

Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años

Proyecto Aplicado

Elaborado por:

María del Pilar Alfonso Rojas

Especialización en pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo (EPDAA)

Luz Helena Sosa Hernández

Especialización en pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo (EPDAA)

Dora Elsy Toloza

Asesora

Universidad Nacional Abierta Y A Distancia - UNAD

Escuela Ciencias De La Educación - ECEDU

Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo - EPDAA

Santa Marta D.T.C.H. y Fusagasugá, diciembre de 2020

Resumen analítico especializado (RAE)	
Título	Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años.
Modalidad	Proyecto aplicado
Línea de investigación	La línea de investigación pedagogía, didáctica y currículo fue la que permitió desde el desarrollo del proyecto, validar la importancia de la aplicación de habilidades blandas para el desarrollo de la capacidad para relacionarse de los niños, lo que les dio la oportunidad de adaptarse más fácil y rápidamente a la vida, no solo escolar sino social, durante su proceso de desarrollo evolutivo.
Autores	María del Pilar Alfonso Rojas Luz Helena Sosa Hernández
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	2 de noviembre de 2020
Palabras claves	Estrategia lúdica, medios virtuales, TIC, habilidades blandas, capacidad para relacionarse.
Descripción	Este documento presenta los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de proyecto aplicado, bajo la asesoría de la Magister Dora Elsy Toloza, inscrito en la línea de investigación pedagogía, didáctica y currículo de la ECEDU, y que se basó en la aplicación de una estrategia lúdico-pedagógica, por medio virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años
Fuentes	<p>Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes fuentes principales:</p> <p>Ortega, C. (2017) Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas. (Versión digital PDF) Centro de publicaciones -Universidad ECOTEC. Guayaquil: Ecuador.</p> <p>Duque, M. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del colegio americano de Ibagué. Obtenido de Repository Universidad del Tolima: http://repository.ut.edu.co/handle/001/2075?mode=full</p> <p>Gallardo , J. A., & Gallardo, P. (Junio de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista Educativa Hekademos, 41 - 51.</p> <p>Gómez, T., Molado, O., & Rodríguez, S. (10 de Julio de 2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Obtenido de Repository Universidad del Tolima:</p>

	<p>http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATI ANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf</p> <p>Osornio - Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de aculco. Ra Ximhai, 12 (3), 415 - 431. Obtenido de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=461/46146811029</p>
Contenidos	<p>Portada</p> <p>RAE (Resumen analítico del escrito)</p> <p>Índice general</p> <p>Índice de tablas y figuras</p> <p>Introducción</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>Justificación</p> <p>Objetivos</p> <p>Marco referencial</p> <p>Diseño metodológico</p> <p>Resultados</p> <p>Discusión</p> <p>Conclusiones y recomendaciones</p> <p>Referencias</p> <p>Anexos</p>
Metodología	<p>La metodología de tipo cualitativo, implementada en el presente proyecto aplicado porque se basó en la aplicación de estrategia lúdica por medio virtual para fortalecer la habilidad blanda: Capacidad para relacionarse con una población de 54 niños de 6 a 10 años de la ciudad de Santa Marta. Verificada por observación directa de los padres a través de la medición con la escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil en la dimensión social.</p> <p>Es por esto, que se establece un diseño que cumple las siguientes fases:</p> <p>Fase uno: Diagnóstica, identificación del problema. Se hizo a través de la metodología de árbol de problemas, en donde se toma la importancia de la capacidad para relacionarse en tiempos de confinamiento como el problema central y se detectan causas que afectan directamente como la ausencia de valores.</p> <p>Fase dos: elaboración de la propuesta. Se hizo inicialmente a partir de una revisión bibliografía de proyectos y artículos científicos cuya fecha de publicación no excediera los 5 años, es decir, del 2015 en adelante, con el fin de dar mayor veracidad a lo planteado en el marco teórico. Tomando como excepción algunos referentes teóricos que son necesarios por su gran aporte al campo de la pedagogía.</p>

