como El Puente Está Quebrado no solo requieren habilidades físicas, sino también un fuerte componente de interacción social, lo que refuerza tanto la comunicación como el trabajo en equipo para resolver los desafíos.

En El Baile de las Sillas, los niños aprendieron a lidiar con la competencia y a gestionar la frustración de perder, aspectos fundamentales para la resolución de conflictos. Guzmán et al. (2011) mencionan que la resolución de problemas permite considerar el conflicto como una ocasión de cambio creativo, algo que se pudo observar en la capacidad de los niños para adaptarse y seguir participando a pesar de ser eliminados.





*Fuente: Creación propia*

Un estudiante menciono ayudó a los niños a seguir instrucciones y a respetar las reglas del juego, lo cual es esencial para el desarrollo de una conducta social apropiada y la resolución de conflictos. La habilidad de los niños para acatar instrucciones de manera correcta redujo significativamente los desacuerdos y mejoró la armonía del grupo.

En la actividad de El Pañuelo Caliente, los niños se concentraron en buscar el pañuelo siguiendo pistas, lo que fomentó tanto la cooperación como la resolución de problemas. Comentarios como «¡Está por ahí!» y «¡Ayúdame a encontrarlo!» demostraron el espíritu colaborativo entre los participantes, quienes trabajaron juntos para alcanzar un objetivo común. Esta dinámica no solo promovió la búsqueda colectiva, sino que también ayudó a los niños a gestionar pequeños conflictos de forma colaborativa. Según Verdugo (2014), la colaboración y el trabajo en equipo son fundamentales para resolver problemas, ya que permiten que los niños desarrollen habilidades para coordinarse y apoyarse en actividades



grupales.

Además, esta actividad no solo fortaleció la cooperación, sino que también permitió que los niños negociaran y resolvieran discrepancias sobre las pistas y la dirección de la búsqueda. Según Kreidler (2017), el contexto de un juego en grupo es ideal para que los niños aprendan a manejar conflictos y encontrar soluciones creativas mediante la colaboración y el respeto mutuo.

Parlebas (2001), citado por Duque y Tapias (2020), señala que los juegos sociomotrices, como El Pañuelo Caliente exigen tanto habilidades físicas como sociales, lo que refuerza la interacción y el trabajo en equipo en la búsqueda de un objetivo común.



*Fuente: Esta investigación*

En el juego de Policías y Ladrones, los niños se organizaron en equipos y utilizaron la estrategia para cumplir sus roles, ya sea escapando o atrapando a sus compañeros. Frases



Editar con WPS Office

como «¡Atrápalos por allá!» y «¡Escóndete rápido!» mostraron el trabajo en equipo y la rápida toma de decisiones. Esta dinámica no solo fomentó la cooperación entre los participantes, sino que les enseñó a manejar conflictos de forma amistosa y constructiva, ya que debían negociar reglas y respetar los roles de cada uno. Según Suyón y Neira (2017), las actividades grupales basadas en la estrategia ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales y a resolver problemas en un ambiente colaborativo.

El juego también permitió que los niños experimentaran situaciones de tensión en un contexto lúdico, aprendiendo a aceptar tanto el éxito como la derrota de manera positiva. Esto coincide con la idea de Kreidler (2017), quien afirma que los juegos en equipo son una excelente manera de que los niños aprendan a resolver conflictos mediante la cooperación y el diálogo.

Además, Parlebas (2001), citado por Duque y Tapias (2020), resalta que las actividades sociomotrices, como Policias y Ladrones, no solo desarrollan habilidades físicas, sino también capacidades de interacción social, lo que es clave para el manejo constructivo de conflictos dentro del grupo.



*Fuente: esta investigación*

Finalmente, la Botellita promovió la interacción social y la toma de decisiones en grupo, aspectos cruciales para la resolución de conflictos. La actividad permitió a los niños experimentar y manejar diferentes emociones y situaciones sociales, reforzando su capacidad para resolver conflictos de manera efectiva y armoniosa .

Las observaciones y los resultados obtenidos están alineados con la teoría de Parlebas (2001) sobre la importancia de la interacción y el movimiento en el desarrollo de habilidades socio-motoras. Además, la teoría de Suyón y Neira (2017) refuerza la idea de que las actividades sociomotoras tempranas son esenciales para el desarrollo integral. Según Habilidades.top (2024), las habilidades locomotoras incluyen movimientos grandes de los músculos del cuerpo, como correr y saltar, y se dividen en habilidades motoras gruesas y finas. Estas actividades demostraron ser efectivas en la mejora de estas habilidades, contribuyendo al desarrollo motor y social de los niños.



*Fuente: Esta investigación*

## **11. Conclusiones**

Sin duda, el trabajo basado en los juegos tradicionales es más que pertinente, ya que involucra actividades que requieren diversas destrezas motoras, locomotoras, manipulativas y, al mismo tiempo, sociales, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Esta mirada favorece, en primer lugar, la comprensión de su estado de desarrollo y contribuye significativamente al desarrollo cognitivo.

Esta iniciativa investigativa fue relevante desde su concepción, ya que, desde el primer objetivo, se propuso construir diagnósticos específicos sobre las habilidades sociomotoras, con el fin de comprender profundamente las distintas falencias y oportunidades de mejora. Identificar el estado de desarrollo en este aspecto fue crucial para entender tanto la



perspectiva del docente titular como las diversas situaciones que se replican durante la práctica pedagógica, lo cual también impactó positivamente en el diseño posterior de la estrategia.

En cuanto al diseño de la estrategia, establecido en el Objetivo Especifico 2, fue determinante incluir diversas perspectivas teóricas que brindan una comprensión más amplia del desarrollo de habilidades sociomotoras. Autores como Dewey, Ausubel, Vygotsky y Piaget fueron fundamentales, ya que aportaron un orden específico y una intención clara a cada actividad, considerando las capacidades diversas de los niños, sus particularidades y la relación que tenían los juegos tradicionales. Estos juegos no solo contribuyen al desarrollo integral de los niños, sino que son particularmente pertinentes para trabajar en el desarrollo sociomotor. Además, permitieron reflexionar sobre la necesidad de ser creativos, trabajar con el entorno y permitir un espacio de desarrollo espontáneo en cada actividad, facilitando que los niños se expresen, compartan, aporten y den su visión.

