

**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS EMOCIONES
EN EL GRADO TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ELIÉCER
GAITÁN AYALA DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO-META**

KATHERINE FAJARDO VILLAMIL

LINA PAOLA ACOSTA LADINO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

VILLAVICENCIO

2023



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Juegos tradicionales para el fortalecimiento de las emociones en el grado transición de la
Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta

Katherine Fajardo Villamil

Lina Paola Acosta Ladino

Proyecto de grado presentado como requisito para optar al título de

Licenciadas en Educación Infantil

Directora

Elizabeth Rivera González

Fundación Universitaria Compensar

Facultad de Ciencias Sociales y de la Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Villavicencio

2023

Nota de aceptación

Presidente de la sustentación

Evaluador 1

Evaluador 2

Villavicencio, 14 de noviembre de 2023

Dedicatoria

Dedico este logro a mi hija Luhanna, quien me ha impulsado a dedicarme y esforzarme para alcanzar este importante hito en mi vida. Gracias por tu comprensión, por entender y esperar cada día que mami se desocupara de su universidad para compartir contigo. Hoy, gracias al esfuerzo de las dos he adquirido conocimientos que me ayudarán para formarte, como hija, estudiante y persona; gracias por ser siempre la fuente de inspiración para mi vida. Te ama con su alma mami Nanna.

KATHERINE

Esta investigación está dedicada a Dios por guiar cada uno de mis pasos, por sus bendiciones constantes, su amor y fortaleza en aquellos momentos de dificultad.

A mi esposo David Morales que fue un apoyo incondicional y fundamental para culminar esta gran meta.

LINA PAOLA

Agradecimientos

A Dios por su guía, fortaleza y dirección en cada paso de mi vida. Su amor y misericordia han sido mi mayor inspiración y apoyo a lo largo de este recorrido académico.

A mi ángel de la guarda que nunca me ha desamparado Rafael Ricardo Fajardo, gracias por no dejarme rendir.

A mis padres, Pablo Fajardo y Martha Villamil, les agradezco por su amor incondicional, valores y su constante acompañamiento y cuidado de mi hija mientras yo dedicaba mi tiempo a estudiar. Ustedes me han brindado el mejor apoyo para mi vida, los amo

A mi hija Luhanna, gracias por ser mi fuente de inspiración y por comprender la dedicación que esta tesis y carrera ha requerido. Tu amor y paciencia han sido mi motor.

A mi compañero de vida, Jorge Jaramillo, agradezco tu apoyo constante, comprensión y aliento. Tu presencia ha hecho que cada obstáculo sea más fácil de superar, gracias por no soltar mi mano y ayudarme a comprender que todos los tiempos de Dios son perfectos y siempre tiene un motivo especial por los que suceden.

A todos los docentes que me han acompañado en esta carrera. Sus conocimientos, orientación y pasión por la enseñanza han enriquecido mi aprendizaje de formas invaluable.

A la Universidad UCOMPENSAR, agradezco por proporcionar el ambiente en el que he crecido intelectualmente. Sus recursos, apoyo y compromiso con la educación me han demostrado que, efectivamente, todos los esfuerzos son recompensados.

Katherine Fajardo

Resumen

El propósito de la propuesta pedagógica es potenciar las emociones en los niños mediante la participación en juegos tradicionales, con el fin de mejorar sus relaciones con sus pares y otros individuos. Estas habilidades son esenciales para fomentar interacciones positivas y saludables, permitiéndoles desenvolverse de manera efectiva en una variedad de situaciones. La población que se caracterizó fueron niños y niñas de grado transición de la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta. La metodología se diseñó a partir de un enfoque cualitativo y de investigación acción educativa, que posibilita la comprensión de los problemas relacionados con las emociones en la población, lo que a su vez facilita la formulación y ejecución de un plan de intervención basado en una secuencia de enseñanza. Además, se emplearon instrumentos como el diario de campo y la técnica de observación participante para la recopilación de datos. Los resultados del proyecto se derivan de la evaluación del problema y la implementación del proceso de intervención en la población a través de la práctica de juegos tradicionales. En síntesis, la implementación de la propuesta educativa resultó en el fortalecimiento de las competencias emocionales, generando un efecto positivo en los niños al fomentar la cooperación, el respeto, la empatía y la capacidad para resolver conflictos, todas ellas destrezas fundamentales en la construcción de relaciones saludables y positivas. A través de su participación en estos juegos, los niños adquieren habilidades que les permiten comunicarse de manera eficaz, compartir, ser pacientes y comprender tanto sus propias emociones como las de los demás.

Palabras Claves. Emociones, tipos de emociones, juegos tradicionales, bienestar emocional.

Abstract

The pedagogical proposal aims to enhance emotions in children through participation in traditional games, in order to improve their relationships with their peers and other people. These skills are essential for fostering positive and healthy interactions, allowing them to function effectively in a variety of situations. The population that was characterized were transition grade boys and girls from the Jorge Eliécer Gaitán Ayala Educational Institution in the city of Villavicencio-Meta. The methodology is designed based on a qualitative and action research approach, which enables the understanding of problems related to emotions in the population, which in turn facilitates the formulation and execution of an intervention plan based on a didactic sequence. In addition, tools such as the field diary and the participant observation technique were used as data collection instruments. The results of the project are derived from the evaluation of the problem and the implementation of the intervention process in the population through the practice of traditional games. In summary, the implementation of the educational proposal resulted in the strengthening of emotional competencies, generating a positive effect on children by promoting cooperation, respect, empathy and the ability to resolve conflicts, all of which are fundamental skills in construction of healthy and positive experiences. relations. Through their participation in these games, children acquire skills that allow them to communicate effectively, share, be patient, and understand both their own emotions and those of others.

Keywords. Emotions, types of emotions, traditional games, emotional well-being.

Tabla de Contenido

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción.....	12
1. Contextualización de la Investigación.....	13
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.2 Justificación.....	17
1.3 Objetivos.....	19
1.3.1 Objetivo General.....	19
1.3.2 Objetivos Específicos.....	19
2. Marco de Referencia.....	20
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	20
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	20
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	23
2.1.3 Antecedentes Locales.....	26
2.2 Marco Teórico.....	28
3. Diseño Metodológico.....	38
3.1 Enfoque de la Investigación.....	38
3.2 Método.....	39
3.3 Población.....	40
3.3.1 Muestra y muestreo.....	40
3.3.2 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	40
3.3.3 Confiabilidad y validez de los instrumentos.....	43
3.4 Consideraciones Éticas.....	43
4. Resultados de la Investigación.....	44
5. Conclusiones.....	53
7. Recomendaciones.....	54
Referencias.....	55
9. Anexos.....	¡Error! Marcador no definido.

Lista de Tablas

Tabla 1 Técnicas e instrumentos de recolección de información	41
---	----

Lista de Figuras

Figura 1 Cómo me siento..... 46

Lista de Anexos

Anexo A Planeación Actividad: “La golosa”	¡Error! Marcador no definido.
Anexo B Planeación Actividad: “Las escondidas”	¡Error! Marcador no definido.
Anexo C Planeación Actividad: “Ponchados”	¡Error! Marcador no definido.
Anexo D Planeación Actividad: “Encostalados”	¡Error! Marcador no definido.
Anexo E Entrevista Semiestructurada	¡Error! Marcador no definido.
Anexo F Diario de Campo	¡Error! Marcador no definido.

Introducción

La elección de este tema de investigación se basó en el interés de explorar el aspecto emocional de los niños en la etapa de transición, ya que esta fase desempeña un papel crucial en su desarrollo educativo posterior. Por lo tanto, se optó por utilizar juegos tradicionales como herramienta para fortalecer las emociones de los niños, con el propósito de mostrar cuán significativo es el impacto de estas actividades en su capacidad para expresar sus emociones de forma libre. Además, se busca contribuir al ámbito educativo en este tema, dado que su implementación es limitada en las instituciones escolares, y demostrar cómo, a través del juego, los niños pueden aprender, interactuar y familiarizarse con su entorno.

El estudio persigue demostrar la importancia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de las emociones en los infantes de transición; para ello se utilizó una metodología cualitativa, con una muestra de 8 niños y 19 niñas, estudiantes de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta. El lector encontrará en el capítulo 1 la contextualización de la investigación, en el capítulo 2 el marco referencial, en el capítulo 3 el diseño metodológico, en el capítulo 4 los resultados y en el 5 y 6 respectivamente las conclusiones y recomendaciones.

1. Contextualización de la Investigación

1.1 Planteamiento del problema

Desde tiempos pasados el juego ha formado parte intrínseca de la vida humana. Este componente, considerado biológicamente innato en el ser humano, se torna esencial durante los primeros años de la infancia. Existen numerosos estudios que han subrayado su relevancia en el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, lingüísticas, físicas y sociales. Su función, en realidad, va mucho más allá de las diversiones que brinda, pues se ha convertido en una estrategia fundamental para la transmisión del conocimiento y está profundamente vinculado con los programas educativos.

Debido a la globalización y la influencia de culturas extranjeras en Colombia, con el paso del tiempo se ha evolucionado en esta área, acogiendo nuevas costumbres de estas comunidades, que a la postre se han convertido en parte integral de la identidad local.

De acuerdo con Bauman y Zygmunt (2010), la intensa confrontación entre globalización e identidad ha captado el interés de los pensadores, dando lugar a una variedad de opiniones, algunas incluso opuestas. Algunos ven la identidad como algo negociable, una carga ancestral que obstaculiza el avance de la modernidad, mientras que otros la perciben como una mezcla ambivalente de nostalgia por el pasado y conformidad total con la "modernidad líquida" (p.20). Es decir que con la globalización se pretende desconocer y menospreciar la identidad cultural, para dar lugar a una identidad falsa que está basada en algo que nos hubiera gustado ser, trayendo consecuencias graves sobre nuestra cultura ancestral.