	<p>Fase tres: Realización previa del material virtual. Se elaboró el material virtual necesario de manera previa a la aplicación de la estrategia, dentro del material se incluye el contenido audiovisual teniendo en cuenta lo plasmado en la carta descriptiva.</p> <p>Fase 4: Aplicación de la propuesta. Se desarrolló la aplicación de la estrategia lúdica por medio virtual para fortalecer la habilidad blanda: Capacidad para relacionarse. Desde el 4 de julio al 22 de agosto, adicional en 1 sesión semanal.</p> <p>Fase 5: Interpretación y análisis de la información. Se realiza el análisis de datos cualitativos del cuestionario virtual realizado, el pretest y postest a una muestra 14 a los padres a través de la medición con la escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil en la dimensión social. Con el fin de verificar si se evidenció un fortalecimiento de la capacidad de relacionarse a partir de la aplicación de la estrategia lúdica por medio virtual.</p>
Conclusiones	<p>En el presente proyecto sobre la aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años, se logró evidenciar el fortalecimiento de dicha habilidad desde las siguientes variables observadas en los niños: una actitud propositiva, el valor de compartir, la participación en grupo familiar, los juegos de roles con pares, la actitud propositiva en juegos de roles, la aceptación de sugerencias, la empatía con pares, el seguimiento de instrucciones y cumplimiento de normas, el reconocimiento de consecuencias y las manifestaciones positivas ante acontecimientos familiares.</p> <p>Se desarrolló de manera efectiva la planeación de actividades lúdicas en 8 sesiones, cada una con unos objetivos alineados a determinantes asociados al desarrollo de la habilidad blanda, capacidad para relacionarse. Con actividades que promovieron la interacción social entre los niños con sus familiares cercanos.</p> <p>Finalmente se verificó por medio de la aplicación de un postest virtual a los padres el impacto positivo y los cambios manifestados en los niños a los cuales se les aplicó la estrategia, demostrando que la lúdica desarrolla en los niños habilidades que propician la relación entre los demás, es decir, capacidad para relacionarse.</p>
Referencias	<p>Castillo, C., Pereira, S., & Montes, G. (2016). <i>Estrategias lúdico-pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el Instituto Docente Arcoíris</i>. Obtenido de Repository Universidad de Cartagena: http://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5145</p> <p>Duque, M. (2016). <i>La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del colegio americano de Ibagué</i>. Obtenido de Repository Universidad del Tolima: http://repositorio.ut.edu.co/handle/001/2075?mode=full</p> <p>Gallardo , J. A., & Gallardo, P. (Junio de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. <i>Revista Educativa Hekademos</i>, 41 - 51.</p>

- Gómez, T., Molado, O., & Rodríguez, S. (10 de Julio de 2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Obtenido de Repository Universidad del Tolima:
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Osornio - Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de aculco. *Ra Ximhai*, 12 (3), 415 - 431. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=461/46146811029>
- Real Academia Española. (s.f.). *Juego*. Obtenido de En diccionario de la lengua española (avance de la 23.º ed.): <https://dle.rae.es/?w=juego>

Tabla de contenido

Introducción.....	10
Objetivos.....	13
Objetivo general	13
Objetivos específicos.....	13
Marco teórico y conceptual	14
Antecedentes.....	14
Marco Conceptual.....	16
Habilidades blandas.....	16
Capacidad para relacionarse o habilidades sociales.	18
Teorías del juego en la infancia.....	21
Juego.....	22
Las TIC y la Pedagogía	23
Aspectos metodológicos.....	26
Enfoque investigativo.....	26
Tipo de investigación.....	27
Instrumentos de recolección de la información.....	28
Población	29
Muestra.....	29
Fases de la Investigación	30

Fase uno: Diagnóstica, Identificación del problema.	30
Fase dos: Elaboración de la propuesta.....	30
Fase tres: Realización previa del material virtual.....	31
Fase cuatro: Aplicación de la propuesta.	31
Fase cinco. Interpretación y análisis de la información.....	35
Resultados.....	37
Pretest	37
Postest.....	40
Comparación de los resultados del pretest y el postest	43
Discusión	45
Conclusiones y recomendaciones.....	48
Referencias	50
Anexos	55