Una vez diseñada la estrategia, al implementarla se abordó desde la praxis pedagógica un trabajo mancomunado, desde la planificación hasta la ejecución, proporcionando a los estudiantes instrucciones claras sobre lo que se iba a realizar y permitiéndoles, mediante los juegos tradicionales, participar activamente en cada actividad. Reflexionando durante el proceso, se concluye que la relación juego-aprendizaje es completamente pertinente, especialmente en la etapa de desarrollo en la que jugar ya es significativo para el desarrollo individual de cada niño y para el desarrollo de habilidades. Esto proporcionó momentos de diversión y una mejora significativa en la coordinación, colaboración y participación conjunta en cada actividad, lo cual también mejoró las habilidades sociales, la comunicación, el respeto, la empatía, la tolerancia al esperar turnos y el apoyo mutuo durante actividades que requerían



esfuerzo colectivo. Como resultado, estos juegos generaron un alto grado de interés en los estudiantes, al mismo tiempo que fomentaron el tejido social dentro del aula, reflejando una mejora en varios aspectos. Desde esta reflexión, es pertinente concluir que el trabajo con juegos tradicionales, además de favorecer la implementación de estas actividades y de replicar un legado que se ha transmitido a través de generaciones, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, simplificando el trabajo del maestro y promoviendo una convivencia significativa y un ambiente ameno durante el proceso.

Además, el entorno y la diversidad de espacios de aprendizaje jugaron un papel determinante. Aprovechar los distintos espacios fue crucial para el éxito de esta investigación, más allá de que, seguramente, surgieron algunos obstáculos que se lograron superar. Desde la teoría de Ausubel, se logró dimensionar la importancia tanto de lo lúdico como de adecuar el entorno y cambiarlo según lo requiriera cada actividad y la categoría de trabajo.

Por otro lado, la intervención de la diversa población que conforma el centro de atención fue importante, ya que aportaron desde recursos hasta tiempo para garantizar que el desarrollo de las actividades no tuviera ninguna dificultad. A priori, se estudió muy bien la teoría de Dewey (1903) para comprender el valor de la praxis, es decir, si se trataba de juegos, el primero en jugar debía ser el maestro, ser un niño más. Esta mirada disminuyó la dificultad del trabajo pedagógico, más allá de entender muy bien el rol de orientador, y permitió que el proceso se presentara inicialmente con cierto temor ante el acercamiento.

Finalmente, los resultados de esta investigación nos invitan a reflexionar profundamente sobre el papel que desempeñamos en el desarrollo integral de los niños. A través de la observación y análisis de actividades, queda claro que, aunque los juegos tradicionales tienen un enorme potencial para fortalecer habilidades motrices y sociales, su implementación



en el aula aún carece de una estructura pedagógica consciente y deliberada. Nos encontramos frente a la necesidad de transformar estos espacios de juego en oportunidades verdaderas de aprendizaje, donde el objetivo no sea solo entretener, sino también promover habilidades cruciales como la resolución de conflictos, la empatía y la cooperación. Si bien se reconocen avances en la motricidad y la interacción social, la perspectiva pedagógica sigue siendo débil en términos de fomentar una reflexión más profunda sobre el aprendizaje a través del juego.

Es importante ser críticos sobre la forma en que los educadores percibimos el juego en la primera infancia, y cómo muchas veces se subestima su valor pedagógico. El desafío radica en integrar estos juegos dentro de una planificación educativa que no solo apunte al desarrollo físico, sino que también potencie las habilidades socioemocionales de los niños de manera intencionada. La falta de un uso consciente y estructurado de estas herramientas pedagógicas pone de manifiesto la necesidad de repensar nuestras prácticas, adaptándolas a las necesidades reales de los estudiantes y alineándolas con los principios educativos de autores como Vygotsky y Piaget. Debemos cuestionarnos cómo podemos ir más allá de la simple aplicación de juegos y crear ambientes que verdaderamente impulsen el desarrollo integral de los niños, donde cada actividad lúdica tenga un propósito claro y significativo en su formación.



## 12. Recomendaciones

Primero, a partir de este esfuerzo investigativo, recomendamos llevar a cabo de manera integral este proceso preliminar, comenzando con un diagnóstico de los aspectos específicos en las situaciones particulares donde se pretenda replicar. Esto permitirá obtener un entendimiento claro de la situación y de las diferentes dificultades que puedan tener los niños en su desarrollo socio-motor.

Sugerimos abordar esta situación de manera práctica, involucrando tanto a los estudiantes como al maestro encargado. De esta forma, se podrá obtener una percepción más específica y detallada sobre las habilidades sociales y motrices de los estudiantes, lo que permitirá construir un diagnóstico preliminar que sirva de base para desarrollar estrategias pedagógicas coherentes con las necesidades específicas de los alumnos.



Por otro lado, invitamos a quienes estén interesados en generar procesos pedagógicos a favor del desarrollo de las habilidades socio-motoras a incluir el juego tradicional como una herramienta efectiva. Además, es fundamental relacionar estas prácticas con teorías pedagógicas relevantes para el desarrollo de habilidades socio-motoras, teniendo en cuenta la edad específica de los niños en su etapa de desarrollo. Teorías como las de Piaget, Vygotsky, Ausubel, y Dewey serían pertinentes al diseñar estrategias de juego que se adapten al contexto específico, asegurando coherencia entre el diagnóstico previo y las actividades propuestas, y respondiendo a las particularidades de los estudiantes y sus necesidades.

Asimismo, sugerimos que dichas estrategias incluyan una mirada creativa y lúdico, especialmente en la primera infancia, donde el juego desempeña un papel crucial en el fortalecimiento de las habilidades socio-motoras. Es importante que las actividades estén adecuadamente planificadas en función de los espacios disponibles, y que se diseñen escenarios de trabajo colaborativo, teniendo en cuenta las necesidades motrices de los estudiantes.

Invitamos al Gimnasio Infantil Boys and Girls a continuar trabajando con este tipo de herramientas, para mejorar los procesos relacionados con el desarrollo socio-motor de los estudiantes y de futuras generaciones. Proponemos una mirada transversal que comprenda la riqueza estratégica de estas actividades, especialmente en aquellos estudiantes que requieren esfuerzos más significativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otra apuesta significativa sería maximizar el impacto de las actividades lúdicas en los entornos educativos. Para ello, se podrían utilizar referentes como Ausubel y Piaget para construir estrategias que ofrezcan estímulos más significativos en el desarrollo integral de los alumnos.