El juego tradicional representa una manifestación de esta tradición, siendo un lenguaje vivo que perdura de generación en generación. Aunque su transmisión de valores ha perdido fuerza debido a las tendencias globalizadoras y la influencia de los medios de comunicación masivos, aún se mantiene arraigado en la cultura, en lugares como la escuela, la calle, el hogar y la plaza pública.

El desarrollo emocional en la infancia es un aspecto importante que influye en la formación de niños y niñas saludables y equilibrados en el futuro. En el contexto educativo de grado transición, donde los niños están en una etapa temprana de su desarrollo, es esencial abordar adecuadamente las emociones y proporcionar herramientas efectivas para fortalecer su inteligencia emocional.

En la educación emocional, existe una falta de enfoque en la utilización de juegos tradicionales, como estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de las emociones en niños de esta edad; los juegos tradicionales pueden influir en el desarrollo emocional de los niños en grado transición y pueden ser implementados de manera efectiva en el entorno educativo.

A pesar de la variada tradición de juegos y actividades lúdicas en la cultura infantil, es evidente que su papel en la educación emocional no ha sido actualmente incorporado por docentes e instituciones educativas, por lo que se deben identificar las mejores prácticas y estrategias para la implementación exitosa de estos juegos tradicionales en el aula educativa.

La etapa de educación inicial, específicamente el grado de transición, es un periodo crítico en el desarrollo de los niños, ya que es en este momento cuando comienzan a establecer sus bases socio afectivas, las cuales tienen un impacto significativo en su bienestar emocional, relaciones interpersonales y futuros logros académicos. Durante esta etapa, es esencial que los

niños adquieran habilidades sólidas que les permitan interactuar de manera positiva con sus pares y adultos, expresar sus emociones de manera saludable y construir una autoimagen positiva.

En este contexto, el juego ha sido reconocido como una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que les proporciona un espacio para explorar, experimentar y expresar sus pensamientos y emociones de manera lúdica y natural. Sin embargo, hay un desconocimiento de los juegos tradicionales que podrían contribuir al desarrollo emocional en los niños y niñas del grado transición.

De acuerdo con Ardila (2021) “El juego tradicional representa además un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo de manera más dinámica a su entorno local” (p.14). El juego tradicional obra de manera integral en el desarrollo de los estudiantes, contribuyendo incluso en su área emocional.

Barreto y Rodríguez (2018) citado por Ardila (2021) expresan que “se percibe que el desconocimiento que tienen los escolares hacia la práctica de los juegos tradicionales, se refleja en la falta de interacción de los padres con los niños debido principalmente a sus dinámicas laborales” (p.21). Es precisamente desde el hogar que los niños aprenden a interactuar en la cultura a través de la práctica de los juegos tradicionales.

En la institución educativa se encontró niños y niñas que poseen poco control de sus emociones, y de cierta manera se ve reflejado cuando afrontan desafíos y a la hora de solucionar conflictos que se generan con los demás, es por esto que en ocasiones la convivencia en la institución no es adecuada.

Los niños y niñas presentan dificultad para la regulación de sus emociones y para expresar lo que están experimentando internamente, esto alterando sus actitudes y tomando acciones que pueden generar consecuencias.

¿Cómo las emociones de los niños afectan su aprendizaje?

La escuela es una olla de presión emocional para los niños. En cada minuto de clase que pasa, los niños constantemente enfrentan diversas presiones académicas y sociales. Estas emociones van desde sentirse enojado, molesto, ridiculizado, orgulloso, entre otras, y afectan el aprendizaje porque influyen en la comunicación, la atención y la memoria, y en todo lo que necesitan para manejarlas. Las personas enojadas actúan enojadas, lo cual tiene consecuencias, sobre todo negativas, para el aprendizaje. Si una niña se siente agitada o de mal humor y no sabe cómo calmarse o reorientar sus sentimientos, le resulta más difícil concentrarse en el aprendizaje. (Verdisco, 2013, párr. 2)

A través de este artículo se refleja claramente como la parte emocional de los niños afecta su comportamiento en la escuela, expresando de diferentes maneras lo que hay en su interior y por tanto altera sus relaciones con los demás.

Existen pocos datos concretos que sirvan para estructurar la formación en habilidades socioemocionales, aunque algunos programas prometedores ofrecen una idea. Por ejemplo, parece que el entrenamiento tiene que ser intencional y apropiado para la edad de los niños. Adicionalmente, es necesario canalizar y regular las emociones, no neutralizarlas. También, la interacción de alta calidad entre adultos y niños es clave porque los padres y las escuelas juegan un papel importante. En cuestiones de currículo, la formación docente y las actividades concretas en el aula, la variación es la norma. No hay receta única (Verdisco, 2013, párr. 4).

El autor denota la importancia de enseñar a los niños a manejar sus emociones, no a esconderlas, y en esto el docente cumple una importante tarea, que es lo que se pretende a través del presente estudio.

En este sentido, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Por qué es importante implementar los juegos tradicionales para el fortalecimiento de las emociones en el grado transición del colegio Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta?

Responder a esta pregunta no solo contribuirá a una comprensión más profunda de la importancia del juego tradicional en el fortalecimiento de las emociones de los niños en edad de transición, sino que también, los juegos tradicionales se podrían implementar en el currículo del grado transición, de modo que se promueva activamente el desarrollo de habilidades emocionales.

1.2 Justificación

La educación en la primera infancia desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los niños en este período, pues se gestan las bases cognitivas, emocionales y sociales que influirán en su desempeño académico y en su vida en sociedad. La dimensión socio afectiva, que integran las habilidades emocionales, sociales y éticas de un individuo, juega un papel fundamental en el bienestar emocional y en la capacidad de relacionarse con los demás de manera efectiva y respetuosa.

Los juegos tradicionales, al ser parte importante de la cultura de un pueblo, han perdurado a lo largo de generaciones por su capacidad para fomentar la interacción, la cooperación y el desarrollo emocional de los niños. La elección de integrar estrategias didácticas basadas en estos juegos en el currículo de grado de transición se justifica por varias razones, los

juegos tradicionales promueven la colaboración, el respeto, la empatía y la resolución de conflictos, habilidades esenciales en la construcción de relaciones sanas y positivas. Al participar en estos juegos, los niños aprenden a comunicarse de manera efectiva, a compartir, a esperar su turno y a entender las emociones propias y ajenas.

Los juegos tradicionales a menudo tienen raíces culturales y transmiten valores arraigados en la sociedad. Al incorporarlos en la educación, se brinda a los niños la oportunidad de conectarse con su patrimonio cultural, lo que fortalece su identidad y sentido de pertenencia, de modo que son atractivos para los niños y les proporcionan una experiencia de aprendizaje placentera. Al integrarlos en el proceso educativo, se fomenta la motivación y la participación activa en el aula, lo que a su vez favorece un ambiente propicio para el desarrollo socio afectivo; involucrando diferentes tipos de inteligencias, como la interpersonal, intrapersonal y kinestésica. Al brindar un enfoque educativo que abarque estas diversas formas de inteligencia, se atienden las necesidades individuales de los estudiantes y se potencia un aprendizaje integral.

Las habilidades sociales y emocionales son esenciales en la vida cotidiana y en la inserción exitosa en la sociedad. Los juegos tradicionales preparan a los niños para enfrentar desafíos interpersonales y para construir relaciones sólidas y respetuosas en su entorno escolar y más allá.

En conclusión, la integración de los juegos tradicionales en el grado transición, no solo contribuye al fortalecimiento de las emociones, sino que también enriquece el proceso educativo al promover el desarrollo integral de los niños. Al aprovechar el potencial educativo de estos juegos, se crea un ambiente en el que los niños pueden crecer como individuos emocionalmente inteligentes, socialmente competentes y culturalmente conectados.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Fortalecer las emociones en niños y niñas a través de los juegos tradicionales en el grado transición de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar diferentes tipos de juegos tradicionales que contribuyan al fortalecimiento de las emociones en niños y niñas del grado transición en la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta.
- Implementar juegos tradicionales para el fortalecimiento de las emociones en los niños y niñas de grado de transición de la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta.
- Analizar de qué manera los juegos tradicionales permiten el fortalecimiento de las emociones en niños y niñas del grado transición en la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta.

2. Marco de Referencia

2.1 Antecedentes de la Investigación

A continuación, se expondrán algunos estudios relacionados con el presente estudio en el área internacional, nacional y local que sirven de apoyo y complemento para el buen desarrollo de la presente investigación.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Guerrero (2022) es una tesis de grado denominada: “Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de segundo grado de primaria de la institución educativa” cuyo objetivo es dar a conocer los resultados de un programa de juegos tradicionales diseñado para mejorar el desarrollo emocional de estudiantes de segundo grado de primaria en una institución educativa en Jaén, Cajamarca, en el año 2021. La hipótesis del estudio sugiere que existe una relación significativa entre este programa y el desarrollo emocional de los estudiantes. El estudio utilizó un diseño de investigación cuasi experimental con pruebas antes y después del programa.