Fomentar el trabajo en equipo y la socialización es también crucial. Se sugiere



implementar acciones que favorezcan el trabajo en equipo, dado que los niños suelen mostrarse más dispuestos cuando las actividades se relacionan con el juego, lo que facilita las interacciones y mejora las relaciones interpersonales. Los juegos grupales son pertinentes en este contexto, al igual que trabajar el diálogo, lo que a su vez contribuirá a mejorar la resolución de conflictos entre los niños y a orientarlos hacia el trabajo conjunto con un objetivo común.

Finalmente, la evaluación continua y los ajustes pedagógicos son esenciales. Es importante que la evaluación se realice teniendo en cuenta el diagnóstico inicial, aplicando actividades que respondan a las necesidades identificadas. Además, se debe reflexionar durante la práctica sobre los aspectos tanto positivos como negativos, invitando a la comunidad académica a trabajar en una evaluación continua, lo que permitirá realizar mejoras sobre la marcha.

## REFERENCIAS

Aguiar, E. (2015). Observación participante: una introducción. *Revista San Gregorio*, 80-89.

Obtenido de

<https://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/116>

Aguilar, J. (2018). Paradigma constructivista en la Educación. *Revista de Estudiantes de Filosofía*, 8(16), 20-20. Obtenido de

[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-97922002000100004](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922002000100004)

Anibal, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., & Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 1-11.

Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ibi/v36n2/ibi01217.pdf>

Añorve, M. (1991). La fiabilidad en la entrevista: la entrevista semi estructurada y estructurada, un recurso de la encuesta.

Aranguren, T; Tibaquichá, I; Reyes, F;. (2021). FORTALECIMIENTO DE IDENTIDAD CULTURAL



INDIGENA EN TIEMPOS DE COVID-19. Bogotá DC: UNIVERSIDAD EL BOSQUE. Obtenido de [https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/7629/Aranguren\\_Tibaquicha\\_Reyes\\_Fortalecimiento\\_de\\_identidad\\_cultural\\_Indigena\\_2021%20final.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/7629/Aranguren_Tibaquicha_Reyes_Fortalecimiento_de_identidad_cultural_Indigena_2021%20final.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. Revista Digital: Actividad Física y Deporte. Obtenido de [file:///C:/Users/Juan%20Pablo%20Paz/Downloads/Juegos+tradicionales\\_pdf\\_final.pdf](file:///C:/Users/Juan%20Pablo%20Paz/Downloads/Juegos+tradicionales_pdf_final.pdf)

Ausubel, D. (1963). Psicología del aprendizaje significativo. Grune & Stratton.

Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Springer. Springer.

Ayres, A., & Robbins, J. (2008). La integración sensorial en los niños: desafíos sensoriales ocultos. Madrid: TEa.

Balbin, Y. (2022). Entre lúdica y juego aprendo y me divierto; fortaleciendo las habilidades motrices básicas. Bogotá: Fundación Universitaria los libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/5495>

Bazurto, V., & Enríquez, L. (2021). El juego como estrategia para fortalecer las habilidades locomotrices en las clases. Las Ciencias, 465-474. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383791>

Bembibre, C. (Mar de 2010). Definición de Costumbres. DefiniciónABC. Obtenido de D.ABC: <https://www.definicionabc.com/social/costumbres.php>

Bojničanová, R. (2011). El cómic como forma específica del discurso literario: en el límite entre la literatura y el arte gráfico. Incursión a la historia y actualidad del cómic hispánico. Jornadas de Estudios Románicos. Nuevas teorías, modelos y su aplicación en lingüística, literatura, traductología y didáctica en los últimos, 23-36.

Bolívar, V. (2019). LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL DESARROLLO SOCIOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANZA. SANTA FE DE ANTIOQUIA: UNIVERSIDAD CATOLICA



DE ORIENTE. Obtenido de

<https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/20.500.13064/201/1/Trabajo%20de%20grado.pdf>

Bucco, L., & Zubiaur, M. (2013). Desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en función del sexo y del índice de masa corporal en escolares. Cuadernos de psicología del Deporte, 13(2), 63-72. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v13n2/art06.pdf>

Cabrera, D., & Ruiz, G. (2003). Los efectos de la práctica en el aprendizaje de habilidades motoras: presentación de las principales teorías. El Guiniguada., 45-54. Obtenido de [https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/5471/1/0235347\\_02003\\_0004.pdf](https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/5471/1/0235347_02003_0004.pdf)

Caminero, F. (2009). Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en alumnos/as de educación secundaria obligatoria. Universidad de Granada.

Camino, J., Coca, A., Garés, M., Sáez, M., & Vilardell, M. (2002). Berne y las bases filosóficas del análisis transaccional. Primeros resultados. Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista, 46, 79-84. Obtenido de <https://www.arantxa-coca.com/archivos/p004.pdf>

Carrillo, P., & Berges, B. (2009). Evolución conceptual de la Empatía. Revista electrónica Universidad de Jaén, 1-4.

Castañer, M., & Camerino, O. (2006). Manifestaciones básicas de la motricidad. Universitat de Lleida.

Castillo, R. (2012). La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano "El Llano". Edusol, 12(39), 61-71. Obtenido de <file:///C:/Users/Juan%20Pablo%20Paz/Downloads/Dialnet-LaCapacitacionPsicopedagogicaParaDesarrollarLaMotr-5822865.pdf>

Chaverra, B., & Uribe, I. (2007). Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción. Medellín: Funámbulos. Obtenido de



[http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/expo2007/aproximaciones\\_epistemologicas\\_2007.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/expo2007/aproximaciones_epistemologicas_2007.pdf)

Cubas, O. (2019). La Coordinación Motora Fina. Tumbes-Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES. Obtenido de

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1440>

de Armas Hernández, M. (2003). La mediación en la resolución de conflictos. *Educar*, 125-136.

de Colombia, G. (2018). Política Nacional de infancia y adolescencia 2018-2030. Bogotá, DC : Gobierno de Colombia.

de Colombia, G. (1994). Ley General de Educación 115 de 1994. Departamento Administrativo de la Función Pública.

de Guzmán, V., Muñoz, L., & Vergara, M. (2011). Resolución de conflictos en las aulas: un análisis desde la Investigación-Acción. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (18), 99-114. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430407>

Dewey, J. (1903). *Democracy in education. he elementary school teacher*.