La muestra incluyó a 22 niños, divididos en un grupo experimental y un grupo de control, y se utilizaron cuestionarios para evaluar el desarrollo emocional de los estudiantes, así como fichas de observación para evaluar su comportamiento durante los juegos tradicionales. El análisis de datos se realizó utilizando la prueba t de Student con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$. (Guerrero, 2022)

Los resultados del estudio indican mejoras significativas en las dimensiones del desarrollo emocional de los estudiantes. En particular, el conocimiento de sí mismo mejoró en un

90.9%, la automotivación también en un 90.9%, la empatía en un 100%, las habilidades sociales pasaron de un nivel bajo a moderado en un 36.4% y un 63.6% alcanzó un nivel alto en esta dimensión. En resumen, el programa de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en el desarrollo emocional de los estudiantes de segundo grado de primaria en la institución educativa mencionada. (Guerrero, 2022)

Peña (2006) en su investigación titulada el, “Desarrollo de la afectividad a través del juego en niños de educación preescolar”, demuestra un interés en promover en el niño el crecimiento de sus sentimientos, la construcción de conocimientos, la incorporación de su percepción de su propio cuerpo y la formación de un sentido de pertenencia a su entorno cultural, a través de la participación en juegos. La autora se esfuerza por analizar, con bases teóricas y prácticas sólidas, cómo los sentimientos, las emociones y los afectos influyen en la transformación de la persona, desde las dinámicas familiares generales en las que el niño se desenvuelve, y cómo estos aspectos se reflejan en la educación, teniendo repercusiones en el individuo en su conjunto, afectando su capacidad intelectual, sus actitudes y su comportamiento. (Peña, 2006)

Esta investigación servirá de sustento para el presente proyecto, pues demuestra cómo el juego promueve en los infantes el crecimiento de sus emociones, lo cual es motivo del presente estudio.

Finalmente, Vilaró (2014) en su propuesta “El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil” permite ver el diseño de una propuesta de intervención para trabajar la educación emocional a través del juego, en los estudiantes de segundo año de educación infantil. (Vilaró, 2014)

Las emociones desempeñan un papel fundamental en nuestras vidas y están presentes en cada momento y lugar. Su influencia da forma a nuestra personalidad y a nuestras interacciones. Dada la gran importancia que tienen las emociones en la vida en general, y particularmente en la vida de los niños que están en proceso de desarrollo, la escuela se convierte en un entorno ideal para explorar y experimentar con ellas. El propósito de este trabajo es abrir una nueva perspectiva sobre la incorporación de las emociones en el entorno escolar. Según lo indican investigaciones de referencia, es esencial que las emociones sean parte integral del plan de estudios, ya que son una parte inherente del niño. Todas estas ideas teóricas sobre la educación emocional, que se han presentado en el marco teórico, se traducen en la práctica a través de la propuesta de intervención que se plantea, la cual se enfoca en el uso de juegos en el contexto escolar. (Vilaró, 2014)

Este proyecto demuestra la importancia del manejo de las emociones en la vida de los estudiantes enfocada en el uso de juegos en las escuelas, que es el motivo que nos ocupa en la presente investigación.

Maza (2016) en su investigación titulada “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote propuso como objetivo principal demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años.

La investigación empleó un diseño cuasi experimental con pruebas antes y después. La muestra consistió en 40 niños de 5 años. Se utilizó una Escala Valorativa adaptada y validada por expertos, con un alto nivel de confiabilidad (coeficiente alfa de Cronbach de 0.95%). Se

realizaron análisis estadísticos con la prueba T de Student ($p < 0.05$), y el procesamiento de datos se llevó a cabo utilizando el software SPSS V22.

Los resultados respaldaron la hipótesis alternativa, demostrando que la implementación del programa de juegos tradicionales tuvo un efecto positivo y significativo del 95% en el desarrollo de la inteligencia emocional. En el grupo experimental, se observó un incremento del 80% en la puntuación en la categoría "casi siempre" y del 20% en la categoría "siempre" en el pretest, pasando a un resultado del 90% en la categoría "casi siempre" y un 5% en la categoría "siempre" en el post test. En conclusión, se establece que la incorporación de juegos tradicionales influye de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años en la Institución Educativa N°1563 "Cristo Rey Amigo de los Niños," con un nivel de confianza del 95%. (Maza, 2016)

El proyecto de Maza (2016) servirá de apoyo para demostrar la relevancia que tiene la aplicación del juego en la educación para el desarrollo de la inteligencia emocional, que es el propósito de la investigación en estudio.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Rincón y Leal (2020) en la ciudad de Bogotá elaboraron una tesis de posgrado denominada "El juego como regulador de emociones en el preescolar" cuyo objetivo es observar el desarrollo emocional de los niños y niñas, centrándose en cómo interactúan entre sí en diversas situaciones. La población objeto de esta observación son los estudiantes de Transición tres. A través de esta investigación, se buscó destacar la importancia del juego como una herramienta fundamental para aprender a gestionar las emociones en el contexto escolar, donde

los niños y niñas aprenden a definirse a sí mismos y a convivir con sus compañeros. (Rincón & Leal, 2020)

La actividad lúdica la representan como un espacio propicio para fomentar el respeto y la tolerancia, permitiendo a los niños y niñas explorar y comprender los sentimientos esenciales en su desarrollo durante la infancia. En consecuencia, se les brindó la oportunidad de adquirir habilidades para resolver situaciones a medida que crecen. (Rincón & Leal, 2020)

Por otra parte, Toro (2023) en la ciudad de Pasto elaboraron una tesis denominada “Fortalecimiento de las habilidades sociales a través de los juegos tradicionales en niños y niñas de grado transición de la institución educativa municipal Gualmatán sede Jongovito de la ciudad de Pasto” cuyo propósito principal es mostrar una propuesta pedagógica que permite reforzar las habilidades sociales en niños y niñas, con el objetivo de mejorar sus relaciones tanto con sus compañeros como con las demás personas. Estas habilidades son fundamentales para fomentar interacciones positivas y saludables que les permitan desenvolverse de manera efectiva en diversas situaciones.

La población de interés consistió en niños y niñas de grado transición pertenecientes a la Institución Educativa Municipal Gualmatán, sede Jongovito, ubicada en la ciudad de Pasto. Para llevar a cabo este estudio, emplearon una metodología basada en la investigación cualitativa y la acción participativa, lo que permitió comprender la problemática relacionada con las habilidades sociales en esta población y diseñar un proceso de intervención mediante una secuencia didáctica. (Toro, 2023)

Durante la investigación, utilizaron herramientas como el diario de campo y la técnica de observación participante. Los resultados del proyecto surgieron a raíz de la identificación del problema y la implementación de un proceso de intervención basado en juegos tradicionales.

Estos juegos fomentaron la independencia en el grupo de niños, la colaboración entre compañeros, la expresión de opiniones y la promoción de valores, contribuyendo significativamente al desarrollo de sus habilidades sociales y mejorando sus interacciones sociales. (Toro, 2023)

En resumen, la propuesta pedagógica tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas, lo que se reflejó en su capacidad para expresar sentimientos y opiniones de manera adecuada durante las interacciones y en su habilidad para convivir de manera armoniosa en el entorno educativo. (Toro, 2023)

En la ciudad de Pereira, Martínez y Montoya (2017) elaboraron un proyecto de grado titulado “Las competencias ciudadanas emocionales y la convivencia en estudiantes de preescolar de la institución educativa de Nuestra Señora de Guadalupe en Dosquebradas y los Quindíos de Armenia” con el objetivo de describir la forma como se manifiestan las competencias ciudadanas emocionales y la convivencia, en los estudiantes del grado Transición, utilizando un enfoque socio constructivista, con metodología cuantitativa a y un diseño de estudio de caso holístico simple y una unidad de análisis. En el estudio, se pudo observar que los estudiantes lograron identificar y comprender las emociones, lo que contribuyó al desarrollo de habilidades emocionales relacionadas con la ciudadanía, según lo establecido en el plan de estudios de la institución. Esto se logró al incorporar situaciones del mundo real en el proceso educativo, adaptándolas a la vida cotidiana de los estudiantes. Además, se implementaron estrategias por parte de los docentes y directivos para fomentar la reflexión y el análisis de sus propias prácticas pedagógicas. (Martínez & Montoya)

Este proyecto servirá de base en la presente investigación que tiene como objetivo que los infantes puedan identificar sus emociones y las sepan direccionar para tener una buena convivencia.

Puello (2022) en la ciudad de Bogotá, en su investigación titulada. “Juegos tradicionales como herramienta de fortalecimiento para niños con dificultades socioemocionales” se propuso mostrar la importancia de los juegos tradicionales en la escuela. Los juegos tradicionales poseen un valioso potencial educativo que promueve el desarrollo de habilidades y actitudes, convirtiéndose en una herramienta lúdica y pedagógica que motiva a los niños a redescubrir la importancia de la interacción social a través de actividades tradicionales, ofreciéndoles una experiencia divertida y estimulante, alejada de las pantallas digitales. Esto los anima a participar en nuevos entornos al aire libre, llenos de diversión y recreación. En el marco de la investigación actual, se han identificado diversos aspectos pedagógicos que respaldan los objetivos establecidos, abarcando los aspectos cognitivos, estéticos y físicos del desarrollo integral de los estudiantes, en un enfoque crítico y social. Esto contribuye a la formación de estudiantes autónomos, críticos, con habilidades argumentativas, participativos y líderes capaces de impulsar nuevas experiencias sociales.

Esta investigación es importante para la nuestra puesto que lleva a los niños a redescubrir la interacción social a través del juego, presentándoles una manera divertida de aprender.

2.1.3 Antecedentes Locales

Rojas et al. (2023) hicieron una propuesta pedagógica se hizo para el desarrollo emocional y proceso motivacional por el aprendizaje en el regreso a la presencialidad post-COVID-19 en estudiantes del grado tercero del colegio COFREM Villavicencio. El enfoque

utilizado fue el cualitativo pues en la profundización del estudio se llega a las causas de los fenómenos sociales, con el fin de comprender la vida; este se ejecutó en tres fases para el alcance de los objetivos específicos; como técnicas de información se utilizó la entrevista, el diario de campo y la encuesta. Las investigadoras concluyeron “se derivó la necesidad de la escuela, los maestros, familias y cuidadores de trabajar y generar propuestas en pro de un desarrollo emocional armónico que posibilite consolidar aprendizajes a lo largo de la vida”. Rojas et al. (2023)

Por otra parte, se encontró el estudio elaborado por Arévalo et al. (2017) cuyo propósito es analizar los cambios en la inteligencia emocional y relaciones personales, producto de la aplicación de un programa de educación emocional basada en el modelo Mayer y Salovey (1997), en niños entre 7 a 9 años de la Institución Educativa Colegio Centauros sede La Rosita de la ciudad de Villavicencio, Meta. Se hicieron los siguientes hallazgos: En inteligencia emocional, se evidenciaron cambios positivos en el desarrollo y nivel de habilidades emocionales entre los participantes; en relaciones interpersonales, se evidenciaron cambios positivos en los niveles de amplitud y profundidad; fue evidente en cuanto a la relación entre inteligencia emocional y relaciones interpersonales, un desarrollo equivalente y progresivo, en tanto que a mayor desarrollo de inteligencia emocional mayor desarrollo en las relaciones interpersonales y viceversa, y finalmente, como categorías emergentes surgieron el entorno, la autoestima, la relación con los padres y maestro, el rendimiento académico y la motivación. Arévalo et al. (2017)

A su vez, Díaz et al. (2023) realizaron un estudio para saber la manera como se promueve el bienestar de niños y niñas en primera infancia a partir del uso de estrategias pedagógicas como la gamificación, basados en la importancia que tienen los procesos de aprendizaje en esta primea

etapa: relación con los maestros, deseo de asistir a la escuela, el gusto por el aprendizaje, todo lo cual afecta el desarrollo integral en esta etapa de los estudiantes. El tipo de investigación es cualitativo bajo el método fenomenológico, pues se basó en las experiencias de los infantes y con los docentes en su práctica educativa, así que se partió de un ejercicio etnográfico para comprender las vivencias dentro de la institución educativa y su relación con el bienestar emocional, todo basado en la observación, específicamente en la gamificación como estrategia.

Díaz et al. (2023)

Se concluyó que definitivamente el bienestar emocional de los infantes en su primera etapa está familiarizado con el aprendizaje escolar, pues los elementos usados les brindan seguridad y protección para establecer relaciones sociales y para regular sus emociones y sentirse seguros y competentes socialmente. Asimismo, concluyeron la importancia de la motivación de los infantes a través del uso de la gamificación, que logra captar el interés por el aprendizaje, curiosidad y alta motivación por el aprendizaje.

2.2 Marco Teórico

En este apartado se expondrán cada una de las categorías que se tendrán en cuenta en la presente investigación, haciendo un corto estudio de cada una de ellas, tales como la infancia, el juego, los juegos tradicionales, el juego y la cultura, las emociones y cada una de las emociones básicas: miedo, sorpresa, aversión, ira, alegría, tristeza.

Infancia: A lo largo de la historia, la percepción de la infancia ha experimentado una evolución significativa. En un principio, los niños eran considerados como adultos en miniatura, individuos que debían ser moldeados y corregidos. Con el paso de los siglos, esta perspectiva cambió y comenzaron a ser vistos como seres de inocencia y bondad, a menudo llamados

"infantes". Sin embargo, fue en el siglo XX, impulsado por movimientos a favor de los derechos infantiles y una mayor comprensión a través de investigaciones, que se reconoció al niño como un sujeto con derechos sociales. Esto marcó un hito al otorgar a la infancia el estatus de persona y ciudadano. En la actualidad, persisten decretos y leyes destinados a proteger a los niños, mejorar sus condiciones de vida y promover la igualdad y la equidad. (Alzate, 2003)

En el siglo XVII, moralistas y educadores comenzaron a tener un enfoque diferente hacia la infancia, que influyó en la educación hasta el siglo XX. Se pasó de ver a la infancia como una etapa de diversión a entenderla desde una perspectiva psicológica y moral. La niñez y la juventud fueron consideradas como momentos de imperfección en diversos aspectos. La ligereza infantil ya no era aceptada como norma, y se abogaba por comprenderla y adaptar métodos educativos que tomaran en cuenta la mentalidad infantil, desarrollando su razonamiento aún incipiente. El niño pasó a ocupar un lugar central en la familia, no solo en términos de su futuro y su integración social, sino también en cuanto a su presencia y existencia misma. (Rodríguez, 2018)

El concepto de infancia ha atravesado varias etapas en su reconocimiento y aceptación en la sociedad. Es esencial analizar este proceso histórico para comprender cómo ha adquirido prioridad en la sociedad. La perspectiva que se tiene sobre la infancia es fundamental para su desarrollo integral, centrándose en aspectos como los vínculos afectivos, la comunicación y el fortalecimiento de relaciones intra e interpersonales. (Alzate, 2003)

En este sentido, los cambios históricos en la comprensión de la infancia están relacionados con la organización socioeconómica de las sociedades, las prácticas de crianza, los intereses sociopolíticos, el desarrollo de teorías pedagógicas y el reconocimiento de los derechos infantiles en las sociedades occidentales, así como la implementación de políticas sociales al respecto. (Rodríguez, 2018)

Además, las transformaciones generales en las relaciones entre adultos y niños se ven influenciadas por la socialización mediática, tanto en términos de contenidos como de la forma en que construyen espectadores, usuarios o participantes. Los discursos mediáticos a menudo presentan la infancia como una etapa en peligro o como una infancia peligrosa, enfatizando la violencia como una forma de construcción de identidades. Los niños, al igual que la sociedad, reflejan las características de la época en la que viven, lo que conlleva desafíos particulares, interacciones con instituciones específicas, adaptación a tecnologías y formas de entender la cultura que los han moldeado y preparado para la adultez. (Rodríguez, 2018)

De acuerdo a los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, las infancias se clasifican de la siguiente manera: Primera infancia: (0-5 años) y Segunda infancia (6-11 años).

Las interacciones son relaciones bidireccionales que tienen que ver con la capacidad de las maestras de percibir y escuchar a los niños y a las niñas, desde sus intenciones y su ser, en la búsqueda de su bienestar, a través de la construcción de vínculos afectivos y la disposición de ambientes, espacios y tiempos de exploración, juego y expresión. Esta forma de relacionarse se vive a partir de tres acciones que confluyen en la cotidianidad: cuidar, acompañar y provocar. (p.34)

En este aparte se establece la importancia que los docentes deben dar a los juegos a fin de provocar en ellos el manejo de sus vínculos afectivos, que es lo que se pretende en la presente investigación. (Ministerio de Educación Nacional, 2017)

Juego:

Vega (2017) expone acerca del juego la teoría Piagetana, de la siguiente manera:

Para Jean Piaget (1956) el juego forma parte integral de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad de acuerdo con cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo humano, son las que influyen en el origen y la evolución del juego. (p. 13)

En otras palabras, el juego ni es solo una actividad, sino una parte intrínseca del desarrollo de los niños que evoluciona a medida que el infante madura tanto físicamente como cognitivamente.

Vega (2017) expone la Teoría Vygotskyiana (1924) que aborda el juego como una necesidad de reproducir el contacto con otros. Considera que la naturaleza, el origen y la esencia del juego son fenómenos de naturaleza social y que a través del juego se crean escenarios que trascienden los instintos y las pulsiones internas individuales. Esto nos da a entender que el juego desempeña un papel fundamental en la socialización de los seres humanos, desde la gestación hasta toda la vida. (p.15)

A partir de este concepto teórico por parte de los autores mencionados y la percepción que tiene la presente investigación, se define el juego como una actividad espontánea, divertida y placentera que posee un valor social significativo y que influye en el desarrollo madurativo, favoreciendo el pensamiento y el fortalecimiento psicomotor, además de funcionar como una fuente de descubrimiento y facilitador del aprendizaje. En resumen, el juego se considera fundamental para contribuir al bienestar físico y emocional de los niños a lo largo de su vida.

En cuanto a la importancia del juego, los lineamientos curriculares dados por el Ministerio de Educación Nacional (2017), exponen lo siguiente:

En compañía de los adultos, los niños y las niñas comienzan a reconocer miradas, espacios, ambientes y objetos, sonidos que quieren tomar, manipular, tocar, oler, oír, en fin, experimentar. Así se van conjugando las experiencias literarias con el juego y a su vez con la exploración del mundo.... Por eso es habitual observar a las niñas y a los niños jugar, explorar su entorno, disfrazarse, cantar, disfrutar de las narraciones que oyen de los adultos que los acompañan, entre otras experiencias que atrapan su atención y sus acciones la mayor parte del tiempo, porque es a partir de ellas que conocen el mundo, lo comprenden y lo apropian. (p.38)

Juegos tradicionales: Castro y Robles (2018) expresan que es nuestra cultura la que forma en nosotros la manea como vivimos, nuestras creencias y comportamientos, lo que está impregnado en nuestro ser, lo que nos da la identidad como únicos y lo que nos lleva a transmitir a los infantes nuestras tradiciones, es así como:

Los juegos tradicionales, son testimonios vivos de una historia, de una cultura, de una sociedad; dicho de otro modo, los juegos tradicionales se hacen lenguaje porque representan sentidos y significados articulados con prácticas sociales que sólo se comprenden con referencia a una comunidad, a un momento histórico y en el marco de una relación específica con la infancia. (Parody, 2014, p.30). (p.34)

Los juegos tradicionales son una parte importante de nuestro pasado y nuestras comunidades, ya que nos ayudan a mantener viva su práctica en la actualidad, nos brindan la oportunidad de fomentar la interacción social con pares o iguales, así como el control y desarrollo de nuestros conocimientos. Asimismo, nos ofrecen la satisfacción y diversión que solo estos juegos auténticos pueden brindar.