Dewey, J. (1938). *Experiencia y educación*. Kappa Delta Pi.

Domingo, I., & May, S. (2014). LA PINTURA Y SU SIMBOLOGÍA EN LAS COMUNIDADES DE CAZADORES-RECOLECTORES DE LA TIERRA DE ARNHEM. *MUNDOS TRIBALES. UNA VISIÓN ETNOARQUEOLÓGICA*.

Duarte, D. (2023). *Incidencia de una estrategia motora de habilidades manipulativas orientadas al desarrollo del patrón de lanzamiento para la práctica del golf en niños de 3-5 años del Club Los*. Bogotá: Universidad Libre.

Duque, N., & Tapias, J. (2020). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fomentar el desarrollo sociomotriz de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Betsabé Espinal (Bachelor's thesis, Universidad Católica de Oriente)*. BELLO - ANTIIOQUIA: Universidad Católica de Oriente. Obtenido de <https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/672>

Duran, C., Levega, P., Planas, A., Muñoz, R., & Pubill, G. (2014). *Educación física emocional en*



secundaria. El papel de la sociomotricidad. Apunts Educación Física y Deportes, pp. 23-32. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551656904002>

Eisner, E. (2002). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales. *Arte, individuo y sociedad*, 47-55. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36918999/Elliot\\_Eisner-libre.pdf?1425966221=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DArte\\_Individuo\\_y\\_Sociedad\\_Anejo\\_I.pdf&Expires=1700287133&Signature=DdWpQW76PzC-YBuTSPbYIuLYnMvL2T~NGGNEzRFVml-NQz2uSgHYsKi](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36918999/Elliot_Eisner-libre.pdf?1425966221=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DArte_Individuo_y_Sociedad_Anejo_I.pdf&Expires=1700287133&Signature=DdWpQW76PzC-YBuTSPbYIuLYnMvL2T~NGGNEzRFVml-NQz2uSgHYsKi)

Falcón, V., & Rivero, E. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista Lecturas: Educación Física y Deportes*, 1(4), 29-36.

Fermoso, D., Cruzes, G., & Ruiz, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191-206. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103263>

Fernández, M., & López, A. (2020). La importancia del juego en el desarrollo social de los niños. *Revista de Educación y Desarrollo*, 15(2), 113-125.

Flores, A., & Galante, P. (2002). *Deportes individuales*. Zaragoza-España: Inde.

Florescano, E. (1999). *Memoria indígena*. México: Taurus., 315-316.

Flórez, A., & Prado-Chapí, M. (2021). Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizado. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas*, 12(2), 13-26.  
doi:<https://doi.org/10.15658/10.15658/>

García, M., Tobar, F., Delgado, V., & Gómez, M. (2017). Habilidades sociales. *Revista salud y ciencias*, 1(2), 8-15. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33131165/Habilidades\\_sociales\\_UD01-libre.pdf?1393925237=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHabilidades\\_sociales.pdf&Expires=1705963578&Signature=A388iuOd5Wy6JAIMG3jthJ-q7feCl~n84TCRVQYfNlg7LTCONlyQUHfA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33131165/Habilidades_sociales_UD01-libre.pdf?1393925237=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHabilidades_sociales.pdf&Expires=1705963578&Signature=A388iuOd5Wy6JAIMG3jthJ-q7feCl~n84TCRVQYfNlg7LTCONlyQUHfA)



- García, P. (2018). Desarrollo de habilidades motoras a través del juego. . Editorial Educativa.
- Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. Santiago de Chile: Instituto Construir.  
Obtenido de <http://www.institutoconstruir.org/centro superacion/La% 20Teor% EDa% 20de, 20, 287-305>.
- Génesis, F. (2017). "TALLER DE HABILIDADES MANIPULATIVAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. P. P PABLO VI - CASMA, 2017".  
Universidad Católica los ÁNGELES Chimbote , 1- 123.
- Goicochea, R. (2019). HABILIDADES SOCIALES: UNA REVISIÓN TEÓRICA DEL CONCEPTO. Pimentel - Perú: Universidad Señor de Sipán. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/Bances%20Goicochea%20Rosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Habilidades.top. (23 de Enero de 2024). Habilidades.top. Obtenido de Habilidades.top: <https://habilidades.top/habilidades-motrices/>
- Hernández, R. (2021). El juego como herramienta de regulación emocional en la infancia.  
Psicología y Desarrollo, 10(1), 45-60.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México D.F: Mcgraw-hill. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n.\\_Rutas\\_cuantitativa\\_\\_cualitativa\\_y\\_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LAS\\_RUTA.pdf&Expires=](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa__cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=)
- Hernández-, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2006). Analisis de los datos cuantitativos. Metodología de la investigación. Ciudad de México: Mc Graw Hill Education. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptsita, M. (2010). Medodologia de la investigación. México D.F:



Mc Graw Hill. Obtenido de <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

Herrera, J. (2018). Las prácticas investigativas contemporáneas. Los retos de sus nuevos planteamientos epistemológicos. *Revista Scientific*, 6-15. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7011905>

Huano, B. (2013). Influencia de la intervención didáctica en el desarrollo de la coordinación motora fina-niños de 4 años-Institución Educativa Inicial-318 San Juan Bautista. Maynas - Perú: Universidad Científica del Perú. Obtenido de <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/301>

I JANOT, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 19-42,. Obtenido de <https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/12/12>

Intuint Malchimp. (24 de Enero de 2024). [mailchimp.com](https://mailchimp.com). Obtenido de [mailchimp.com](https://mailchimp.com): <https://mailchimp.com/es/resources/conflict-resolution-skills/>

Iño, W. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*. Obtenido de <https://hal.science/hal-02528588/>

irflasalle.es. (25 de Enero de 2024). [irflasalle.es](https://www.irflasalle.es). Obtenido de [irflasalle.es](https://www.irflasalle.es): <https://www.irflasalle.es/que-es-la-motricidad-fina/>

Janot, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. *Disparidades. Revista de Antropología*, 19-42. Obtenido de <https://dra.revistas.csic.es/index.php/dra/article/view/12>

Jaramillo, L. (2007). Concepciones de infancia. *Zona Próxima*, 108-123. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/853/85300809.pdf>

Jociles, M. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología*, 121-150. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1050/105056206004/html/>

Kats, M., Seid, G., & Abiuso, F. (2019). La técnica de encuesta: Características y aplicaciones.