La distinción entre lo "normal" y lo "anormal" en la educación se refiere a cómo se perciben y evalúan las conductas, habilidades o características de los estudiantes en el contexto educativo. (Pérez, 2016). Sin embargo, es importante tener en cuenta que estas categorías pueden variar significativamente según las culturas, las normas sociales y los sistemas educativos.

Juego y Cultura: El juego es una parte fundamental de la naturaleza humana, y Johan Huizinga (1984) expone en detalle este concepto en su artículo, se explora lo que implica el juego, su contexto y su significado, así como su relevancia en el ámbito de la literatura.

Huizinga argumenta que el juego podría ser la base de la cultura, y que incluso las actividades más importantes de la humanidad están influenciadas por la noción de jugar, ya que jugar está intrínsecamente ligado a la cultura humana. (Huizinga, 1984)

“Porque además de homo sapiens y homo faber, el hombre es también homo ludens”. (Huizinga, 1984). Para el autor el juego es el elemento más antiguo que la cultura y abarca el mundo animal y el mundo humano.

Huizinga define el juego como:

(...) acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente. (Huizinga, 1984, p.45)

Según la perspectiva de Huizinga, el concepto del juego en su forma formal se refiere a una acción realizada libremente dentro de un contexto de tiempo y espacio que se experimenta

como una parte integral de la vida cotidiana, y a pesar de ello, llega a absorber al jugador. Además, a través de estas acciones, se representan acontecimientos que contribuyen al mantenimiento del orden en el mundo. (Ríos, 2009)

Sin embargo, su significado va más allá, ya que estas formas de juego cultural tienen un valor adicional, pues de ellas han surgido las bases del orden en la sociedad humana, incluyendo las instituciones en sus formas primitivas de gobierno estatal. (Ríos, 2009)

Según Huizinga las principales características del juego son las siguientes:

1. Es su naturaleza libre, es decir, la libertad.
2. Es un escape, no es vida “corriente” sino una esfera temporal de actividades que poseen tendencia propia.
3. Es una actividad que se realiza dentro de determinados límites de tiempo y espacio.
4. Dentro del juego existe un orden propio y absoluto, es decir, el juego crea orden y es orden.
5. Se caracteriza por la tensión, ya que esto quiere decir incertidumbre o azar.
6. Cada uno tiene sus propias reglas que son lo que van a delimitar lo válido o inválido dentro del mundo provisional. (Ríos, 2009)

La relación directa que se propone entre juego y cultura, de acuerdo con Ardila (2021), citando a Huizinga (2007) quien expone una “serie de postulados que otorgan al juego un papel privilegiado dentro de los procesos evolutivos y de desarrollo del ser humano, ubicándolo como origen y fundamento de la cultura” (p.43). (Huizinga, 2007)

Asimismo, “Huizinga resalta la posibilidad que ofrece el juego de apartarse de la realidad, pues cuando se juega, se abre paso a la oportunidad de crear realidades diferentes que permiten asumir nuevos roles los cuales están ligados al nivel de creatividad de sus participantes” (Ardila, 2021, p. 45). Quiere decir el autor que cuando se juega se deja la realidad

para vivir una totalmente diferente, lo que lleva a los niños y niñas a asumir roles que surgen de su propia creatividad.

Emociones: De acuerdo con la Asociación Española contra el Cáncer (AECC) escrito por Díaz (2010) la emoción es:

(...) un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación (Fernández-Abascal y Palmero, 1999). Por lo tanto, las emociones son mecanismos que nos ayudan a reaccionar con rapidez ante acontecimientos inesperados que funcionan de manera automática, son impulsos para actuar. Cada emoción prepara al organismo para una clase distinta de respuesta; por ejemplo, el miedo provoca un aumento del latido cardiaco que hace que llegue más sangre a los músculos favoreciendo la respuesta de huida. (p.4)

De acuerdo a esta definición, todo ser humano posee emociones que se activan de acuerdo a las situaciones que esté viviendo en cada etapa de su vida, o en una situación determinada, pues son la manifestación del impacto que recibe, bien sea positivo o negativo.

Según la UNICEF (2023.):

Las emociones son la manera natural en la que los seres humanos reaccionamos a lo que ocurre a nuestro alrededor. Todos y todas tenemos emociones, es importante no reprimirlas ni sentirnos avergonzados y avergonzadas por ellas. ¡Son nuestro superpoder de humanos! (párr. 1)

Esta definición corrobora lo expresado también por Díaz (2010), a través de las emociones el ser humano reacciona ante los sucesos de su alrededor.

Emociones básicas: De acuerdo con Díaz (2010) hay seis emociones básicas que presenta el ser humano:

Miedo: Es la anticipación de una situación amenazante o peligrosa, ya sea real o fruto de la imaginación, y suscita sentimientos de ansiedad, incertidumbre e inseguridad. Esta emoción desempeña un papel importante, ya que nos ayuda a apartarnos de situaciones peligrosas y a tomar medidas cautelares. Experimentamos miedo cuando nos enfrentamos a un peligro, que en ocasiones es una amenaza real, pero en otras ocasiones es el resultado de nuestras propias percepciones o pensamientos. Díaz (2010)

Sorpresa: Es una experiencia de sobresalto, asombro y desconcierto, caracterizada por su brevedad, que nos facilita una reacción cognitiva para comprender lo que está sucediendo. Esta emoción nos orienta y nos ayuda a determinar cómo actuar en situaciones novedosas. La sorpresa se manifiesta como un sobresalto ante algo inesperado y es un sentimiento de corta duración que nos brinda orientación. Díaz (2010)

Aversión: Disgusto o asco hacia aquello que tenemos delante. Nos produce rechazo y solemos alejarnos. Díaz (2010)

Ira: es una emoción que se manifiesta como rabia o enojo, surgiendo cuando las circunstancias no se desarrollan según nuestras expectativas o cuando percibimos una amenaza, ya sea de origen interno o externo. Esta emoción puede tener un carácter adaptativo cuando nos impulsa a tomar medidas para resolver problemas o cambiar situaciones difíciles. Sin embargo, su expresión inapropiada puede llevar a dificultades en la adaptación. Experimentamos ira cuando nos tratan de manera injusta o cuando las cosas no suceden como deseamos. Díaz (2010)

Alegría: Es la emoción que experimentamos al alcanzar un deseo o ver realizado un anhelo, generando una sensación de bienestar y seguridad. Esta emoción nos motiva a buscar la

repetición de eventos que nos hacen sentir bien, ya que deseamos revivir esas experiencias gratificantes. La alegría se manifiesta cuando logramos algo que anhelábamos intensamente o cuando las circunstancias se desarrollan de manera favorable, transmitiéndonos una sensación agradable. Díaz (2010)

Tristeza: Es una emoción caracterizada por sentimientos de pesar, soledad y pesimismo que surgen cuando experimentamos la pérdida de algo significativo o cuando nos decepcionan. La función de la tristeza es solicitar apoyo y nos impulsa hacia un proceso de renovación personal. La experimentamos en situaciones de pérdida significativa o cuando nos defraudan, y en ocasiones puede generar un deseo de llorar. Díaz (2010)

3. Diseño Metodológico

Porto y Mosteiro (2016) expresan respecto a la investigación educativa: "Es el estudio de los métodos, procedimientos y las técnicas utilizadas para obtener un conocimiento, una explicación y una comprensión científicas de los fenómenos educativos, así como también para solucionar los problemas educativos y sociales" (p.1). De esta manera, se pretende entender y examinar las circunstancias experimentadas por los estudiantes, considerando su entorno sociocultural específico. Esto implica explorar cómo se producen las vivencias sociales del conocimiento a través de la interacción con las manifestaciones y actividades características de su contexto de desarrollo.

3.1 Enfoque de la Investigación

“Mientras el enfoque cuantitativo estudia realidades y hechos de naturaleza objetiva; el enfoque cualitativo estudia realidades y fenómenos cuya naturaleza es subjetiva” (Hernández, et al., 2010). De igual manera los autores expresan que “mientras el enfoque cuantitativo tiene como metas describir, explicar y predecir fenómenos, así como generar y poner a prueba teorías; el enfoque cualitativo, por su parte, busca describir, comprender e interpretar los fenómenos” (Hernández et al., 2010, p. 11).

Por lo expuesto arriba, y puesto que el interés de la presente investigación radica en el fortalecimiento de las emociones del grupo en estudio, el enfoque empleado será el cualitativo, pues este permite el análisis de la descripción de los fenómenos objeto de estudio, con la participación de profesores y estudiantes; además se emplea el tipo de investigación acción

participación, involucrando la participación de 2 docentes y 27 alumnos. Como técnicas de recolección se utilizó la Observación participante para comprender la realidad y el Diario de campo, para la descripción de los juegos implementados para alcanzar los objetivos propuestos.

3.2 Método

La investigación es de tipo acción educativa la cual es vista como un "proceso de reflexión y acción que realizan los agentes empeñados en tareas prácticas con el fin de mejorar sus propias prácticas, con o sin la ayuda de un asesor externo" (Ramírez, 2009, p.7). El trabajo de campo es vital en este tipo de estudio, pues allí se recopilan datos en sus entornos naturales, es decir en el lugar donde los participantes experimentan los problemas, por así decirlo, siempre enfocado a dar respuesta a la pregunta en estudio, en este caso relacionada con la implementación de juegos tradicionales para fortalecer las emociones de la población en estudio.

Para indagar acerca del área emocional fortalecida con los juegos tradicionales de los niños de transición de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán de la ciudad de Villavicencio meta, se llevará a cabo una investigación educativa, observando como los estudiantes desarrollan diferentes situaciones en el salón de clase y dentro de la institución y de qué manera expresan sus emociones; todo lo cual se registrará en el Diario de Campo (Anexo F).

“Mediante la introspección, el niño evalúa la emoción como algo agradable o desagradable y se orienta hacia la aceptación o rechazo de las mismas” (Bustamante, 2007; Fernández de Molina, 1991). (Vergara & Blancas, 2021).

3.3 Población

De acuerdo con López (2004) la población: “Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros” (Pineda et al 1994:108). De acuerdo con lo expuesto, la población en estudio para la presente investigación está compuesta por los niños y niñas del grado de transición de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta.

3.3.1 Muestra y muestreo

La muestra según López (2004): “Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación”. De esta manera, la muestra del presente estudio está compuesta por el grado transición conformado por 8 niños y 19 niñas estudiantes de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta.

3.3.2 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Las técnicas utilizadas en la presente investigación permitirán encontrar la información necesaria para comprender cómo los juegos tradicionales fortalecen el área emocional en los niños y niñas de transición de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala en la ciudad de Villavicencio-Meta. Para conseguir la información requerida en este estudio, se hizo uso de las técnicas de: Observación, grupo focal, encuesta y observación participante. Como instrumento se utilizó el Diario decampo. Ver Tabla 1 a continuación.

Tabla 1 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Nombre del proyecto: Juegos tradicionales para el fortalecimiento de las emociones en el grado transición Institución educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala en la ciudad de Villavicencio-Meta			
Objetivo General: Implementar los juegos tradicionales en el grado transición de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta, para fortalecer las emociones en niños y niñas.			
Enfoque: Cualitativo			
Diseño: De Investigación Acción			
Categorías Analíticas:			
<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar y nombrar diversas emociones como la alegría, la tristeza, el enojo y la sorpresa. ● Fomentar la empatía al reconocer las emociones de los compañeros. ● Desarrollar habilidades motoras gruesas al saltar y moverse dentro del juego. ● Reforzar la capacidad de seguir instrucciones. 			
Objetivos específicos	Técnicas	Instrumentos	Criterios de validez y confiabilidad de los instrumentos
1. Identificar diferentes tipos de juegos tradicionales que contribuyan al fortalecimiento de las emociones en niños y niñas del grado transición en la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta	Entrevista Se define como "una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar". Es un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recabar datos (Díaz et al., 2013)	Entrevista Semiestructurada “Las entrevistas semiestructuradas se clasifican en los siguientes tipos: entrevista focalizada, entrevista semiestandarizada, entrevista centrada en el problema, y entrevista a expertos”. Flick, (2004)	Se trata de una conversación en la cual el entrevistador, de manera más o menos estructurada, le realiza una serie de preguntas al individuo entrevistado con el fin de obtener una información específica y útil para su investigación. “La entrevista semi-estructurada se usa cuando el investigador sabe algo acerca del área de interés, por ejemplo, desde la revisión de la literatura, pero no lo suficiente como para responder las preguntas que se ha formulado”

<p>2. Implementar juegos tradicionales que fortalezcan las emociones en los niños y niñas de grado de transición de la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta</p>	<p>Observación Participante</p> <p>Según Taylor y Bogdan (1984) la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu (escenario social, ambiente o contexto) de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo.</p>	<p>Lista de chequeo</p> <p>Una lista de chequeo es una herramienta de evaluación en forma de tabla, en la que se incluye una serie de aspectos cuyo logro se espera alcanzar y permite indicar si se cumplieron o no, cuyo objetivo es realizar controles para garantizar que no se olvide nada importante durante el proceso de ejecución, que pueda comprometer los resultados. Además, garantizan que las actividades se cumplan de forma organizada. (Centro de Escritura Javeriano, 2022)</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Investigación y diagnóstico. * Formulación de estrategias. * Operacional de ejecución y gestión. * Seguimiento, control y evaluación
<p>3. Analizar de qué manera los juegos tradicionales permiten el fortalecimiento de las emociones en niños y niñas del grado transición en la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán Ayala de la ciudad de Villavicencio-Meta.</p>	<p>Observación</p> <p>Según lo explicado por Sabino en 1992 (páginas 111-113) citado por Castro y Robles (2018), es una técnica ancestral cuyos orígenes son difíciles de rastrear.</p>	<p>Diario de campo</p> <p>De acuerdo con Rincón (2023), según cita a Hernández Sampieri et al (2010, p.376) sobre el Diario de Campo, tiene como propósito asistir al investigador en la comprensión del entorno físico y social de un sistema específico</p>	<p>Es el registro de cada actividad observada.</p> <p>Se obtienen mediante inspección y observación directa de las actividades, bienes o sucesos; esta evidencia puede presentarse en forma de documentos, fotografías, gráficos, cuadros, mapas o muestras materiales.</p>

3.3.3 *Confiabilidad y validez de los instrumentos*

Juicio de Expertos: Los instrumentos actualmente planteados se presentaron al docente Leonardo Alfonso Valencia Cuervo con perfil de filósofo, magister en educación con experiencia en investigación educativa, el cual se encuentra actualmente laborando en la Universidad UNIMINUTO rectoría Orinoquía- Meta en el programa de Licenciatura en educación infantil.

3.4 Consideraciones Éticas

- La presente investigación tiene en cuenta las habilidades y destrezas de los estudiantes como a autonomía y la participación.
- La investigación beneficiará a toda la comunidad.
- Ningún estudiante será obligado a participar en la investigación.
- Los derechos de los estudiantes y de la comunidad no serán vulnerados.
- La información que se obtenga de los infantes se manejará de forma confidencial.

4. Resultados de la Investigación

En este apartado se analizaron hallazgos encontrados en la técnica y los instrumentos de aula como: observación participante, diario de campo, planeaciones, entrevista semiestructurada, donde se evidenciaron los siguientes resultados, algunos de gran impacto para la Institución educativa y para la presente investigación.

En la presente investigación todo quedó consignado en las Planeaciones (Anexos A, B, C, D) con el ánimo de identificar las emociones en los niños del grado transición en estudio en el momento de realizar juegos tradicionales. Se realizaron las siguientes fases:

Fase 1: Se hicieron cuatro actividades con el objetivo de promover el desarrollo socioemocional de los niños de transición al reconocer y expresar diferentes emociones a través del juego. Los juegos puestos en práctica fueron: "La Golosa", "Las escondidas". "Ponchados", "Carrera de encostados" todos realizados en diferentes fechas (Ver Anexos A, B, C y D).

Los objetivos propuestos en cada actividad fueron:

- Identificar y nombrar diversas emociones como la alegría, la tristeza, el enojo y la sorpresa, excitación, miedo
- Fomentar la empatía al reconocer las emociones de los compañeros.
- Desarrollar habilidades motoras gruesas al saltar y moverse dentro del juego.
- Reforzar la capacidad de seguir instrucciones

Criterio de evaluación: En todas las actividades se utilizó la observación directa.

Fase 2: En cada actividad se siguió el siguiente protocolo:

- Saludo y mención del nombre de la profesora
- Se les menciona el tema que se va a trabajar
- Se les menciona el nombre de la actividad
- Preparación de la actividad

Fase 3: Desarrollo de cada una de las actividades propuestas acorde al juego correspondiente, haciendo uso de los materiales adecuados, según se quiera hacer obtener resultados conforme a los juegos efectuados.

Fase 4: Cierre de cada actividad propuesta a través de preguntas a cada uno de los niños para que expresen qué tipo de emociones sintieron durante el juego, cada niño escogía una carita de acuerdo a la emoción que sintiera.

Escoge una carita, di ¿cómo te sientes y por qué? A lo que respondieron:

Estoy enojado porque...

Me siento contento cuando...

Tengo miedo de....

Figura 1 Cómo me siento



Así se dio cumplimiento al **primer objetivo**: identificar diferentes tipos de juegos tradicionales que contribuyan al fortalecimiento de las emociones en niños y niñas del grado transición, nos ayudamos de la entrevista semiestructurada.

Entrevista Semiestructurada:

“Las entrevistas semiestructuradas se clasifican en los siguientes tipos: entrevista focalizada, entrevista semiestandarizada, entrevista centrada en el problema, y entrevista a expertos”. (Flick, 2004)

Aunque estas entrevistas semiestructuradas comparten la característica de ser flexibles en su estructura, cada una se adapta a criterios específicos en la manera en que se diseñan y formulan las preguntas según el problema de investigación que se esté abordando. (Flick, 2004)

Para la presente investigación se elaboró una entrevista semiestructurada (Ver Anexo E), hecha a la docente que tiene a cargo grupos de niños y niñas en transición en la institución en estudio; entrevista de nueve preguntas en donde se pudo vislumbrar que la docente conoce la

importancia de los juegos lúdicos, sin embargo, no conocen el tema en su parte teórica, como lo vimos en esta investigación a través de lo expresado por Huizinga (1984) argumenta que el juego podría ser la base de la cultura, y que incluso las actividades más importantes de la humanidad están influenciadas por la noción de jugar, ya que jugar está intrínsecamente ligado a la cultura humana.