CARRERA DE SOCIOLOGÍA – UBA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CÁTEDRA:  
MORENO.

Kreidler, W. (2017). La resolución creativa de conflictos. SURGIR.

Lacunza, A., & Gonzáles, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. Fundamentos en humanidades, 12(23), 159-182. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>

López, J., & Ramírez, S. (2016). Juegos tradicionales y transmisión cultural. Cultura y Educación, 8(3), 210-225.

MaguaRED. (9 de Agosto de 2018). maguared. Obtenido de maguared: <https://maguared.gov.co/pueblos-indigenas-y-primer-infancia/>

Malagón, D. (2016). De la vivencia sociomotriz a la experiencia de las relaciones interpersonales, base de la convivencia. Bogotá: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Obtenido de <http://upnblib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2794/TE-18933.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, A., & Soto, G. (2009). Diario de campo. R0. Obtenido de <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-32-DIARIO-DE-CAMPO.pdf>

Mato, D., & Maldonado, A. (2007). Cultura y Transformaciones sociales en tiempos de globalización Perspectivas latinoamericanas. Buenos Aires: Clacso. Obtenido de <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/14583/1/mato.pdf>

Medina, A., & Rojas, E. (2017). Actividades motrices en la primera infancia. Editorial. Psicomotricidad.

Mero, D. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. Dominio de las Ciencias, 2(4), 164-178. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802869>

Miguélez, M. (2000). La investigación-acción en el aula. Agenda académica, 7(1), 27. Obtenido de



<https://alad.cele.unam.mx/modulo2/unidad1/investigacion-accion.pdf>

Ministerio de la Protección Social. (2006). Código de la infancia y adolescencia (Ley 1098 de 2006). Colombia: Bienestar Familiar.

Montessori, M. (2018). metodo Montessori.

Muñoz, A., & Castaño, L. (2013). La empatía: ¿ un concepto univoco?. Katharsis, 123-143. Obtenido de <https://bibliotecadigital.iue.edu.co/handle/20.500.12717/2391>

Nascimento, J., Miotto, A., & Jagas, S. (2017). PSICOLOGIA DO ESPORTE E DO EXERCÍCIO-PROJETO COMERCIAL-TÊNIS. Centro Universitário da Fundação Assis Gurgacz.

Navarro, M., García, J., Brito, E., Ruiz, J., Navarro, R., & Egea, A. (2001). Principales modelos explicativos del aprendizaje motor.Mecanismos y factores. Departamento Hospital Universitario Insular. U. L.P.G.C. Servicio de Cirugía Ortopédica y Traumatología, 82-87. Obtenido de [https://www.tresarroyos.gov.ar/recursos/Capacitacion\\_deporte/Modelos\\_aprendizaje\\_motor.pdf](https://www.tresarroyos.gov.ar/recursos/Capacitacion_deporte/Modelos_aprendizaje_motor.pdf)

Nizama, R. (2021). Coordinación motora gruesa y su relación con la actividad física en estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa San Agustín del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima-Perú: Universidad Alas Peruanas. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/9743>

NU. CEPAL-UNICEF. (2012). Los derechos de las niñas y los niños indígenas. UNICEF.

Núñez , K., & Baronnet, B. (2017). Infancias indígenas y construcción de identidades. Argumentos,, 17-36. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/595/59552650002.pdf>

Obando, L. (1993). El diario de campo. Revista trabajo social, 308-319.

Parlebas, P. ((2008)). Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz. Editorial Paidotribo.

Pérez, L. (2019). El juego como medio de desarrollo social y emocional en la infancia. Psicología



Infantil, 14(4), 78-90.

Pérez, R. (2016). Resolución de conflictos: hacia una cultura de paz en niños de primaria. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(3), 195-205.

Piaget, J. (1962). *El juego y la imitación en la infancia*. Norton.

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y aprendizaje*, 4(sup2), 13-5. 13-54.

Piaget, J. (2000). Piaget's theory of cognitive development. *Childhood cognitive development: The essential readings*, 2, 33-47.

Piaget, J., & Buey, F. (1983). *Psicología y pedagogía*. Madrid-España: Sarpe.

Piaget, J., & Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño*. Paris: (ed. renovada). Ediciones Morata.

Pisconte, S. (2013). . Efectos de un programa de juegos recreativos para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños con retardo mental de la Institución Educativa "Los Pinos" de San Juan de Lurigancho. Lima-Peru: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/13750>

Prieto, M. (2011). Empatía, asertividad y comunicación. *Revista de innovación y*, , 1-8.

Proaño, A. (2013). La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura en los niños y niñas del primer grado de la escuela de educación básica "boreano", de la provincia pichincha, cantón quito, parroquia tumbaco. Ambato-Ecuador: Master's thesis. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/6263>

Ramírez, E. (2022). La elaboración de abonos orgánicos y aprendizaje significativo para la transformación educativa en un contexto de transición agroecológica. *Cuadernos Inter. ca mbio sobre Centroamérica y el Caribe*, 1-25.  
doi:<https://doi.org/10.15517/c.a.v19i2.50595>

Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en psicología*, 9-17.  
Obtenido de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/167>.

Ríos, L., Vásquez, E., Romero, E., Nuño, M., Campos, L., Caro, S., & Ramírez, J. (2017). Factores asociados a la actividad física y el índice de masa corporal en escolares de Arandas,



- Jalisco, México. Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social, vol. 55, núm. 4, pp. 472-480. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4577/457751260011/html/>
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: Acde.
- Rosas, R., & Christian, S. (2018). *PIAGET, VIGOTSKI Y MATURANA.CO;í/STRUCTIVISMO*. Buenos Aires: Aique.
- Ruiz, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: revista digital de educación física*, (15), 7-20. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3891729>
- Sánchez, L., & Daniel, N. (2001). Juegos tradicionales. “. Más allá del jugar”. Cali ediciones Funlibre., 115-122.
- Saüch, G., Castañer, M., & Hileno, R. (2013). Valorar la capacidad de equilibrio en la tercera edad. *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (23), 48-50.
- Severo, A. (2012). Teorías del aprendizaje. IFD – Tacuarembó, 1-8. Obtenido de [http://www.academia.edu/3863397/TEOR%C3%8DAS\\_DEL\\_APRENDIZAJE\\_Materia\\_Psicolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Educaci%C3%B3n](http://www.academia.edu/3863397/TEOR%C3%8DAS_DEL_APRENDIZAJE_Materia_Psicolog%C3%ADa_de_la_Educaci%C3%B3n).
- Soca, J., López, G., & Chaviano, N. (2021). Valores morales, humanos y socio-culturales. El caso de los estudiantes de Ingeniería Mecánica Agrícola. *Revista Ingeniería Agrícola*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5862/586269368007/html/#:~:text=Valores%20socio%2Dculturales%3A%20conjunto%20de,sociedad%20o%20grupo%20de%20personas>.
- Solà, I., & Segalés, J. (2008). i Solà-Segalés, J. C. (2008). *Arte gráfico y comunicación visual*. .. Millars: espai i història, 183-196.
- Sutta , G. (2023). *Estrategias gráfico plásticas y la coordinación motora fina en estudiantes de 5 años de una institución educativa Cusco*. LIMA - PERÚ: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/125671>
- Sutton, A., & Varela, M. (2012). *La técnica de grupos focales*. Investigación en Educación Médica,



55-60. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n5/v2n5a9.pdf>

Suyón, S., & Neira, M. (2017). Actividades sociométricas y su incidencia en la socialización de los niños y niñas de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 213-Villa Rica -San José de Lourdes-Año 2015. CHICLAYO - PERÚ: UNIVERSIDA CÉSAR VALLEJO.

Obtenido de

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21490/suyon\\_sh.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21490/suyon_sh.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados. Editorial Paidós Básica, 100-132. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34912704/LECTURA\\_DE\\_EVERTSON-libre.pdf?1411935571=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLECTURA\\_DE\\_EVERTSON.pdf&Expires=1705097498&Signature=Wmf6ekyVTSCxGgWAIyx+70bZKQbchwn4WD0V-52qjAwSAoMS5q-nZ5nP~SSk3AN](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34912704/LECTURA_DE_EVERTSON-libre.pdf?1411935571=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLECTURA_DE_EVERTSON.pdf&Expires=1705097498&Signature=Wmf6ekyVTSCxGgWAIyx+70bZKQbchwn4WD0V-52qjAwSAoMS5q-nZ5nP~SSk3AN)

Torrecilla, F. (2011). Métodos de investigación en Educación Especial. 3ª Educación Especial., 14-16. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39407277/rodriguez\\_s\\_investigacion\\_accion-libre.pdf?1445752714=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DRodriguez\\_s\\_investigacion\\_accion.pdf&Expires=1704932799&Signature=SBVfJJCEEg08IAmVoS20ilM3LgvAt+597qSShx](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39407277/rodriguez_s_investigacion_accion-libre.pdf?1445752714=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DRodriguez_s_investigacion_accion.pdf&Expires=1704932799&Signature=SBVfJJCEEg08IAmVoS20ilM3LgvAt+597qSShx)

Torrecilla, J. (2006). La entrevista. Universidad Autónoma de Madrid, 1-20. Obtenido de [http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86\\_entrevistapdfcopy.pdf?f](http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf?f)

Torruco, L., Bravo, D., & Martínez, H. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en educación médica.

Troncoso, C., & Amaya, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. Revista de la Facultad de Medicina, 329-332.

Trujillo, F., Mara, M., Rivas, T., & Luis, A. (2005). Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional. INNOVAR. Revista de Ciencias Administrativas y Sociales, 9-25. Obtenido de



<https://www.redalyc.org/pdf/818/81802502.pdf>

Vásquez, D., & Sepúlveda, V. (2017). Uso del test KTK como instrumento de evaluación de la coordinación motora gruesa entre los 6 y 11 años de edad en hombres y mujeres. *Revista ciencias de la actividad física*, 18(1), 43-52. Obtenido de <https://revistas.um.es/sportk/article/view/488851/329781>

Verdugo, M. (2014). *Habilidades sociales*. Madrid: V. E. Caballo (Ed.). Fundación VECA.

Vigotsky, L. (2015). *Interacción entre aprendizaje y desarrollo*.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.

## ANEXOS

ANEXO A

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS .



<ul style="list-style-type: none"> <li>Responde ¿Practicar alguno de estos juegos con tus compañeros? si respondes afirmativamente explica ¿Qué juego? y ¿Qué sensaciones tienes acerca de esta situación?</li> </ul>		1	2	3	4	5 X	La pregunta cumple con el objetivo
<b>Validez general del instrumento (Preguntas orientadoras para el instrumento)</b>							
Aplicable	X	No aplicable	Aplicable con observaciones				
No C sale /Pasaporte	1.085.305.388 de Pasto- Magister en educación						
Celular:	3217483100						
Correo electrónico:	<a href="mailto:edpaz@umariana.edu.co">edpaz@umariana.edu.co</a>						
Firma:							
<p><b>Nota:</b> Anexar certificado o copia del título de licenciado, magister o doctoral          ¡Muchas gracias por su valiosa colaboración!</p>							



**Validez general del instrumento (Preguntas orientadoras para el instrumento)**

Aplicable	X	No aplicable	Aplicable con observaciones
No C C /Pasaporte		1.085.305.388	
Celular:		3217483100	
Correo electrónico:		edpaz@umariana.edu.co	
Firma:			

**Nota:** Anexar certificado o copia del título de magister o doctoral

¡Muchas gracias por su valiosa colaboración!



sí respondes afirmativamente explica ¿Qué juego? y ¿Qué sensaciones tienes acerca de esta situación?									objetivo planteado.
<b>Validez general del instrumento (Preguntas orientadoras para el instrumento)</b>									
Aplicable	X	No aplicable					Aplicable con observaciones		
No C sale /Pasaporte		1010035238							
Celular:		3157933944							
Correo electrónico:		juanpablopazudenar@gmail.com							
Firma:									
<b>Nota:</b> Anexar certificado o copia del título de licenciado magister o doctoral ¡Muchas gracias por su valiosa colaboración!									



**Validez general del instrumento (Preguntas orientadoras para el instrumento)**

Aplicable	X	No aplicable	Aplicable con observaciones
No C.C./Pasaporte		1010035238	
Celular:		3157933944	
Correo electrónico:		Juanpablo pazudenar@gmail.com	
Firma:			

**Nota:** Anexar certificado o copia del título de magister o doctoral

¡Muchas gracias por su valiosa colaboración!