Los juegos tradicionales que ella menciono fueron la golosa, el juego de la cuerda de saltar, las escondidas, ponchados, lleva, el tradicional trompo, las escondidas, la gallina ciega, el juego de la silla, entre otro que se me escapan en este momento.

Para dar cumplimiento al **segundo objetivo**: Aplicar juegos tradicionales que fortalezcan las emociones en los niños y niñas de grado de transición, se hizo uso en primer lugar de la observación. Todo lo cual quedó consignado en las Planeaciones (Ver Anexos A, B, C, D), al final del presente capítulo se encuentra el resultado obtenido en cada actividad, en donde se describen los comportamientos que tuvieron los niños y niñas en la ejecución de cada juego.

La Observación: La observación, según lo explicado por Sabino en 1992 (páginas 111-113) citado por Castro y Robles (2018), es una técnica ancestral cuyos orígenes son difíciles de rastrear. El ser humano, a través de sus sentidos, adquiere una comprensión de su entorno, la cual posteriormente organiza de manera intelectual. Sabino añade que la observación se puede describir como el uso sistemático de nuestros sentidos para recopilar la información necesaria en la resolución de un problema de investigación (p.50). De acuerdo con lo anterior la observación es fundamental para dar cuenta de la realidad haciendo uso de la percepción directa de fenómenos y objetos.

En la presente investigación se planeó la observación siguiendo los siguientes pasos:

- 1) Se definió el grupo en el cual se iba a hacer el estudio, en este caso el grado transición.
- 2) Se buscaron los lugares ideales para hacer los juegos, como el aula de clase o el patio a horas determinadas donde no hubiera impedimentos para observar a los niños y niñas.
- 3) Se eligieron los instrumentos adecuados, en este caso la observación, el diario de campo, las planeaciones.
- 4) Se anotaron las conductas observadas en los niños en cada actividad efectuada.
- 5) Siempre se utilizó un lenguaje claro, preciso, acorde a la edad de los infantes, preguntándoles si habían entendido lo que se iba a hacer.
- 6) Se anotó todo lo observado sin interpretar nada.

Además, se hizo uso del Diario de campo, como instrumento para asistir a las docentes en el cumplimiento de las tareas propuestas.

Diario de Campo: De acuerdo con Rincón (2023), según cita a Hernández Sampieri et al (2010, p.376) sobre el Diario de Campo quienes indican:

Por otra parte, el investigador escribe lo que observa, escucha y percibe a través de sus sentidos, mediante dos herramientas: anotaciones y bitácora o diario de campo.

Usualmente en esta última se registran las primeras. Las anotaciones o notas de campo.

Es muy necesario llevar registros y elaborar anotaciones durante los eventos o sucesos vinculados con el planteamiento. De no poder hacerlo, la segunda alternativa es efectuarlo lo más pronto posible después de los hechos. Y como última opción las

anotaciones se producen al terminar cada periodo en el campo (al momento de un receso, una mañana o un día, como máximo (p.376). (p.6)

De acuerdo con los autores un diario de campo tiene como propósito asistir al investigador en la comprensión del entorno físico y social de un sistema específico. En consecuencia, su empleo debe orientarse hacia la descripción de los aspectos relacionados con quiénes están involucrados, qué ocurre, por qué, dónde, cuándo y cómo se desarrollan los eventos, actividades o procesos que se buscan abordar con relación a la pregunta de investigación.

El diario de campo es un instrumento muy valioso porque sirvió para orientarnos en el problema que íbamos a investigar, y allí pudimos hacer los registros adecuados, planificando el trabajo y utilizando los términos adecuados, para posteriormente revisarlos cuidadosamente. (Ver Anexo F)

Por último, se hizo uso de las planeaciones, en donde se anotó detalladamente el manejo de las actividades a cumplir (Anexos A, B, C, D).

Planeaciones: Según Georgy Terry: “Planeación es la selección y relación de hechos, así como la formulación y uso de suposiciones respecto al futuro, es la visualización y formulación de las actividades que se cree sean necesarias para alcanzar los resultados deseados” (Limón, 2012)

La planificación educativa se refiere a la anticipada elección y estructuración de todas las actividades del plan de estudios de la institución, teniendo como punto de partida los objetivos, y teniendo en cuenta los recursos humanos, financieros y materiales disponibles, así como los intereses y requerimientos de la comunidad educativa, el tiempo disponible y el análisis de deficiencias de años previos. (Carriazo et al., 2020)

Teniendo en cuenta uno de los antecedentes mencionados en la presente investigación, a nivel internacional de Maza (2016 respalda los resultados de la presente investigación, en donde se demostró que la implementación del programa de juegos tradicionales tuvo un efecto positivo y significativo del 95% en el desarrollo de la inteligencia emocional.

Por otra parte, en el cumplimiento del segundo objetivo, se aplicaron convenientemente los juegos tradicionales seleccionados, en el manejo de las emociones; además, se demostró que al aplicarlos se consigue un excelente manejo de las emociones debido a la intensidad que presentan estos juegos, ya que los niños demostraron su interés al participar activamente en cada actividad, y cada uno de ellos pudo representar gráficamente su estado de ánimo en cada uno de los juegos; se pudo evidenciar que la implementación de estas actividades lúdicas los llevaron a estar más atentos, más activos, predispuestos a aprender. La socialización de estas actividades al finalizar cada actividad permitió que ellos expresaran con libertad sus sentimientos, que en determinado momento abrieran su corazón y contaran experiencias vividas entre ellos.

Huizinga define el juego como una:

“acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”.

Con esta afirmación de Huizinga, se cumple el **tercer** objetivo después de identificar y aplicar los juegos tradicionales en mención, donde en un análisis pormenorizado a través de la observación directa, se pudo percibir un excelente control de las emociones, ya que lo de mayor

connotación fue la competitividad y el trabajo en equipo, acompañados de la relajación y alegría que se le infundió a cada ejercicio.

Vygotsky (1924) aborda el juego como una necesidad de reproducir el contacto con otros. (...) y que a través del juego se crean escenarios que trascienden los instintos y las pulsiones internas individuales. De aquí la importancia que tiene la socialización en el ser humano.

A partir de este concepto teórico por parte de los autores mencionados y la percepción que tiene la presente investigación, se define el juego como una actividad espontánea, divertida y placentera que posee un valor social significativo y que influye en el desarrollo madurativo, favoreciendo el pensamiento y el fortalecimiento psicomotor, además de funcionar como una fuente de descubrimiento y facilitador del aprendizaje. En resumen, el juego se considera fundamental para contribuir al bienestar físico y emocional de los niños a lo largo de su vida.

Según Piaget (1956) el juego ni es solo una actividad, sino una parte intrínseca del desarrollo de los niños que evoluciona a medida que el infante madura tanto físicamente como cognitivamente.

En la presente investigación, reafirmando lo expresado por Huizinga, puesto que fueron juegos que se pusieron reglas que tuvieron que cumplir en cada uno de los escenarios escogidos, lo que producía en los niños y niñas cierta tensión, pero también mucha alegría, se hicieron las siguientes observaciones:

En el juego de la golosa lo que más resaltó fue la integración, la aceptación, el trabajo en equipo, además de que mejoraron su coordinación y equilibrio, superando el reto de saltar en un pie; además aprendieron a esperar y respetar su turno, y causó mucha alegría entre los niños y las niñas. Todo esto los llevó a regular sus emociones.

En el juego de las escondidas se vio el nerviosismo para buscar un lugar donde esconderse, el temor de que los encontraran, la sorpresa cuando se descubrían, las miradas de complicidad entre ellos. También se vio cómo imitaban escondiéndose en lugares que ya se había escondido otro niño, así como la libertad que tenían de buscar con libertad en donde esconderse; todo esto los hacía sentirse capaces y seguros.

En el juego de los ponchados, los niños y las niñas manifestaban su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, los gritos, el susto de que los poncharan, las risas, la desesperación por no poder ponchar rápidamente, también la burla porque a quien querían ponchar no se dejaba. Esta práctica sirvió para mejorar sus relaciones.

En el juego de encostados se vieron retos a mantener el equilibrio, además de que tenían que hacer uso de la fuerza para impulsarse para avanzar y llegar a la meta. Produjo en algunos algo de frustración porque se caían y no podían dominar el costal, en otros la ansiedad de querer llegar rápido y ganar, el organizarse por equipos fortaleció su amistad.

Al finalizar cada una de las actividades, se hacía un círculo y cada niño expresaba cómo se sintió practicando el juego y podían escoger una carita que significaba la emoción que sintieron: ej. Contento, confundido, asustado, apenado, triste, tímido, disgustado, emocionado, etc.

5. Conclusiones

- A través de este estudio, se ha llevado a cabo un análisis de los aspectos teóricos y prácticos con el fin de demostrar cómo los juegos tradicionales desempeñan un papel crucial en el fortalecimiento de las emociones en niños en transición. Esto se logra a través de la implementación de actividades que involucran rondas y juegos en el entorno escolar. Se ha observado que factores dinámicos desencadenan acciones por parte de los docentes, lo que contribuye a la creación de un ambiente propicio para el crecimiento emocional y la educación integral.
- Los juegos son una actividad intrínseca en la vida de los niños y poseen un valor pedagógico, ya que a través de ellos pueden expresar sus sentimientos y opiniones acerca de su entorno. Al promover juegos tradicionales, los niños y niñas han mostrado conductas positivas al interactuar con sus compañeros, lo que cumple con los objetivos planteados en la investigación, que buscan fortalecer las emociones en este grupo de niños.
- En resumen, es esencial integrar los juegos tradicionales para fortalecer el área emocional de los infantes, de manera constante en el aula. Como futuros educadores, debemos reconocer la importancia de proporcionar espacios de juego donde los niños puedan conocerse, interactuar, relacionarse y adquirir experiencias que contribuyan a la formación de su carácter, la toma de decisiones, el desarrollo de la empatía y, en última instancia, el cultivo de las competencias emocionales fundamentales para su desarrollo personal.