Editar con WPS Office

## ANEXO B

### Instrumento de entrevista estructurada

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE ENCARGADA DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GIMNASIO INFANTIL BOYS AND GIRLS.		
Contexto o lugar de aplicación: Gimnasio Infantil Boys and Girls	Título de la investigación: FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES SOCIOMOTORAS ATRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS DEL GIMNASIO INFANTIL BOYS AND GIRLS.	Objetivo: Fortalecer las habilidades socio motoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls a través de la estrategia basada en los juegos tradicionales
Entrevistado: Liliana Torres		
Entrevistadores: Yamile Coral Yampuezan Nereida Rocio Potosí Chañag		
PREGUNTAS:	RESPUESTAS:	
1. ¿Cómo describirías el nivel de participación de los estudiantes en las actividades socio-motoras?		
2. ¿Has notado algún cambio en el comportamiento o la interacción de los estudiantes durante estas actividades?		



3. ¿Cómo observas la dinámica social entre los estudiantes durante las actividades físicas?	
4. ¿Qué recursos o materiales didácticos utiliza para apoyar el desarrollo de habilidades de lectoescritura en el aula?	

5. ¿Qué observaciones has hecho sobre las habilidades motoras gruesas de los estudiantes?	
6. ¿Cómo se desenvuelven en actividades que implican correr, saltar o realizar ejercicios físicos más intensos?	
7. ¿Notas alguna diferencia en las habilidades motoras finas de los estudiantes al realizar actividades que requieren destreza manual?	
8. ¿Participan activamente en actividades que involucren coordinación manual?	
9. ¿Han expresado los estudiantes algún interés particular en actividades como juegos que requieran destrezas de equilibrio?	



10. ¿Qué opinas acerca de la importancia de los juegos tradicionales para el trabajo de las habilidades socio-motoras en los niños y niñas?	
11. ¿Hay algún comentario adicional que quieras compartir sobre la relación de los estudiantes con las actividades socio-motoras en el entorno escolar?	
12. ¿Alguna vez han expresado deseos de mejorar en algún aspecto específico?	
13. ¿Cómo crees que los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje de las habilidades socio-motoras en los niños y niñas del Gimnasio infantil Boys and Girls?	



OBSERVACIONES:



Editar con WPS Office

ANEXO C

Instrumento Diario de campo

DIARIO DE CAMPO		
fomentar el rescate de los juegos tradicionales en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls a través de las actividades rectoras		
Fecha:	18/04/2024	
Actividad	Piedra papel o tijera	
Investigador - Observador:	Diana Marcela Cuaspud Caicedo	
Objetivo:	Proporcionar una experiencia lúdica y socialmente interactiva	
Situación:	La situación de los niños y niñas en el Gimnasio Infantil Boys and Girls se destaca por ser un entorno que favorece de manera significativa el desarrollo de sus habilidades . Este establecimiento no solo se centra en la educación académica, sino que también coloca un fuerte énfasis en el crecimiento integral de los niños, abordando aspectos físicos, cognitivos, sociales y emocionales.	
Lugar:	Gimnasio Infantil Boys and Girls a través de las actividades rectoras	
CATEGORIA :	HABILIDADES SOCIALES	
SUB CATEGORIA:	EMPATÍA	
Recursos:	Talento humano	
Personajes que intervienen:	NIÑOS DE 3- 5 AÑOS	
Descripción de actividades pedagógicas, realizadas	Consideraciones interpretativas/ Analíticas con respecto al Objetivo de investigación	
<p>Este juego requiere de dos jugadores enfrentados en tres rondas secuenciales, en cada una de las cuales deberá esconder su mano en su espalda y cantar junto con el oponente "piedra, papel o tijera, 1, 2, 3, ¡ya!". Entonces cada uno sacará la mano y mostrará una de las tres formas disponibles: piedra (puño cerrado), tijera (puño con el índice y dedo medio extendidos) o papel (palma abierta). Dependiendo de la combinación obtenida, uno de los dos jugadores vencerá</p>	<p><i>Este juego desarrollo habilidades de toma de decisiones rápidas y estrategia, además enseñó a los niños a aceptar la derrota y la victoria de manera deportiva, fomentando la empatía y el respeto es así como se generaron algunas manifestaciones</i></p> <p><i>&lt;&lt; Ganaste tu, juguemos otra vez está ves quiero ganarte yo.</i></p> <p><i>&lt;&lt;Dile a Paulo que no haga trampa</i></p> <p><i>&lt;&lt;Yo juego con la profe</i></p> <p><i>&lt;&lt;Yo ya conocía este juego, mi mamá me lo enseñó.</i></p> <p><i>Los niños aprendieron a aceptar los resultados del juego con una actitud positiva, mostrando empatía y respeto hacia sus compañeros</i></p>	



<b>Observaciones</b>	Los niños mostraron entusiasmo y participaron activamente. La actividad fomentó la toma de decisiones y la aceptación de resultados, además de promover una actitud empática entre los compañeros
----------------------	---

## ANEXO D

### Consentimiento informado



Nosotros Gimnasio Infantil Boys and Girls  
Representante legal **Liliana Isabel Torres Suarez**, identificado(a) con la  
cédula de ciudadanía número **59823312** de **Pasto Nariño**

Manifestamos a través de este documento, que fuimos informados suficientemente y comprendemos la justificación, los objetivos, los procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en la participación, en el proyecto de investigación: **“Fortalecimiento De Las Habilidades Socio motoras A través De Los Juegos Tradicionales En Los Niños Del Gimnasio Infantil Boys And Girls.** “Se describe a continuación:

### **Equipo De Investigación**

El equipo lo conforman:

Dary Yamile Coral Yampuezan  
Diana Marcela Cuaspud Caicedo  
Nereida Rocio Potosí Chañag

Objetivo:

“Fortalecer las habilidades socio motoras en los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls a través de los juegos tradicionales

### **Procedimiento:**

1. Selección de participantes: Se seleccionarán 10 participantes de 2 a 8 años para fortalecer sus habilidades socio motoras
2. Evaluación inicial: Se indaga si los niños conocen algunos juegos tradicionales o los han practicado
3. Sesiones de fortalecimiento: Se realizarán sesiones de fortalecimiento de habilidades socio motoras de 4 horas por semana.
4. Actividades: Las sesiones incluirán actividades donde se practican juegos tradicionales
5. Finalización: Al finalizar el las intervenciones se realizará una evaluación final para determinar si por medio de los juegos tradicionales logramos nuestro objetivo de fortalecer las habilidades socio motoras en los niños del gimnasio infantil Boys and Girls.

1. **Caracterización de la población:** conocer el grupo de niñas y niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls con el propósito socializar y dar a conocer las actividades que se pretenden desarrollar de igual manera generar un acercamiento para lograr establecer

---

confianza por parte de los niños e investigadoras. Se requiere la participación libre y voluntaria de los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls con los siguientes criterios:

- Ser parte del Gimnasio infantil Boys and Girls
- Contar con la aprobación (consentimiento informado por parte del tutor)
- Aceptar la participación en las actividades propuestas en todo el proceso



confianza por parte de los niños e investigadoras. Se requiere la participación libre y voluntaria de los niños del Gimnasio Infantil Boys and Girls con los siguientes criterios:

- Ser parte del Gimnasio infantil Boys and Girls
- Contar con la aprobación (consentimiento informado por parte del tutor)
- Aceptar la participación en las actividades propuestas en todo el proceso investigativo

**2. Criterios de intervención:** Se toman en cuenta los roles antes descritos, para disminuir las conductas disruptivas en el Gimnasio infantil a través de actividades de los juegos tradicionales.

- **Observación participante:** El participante accede a ser observado, y sus datos serán insertos en un diario de campo en el cual se registrarán toda la experiencia observada de forma precisa y detalla por las investigadoras.
- **Diario de campo:** El participante permite al investigador registrar sus observaciones y experiencias durante el proceso de investigación. Por lo tanto, las investigadoras deben ser reflexivas sobre su propia participación en el proceso de investigación. Esto significa que deben considerar cómo sus propias creencias, valores e intereses pueden influir en sus observaciones y análisis.
- **Entrevista:** permite al investigador obtener información de primera mano de los participantes. Sin embargo, para que la información obtenida sea confiable y válida, la entrevista debe ser conducida de manera adecuada.

Por medio de la presente, declaro que he sido informado(a) de manera clara y completa sobre los objetivos y procedimientos del estudio en el que ha participado mi hijo/a. Entiendo que el estudio busca fortalecer las habilidades socio motrices de los niños a través de juegos tradicionales. Además, autorizo de manera voluntaria la participación de mi hijo/a en esta investigación."

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en la ciudad PASTO NARIÑO el día 16 del mes FEBRERO de 2023  
3

**Firma**

Liliana Isabel Torres Suarez

**Nombre**

Liliana Isabel Torres Suarez

**C. C. No. 59823312 de Pasto Nariño**



 <p>UNIVERSIDAD <b>CESMAG</b> NIT: 800.109.387-7 VIGILADA Mineducación</p>	<b>CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-032
		<b>VERSIÓN:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022

San Juan de Pasto, 26 de Noviembre de 2024

Biblioteca  
**REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.**  
Universidad CESMAG  
Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado **Fortalecimiento De Las Habilidades Socio motoras A través De Los Juegos Tradicionales En Los Niños Del Gimnasio Infantil Boys And Girls**, Presentado por el los autores Dary Yamile Coral Yampuezan, Diana Marcela Cuaspud Caicedo, y Nereida Rocío Potosí Chañag del Programa Académico Licenciatura en Educación Infantil, al correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesora, que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita la paz y salvo respectivo.

Atentamente,



-----  
**ANAYANCY SALAS MUÑOZ**  
59837560  
Licenciatura en Educación Infantil  
3155367090  
asalas@unicesmag.edu.co



UNIVERSIDAD  
**CESMAG**  
NIT: 800.109.387-7  
VIGILADA MINEDUCACIÓN

**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

**CODIGO:** AAC-BL-FR-031

**VERSION:** 1

**FECHA:** 09/JUN/2022

<b>INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)</b>	
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Dary Yamile Coral Yampuezan	<b>Documento de identidad:</b> C.C 1007308380
<b>Correo electrónico:</b> Yamilecoral456@gmail.com	<b>Número de contacto:</b> 3153931875
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Diana Marcela Cuaspud Caicedo	<b>Documento de identidad:</b> C.C 1004625326
<b>Correo electrónico:</b> dianacuaspudcaicedo@gmail.com	<b>Número de contacto:</b> 317014314
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Nereida Rocío Potosí Chañag	<b>Documento de identidad:</b> C.C 1085305719
<b>Correo electrónico:</b> rociopotosi07@gmail.com	<b>Número de contacto:</b> 3126626500
<b>Nombres y apellidos del Asesor:</b> Anayancy Salas Muñoz	<b>Documento de identidad:</b> 59837560
<b>Correo electrónico:</b> asalas@unicesmag.edu.co	<b>Número de contacto:</b> 3155367090
<b>Título del trabajo de grado: Fortalecimiento De Las Habilidades Socio motoras A través De Los Juegos Tradicionales En Los Niños Del Gimnasio Infantil Boys And Girls.</b>	
<b>Facultad y Programa Académico: Facultad de Educación-Licenciatura en Educación Infantil</b>	

En mi nuestra calidad de autores y titulares del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que los firmantes del presente documento conservemos la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que dejemos de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, nos comprometemos a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de nuestra parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conocemos que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.
- Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, aceptamos que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- Aceptamos que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renunciamos a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.

- d) Manifestamos que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostentamos los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumimos toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad

 <p>UNIVERSIDAD <b>CESMAG</b> NIT: 800.109.387-7 VIGILADA Mineducación</p>	<b>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-031
		<b>VERSION:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022

CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre los autores y la fecha de publicación.

- e) Autorizamos a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizamos a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

**NOTA:** En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autores garantizamos que hemos cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejamos constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizamos la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permitimos que nuestro Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 26 días del mes de noviembre del año 2024

Firma del autor <i>Dary Yamile Coral</i>	Firma del autor <i>Diana Cuaspo</i>
Nombre del autor: Dary Yamile Coral Yampuezan	Nombre del autor: Diana Marcela Cuaspo Caicedo
Firma del autor <i>Nereida Rocío Potosí Chañag</i>	
Nombre del autor: Nereida Rocío Potosí Chañag	
 Nombre del asesor: Anayancy Salas Muñoz	