7. Recomendaciones

- La madurez emocional de los niños se desarrollará a medida que los adultos les instruyan y practiquen con ellos, y estas habilidades pueden ser adquiridas en las situaciones cotidianas tanto en el entorno familiar como en el ámbito educativo.
- Es esencial enseñar a los niños a controlar sus emociones de manera adecuada, lo cual difiere de reprimirlas. Los niños deben aprender a expresar sus emociones de acuerdo con el momento, la situación y las personas presentes.
- Es importante reforzar la noción de que todas las emociones son necesarias, sin que existan emociones buenas o malas.
- Deberíamos comunicar a los niños que todos tenemos la capacidad de aprender formas para manejar y expresar nuestras emociones de manera constructiva.
- Es crucial aclarar que no podemos evitar experimentar emociones. En ocasiones, frente a emociones incómodas como el enojo, el miedo o la tristeza, tendemos a intentar evitar sentirlos, incluso los adultos. Sin embargo, esto no es efectivo.
- Los niños deben saber que todos tenemos el derecho de experimentar y expresar todas nuestras emociones, incluso las relacionadas con el temor.

Referencias

- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado Transición*. Melgar: Universidad del Tolima.
- Alzate, M. (2003). *La infancia: Concepciones y Perspectivas*. Pereira: Papiro.
- Ardila, J. (2021). *Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo socio-cultural de los estudiantes de la institución educativa Ignacio Gil Sanabria del municipio de Siachoque*. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Arévalo, C., Gutiérrez, Y., & Téllez, A. (2017). *Educación Emocional como Alternativa de Mejoramiento de Relaciones Interpersonales en niños escolarizados de la Institución Educativa Colegio Centauros sede la Rosita de Villavicencio*. Villavicencio: Univesidad Coopeativa de Colombia.
- Barreto, M., & Rodríguez, L. (2018). *Los juegos tradicionales en la escuela: influencia en la construcción de identidad cultural*. Universidad Francisco José de Caldas.
- Bauman, & Zygmunt. (2010). *Identidad. Conversaciones con Benedetto Vecchi*. Buenos Aires: Losada.
- Carriazo, C., Pérez, M., & Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *redalyc.org*, <https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>.
- Castro, L., & Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del Liceo La Alegría de Aprender*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Centro de Escritura Javeriano. (2022). *Listas de chequeo*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá: <https://www.javerianacali.edu.co/centro-escritura/recursos/listas-de-ch...>

-
- Díaz, H. (2010). *Las emociones: comprenderlas para vivir mejor*. Madrid: Asociación Española contra el Cáncer (AECC)
- <https://www.contraelcancer.es/sites/default/files/migration/actualidad/publicaciones/documentos/las-emociones.pdf>.
- Díaz, K., Guerrero, A., & Sierra, A. (2023). *Bienestar emocional de niños y niñas en primera infancia a partir de la gamificación como estrategia pedagógica aplicada en los procesos de aprendizaje en el colegio Vanguardia sede Cairo Alto*. Villavicencio: Universidad Santo Tomás.
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación Educación Médica*, 12(7), versión On-line ISSN 2007-5057.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.
- Guerrero, C. (2022). *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca - 2021*. Cajamarca, Perú: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista. (2010). *Metodología de la Investigación. (Quinta Edición)*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Huizinga. (2007).
- Huizinga, J. (1984). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. *Humo Ludens. Alianza Editorial: Madrid*, 11-42.
- Limón, D. (2012). Planear para avanzar. *IMCP*, <https://imcp.org.mx/aqua-implica-para-ti-planearcitando-a-george-r-terry->.

-
- López, A. (2013). *Los grupos focales*. San José de Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico
https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2013/05/grupo_focal.pdf.
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto Cero, 09(08) Cochabamba* .
- Martínez, M., & Montoya, S. (s.f.). *Las competencias ciudadanas emocionales y la convivencia en estudiantes de preescolar de la institución educativa de Nuestra Señora de Guadalupe en Dosquebradas y los Quindíos de Armenia*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Maza, N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016*. Perú: Universidad Nacional del Santa.
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. Bogotá: https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf.
- Peña, Z. (2006). *Desarrollo de la afectividad a través del juego en niños de educación preescolar*. México: Universidad Pedagógica Nacional
<http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/jspui/handle/123456789/5228>.
- Pérez, M. (2016). La evaluación psicológica en contextos educativos: aciertos del pasado, errores del presente y propuestas de futuro. *Estudios de Psicología (Campinas)*, 33(3), 465-476.
- Porto, A., & Mosteiro, M. (2016). Investigación e innovación en la educación actual. *Red Iberoamericana de Pedagogía*, <http://hdl.handle.net/10347/26249>.
- Puello, M. (2022). *Juegos tradicionales como herramienta de fortalecimiento para niños con dificultades socioemocionales*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

-
- Ramírez, E. (2009). Aportes De La Investigación-Acción Educativa En La Enseñanza de las Ciencias Básicas. *Entre Ciencia e Ingeniería*, 3(6), 60-71
file:///C:/Users/Rojas%20Cortes/Dropbox/780-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1444-1-10-20190803.pdf.
- Rincón, C., & Leal, D. (2020). *El juego como moderador de emociones en el preescolar*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Rincón, L. (2023). *El Diario de Campo como instrumento de recolección de información en el marco del Diplomado en Construcción de Redes Sociales de Comunicación*. Bucaramanga: UNAD.
- Ríos, M. (2009). Johan Huizinga (1872-1945). Ideal, caballerezo, juego y cultura. *Konvergencias, Filosofía y Culturas en Diálogo*, VII(21), 1-16.
- Rodríguez, A. (2018). *Concepciones de Infancia y su influencia en la interacción con los niños y niñas de Primera Infancia*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Rojas, N., Alfonso, D., & Vera, C. (2023). *Las emociones y los procesos de aprendizaje en el contexto de pandemia de los estudiantes del colegio COFREM Villavicencio*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Sánchez, C. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa Maria Gorety del Distrito de Juliaca - Providencia de San Romásn - Región Puno - Perú - 2020*. Lima: Universidad Católica Los Angeles Chimbote.
- Toro, R. (2023). *Fortalecimiento de las habilidades sociales a través de los juegos tradicionales en niños y niñas de grado transición de la institución educativa municipal Gualmatan*

sede Jongovito de la ciudad de Pasto. Pasto: Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

UNICEF. (2023). *Cómo reconocer nuestras emociones*. <https://www.unicef.org/lac/como-reconocer-nuestras-emociones>.

Vega, M. (2017). *Análisis de el estado en que se encuentran los juegos tradicionales en la vereda El Tesoro del municipio de Bucarasica*. Pamplona: Universidad de Pamplona.

Verdisco, A. (2013). *¿Cómo las emociones de los niños afectan su aprendizaje?* <https://blogs.iadb.org/educacion/es/como-las-emociones-de-los-ninos-afectan-su-aprendizaje/>.

Vergara, S., & Blancas, A. (2021). *Instrumento “Aprendizajes básicos para el manejo emocional en niños y adolescentes*. RIDE Revista Iberoamericana para la Educación y el Desarrollo Educativo, 1(22): <https://doi.org/10.23913/ride.v1i22.891>.

Vilaró, T. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil*. España: Universidad Internacional de La Rioja <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2459>.

9. Anexos

Anexo A Diario de Campo

	FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN Licenciatura en Educación Infantil PLANEACIÓN PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y EDUCATIVA		
DOCENTE EN FORMACIÓN			
FECHA		ESPACIO- LUGAR	HORARIO

Propósito General						
Propósitos específicos	Referente teórico	Metodología	Tiempos de ejecución	Recursos	Criterios de evaluación	Instrumentos de Evaluación
Referencias Bibliográficas						
Firma Docente en formación				Firma Docente Titular		

Anexo A

Entrevista Semiestructurada

OBJETIVO:

DATOS GENERALES

NOMBRE COMPLETO: _____

OCUPACIÓN: _____

LUGAR DE TRABAJO: _____

CUESTIONARIO

1. ¿Defina con sus palabras que entiende por juego tradicional?
2. ¿Qué tipos de juegos tradicionales conoce aplicados al ámbito de la educación?
3. ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización de los juegos tradicionales en la educación infantil? Si () No ()
4. ¿Qué entiende usted por inteligencia emocional?
5. ¿Considera usted que el juego tradicional puede ser utilizado como metodología de enseñanza de las emociones?
6. ¿Qué características debe tener el juego tradicional para ser utilizado como metodología de las enseñanzas de las emociones?
7. ¿Piensa usted que las emociones de los estudiantes son parte importante en su aprendizaje?
8. ¿Realiza usted juegos que le permitan regular las emociones de los estudiantes en el aula de clase? Si () No ()
9. Según lo observado por usted en sus clases ¿Cree que sus estudiantes poseen una buena tolerancia a la frustración?

Anexo B

Diario de Campo

Diario de campo Fundación universitaria compensar Licenciatura en pedagogía infantil 2023		
Fecha:	Hora de inicio:	Hora cierre:
Institución educativa:		
Tema		
Número de estudiantes		
Grado		
Objetivo		
Descripción de lo observado		
Firma docente en formación	Firma docente titular	