Tabla de figuras

Figura 1 Árbol de problemas. Causas profundas o raíces del problema / Visibilidad del problema (efectos). Elaboración propia sobre la realidad del contexto.	11
Figura 2 Actitud propositiva pretest.	37
Figura 3 Valor de compartir pretest. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del pretest	38
Figura 4 Aceptación de sugerencias pretest. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del pretest	39
Figura 5 Actitud propositiva postest. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del postest.....	40
Figura 6 Valor de compartir postest.. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del postest.....	41
Figura 7 Aceptación de sugerencias postest. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del postest.....	42

Índice de tablas

Tabla 1	43
---------------	----

Introducción

Hoy en día, las habilidades del siglo XXI y las “soft skills”, en español habilidades blandas conocidas como habilidades socioemocionales se han convertido en un tema popular en el campo pedagógico. Establecer relaciones interpersonales adecuadas es una de las habilidades fundamentales para todos los seres humanos y estas están determinadas por las habilidades sociales que se posean, es decir que este tipo de habilidades desarrolladas a temprana edad, poseen una gran incidencia en el crecimiento integral del ser humano y por ende son claves en la formación escolar de niños ya que estas estimulan la capacidad de socializar, escuchar al otro, lograr su independencia y criterio propio, comunicar afecto, adquirir hábitos y sobre todo aquellas que les permitan ser más proactivos, tolerantes, autónomos, respetuosos y responsables frente a los desafíos que se les presentan en la vida.

Desarrollar habilidades que estimulen el desarrollo de interacciones sociales como jugar, participar en actividades cooperativas, relacionarse con otros, son consideradas importantes en las relaciones que los niños lleguen a sostener con los adultos y con sus propios pares, pues son las que les van a permitir adquirir aprendizajes y estar preparados para relacionarse y trabajar con otros. Un niño que no sepa comportarse y relacionarse con los demás, difícilmente se podrá adaptar al entorno al que pertenece y al que van a tener que enfrentarse, desarrollar este tipo de habilidades les va a proporcionar las herramientas necesarias para desenvolverse de forma adecuada en todas las áreas de su vida y no solo para el ámbito escolar.

El trabajo tiene como objetivo fortalecer, a través de una estrategia lúdica virtual, la habilidad blanda, capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años de Santa Marta. Se identificó el problema por medio de la metodología del árbol de problemas, (ver Figura 1) en donde se toma necesidad de la capacidad para relacionarse en los niños en tiempos de confinamiento como el

problema central y se detectan causas que afectan directamente como la situación que está viviendo el planeta entero en el 2020 por cuenta de la pandemia del COVID-19. Dicha situación ha impactado negativamente en los niños y se requiere promover actividades que incentiven la capacidad de relacionarse con otros de manera asertiva, además de minimizar el estrés, la ansiedad y el miedo que se está propagando y que los padres de familia no saben cómo enfrentar. A continuación, se presenta en el gráfico el árbol de problemas que surge en la identificación del problema:

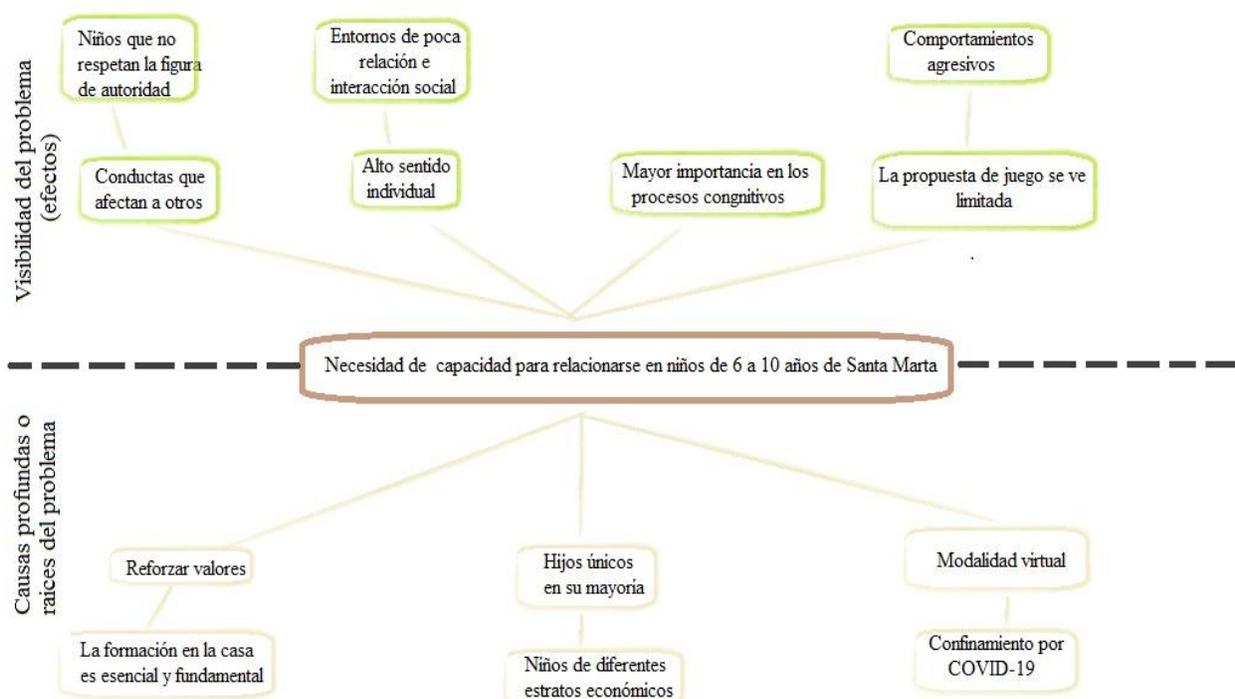


Figura 1 Árbol de problemas. Causas profundas o raíces del problema / Visibilidad del problema (efectos). Elaboración propia sobre la realidad del contexto.

Con la aplicación de las estrategias virtuales se pretende impactar positivamente en la población, sobre el manejo de las emociones, las formas de relacionarse y de solucionar

conflictos en casa; razón por la cual, se establece que el proyecto es pertinente porque está respondiendo a una necesidad colectiva. La situación actual de la pandemia ha generado que los modelos se reinventen y sean usados los medios tecnológicos para la difusión de actividades, por lo tanto, la viabilidad del proyecto se enfoca en términos del uso de plataformas virtuales a las cuales los niños puedan tener acceso desde sus casas, con la supervisión y ayuda de los padres de familia y/o cuidadores.

Objetivos

Objetivo general

Fortalecer la habilidad blanda, capacidad para relacionarse, en los niños de 6 a 10 años de Santa Marta, mediante una estrategia lúdica virtual.

Objetivos específicos

Planificar las actividades lúdicas, dirigidas a niños de 6 a 10 años con el fin de fortalecer la habilidad blanda: Capacidad de relacionarse.

Aplicar la estrategia lúdica, a través de talleres virtuales durante dos meses a niños de 6 a 10 años, para fortalecer la habilidad blanda: Capacidad de relacionarse.

Verificar mediante la aplicación de un pretest y postest virtual a los padres, el impacto y cambios manifestados en los niños a los cuales se les aplicó la estrategia.

Marco teórico y conceptual

Antecedentes

Teniendo en cuenta que el proyecto se fundamenta en la lúdica por medios virtuales como estrategia pedagógica para fortalecer la capacidad de relacionarse, se encontraron un sinnúmero de proyectos y documentos en línea con ciertas similitudes a dicho objeto, en su mayoría proyectos que aplicaban de manera presencial y en el aula, pero de cierta manera, aportan en términos de metodología y resultados.

Iniciando con proyectos de carácter internacional, se tomó como referente la investigación realizada por el Magíster en tecnología educativa, Adan Cedeño (2020) titulada “Estrategia para desarrollar las habilidades blandas con el uso de las TIC en los estudiantes de 6to grado del nivel primario” en el país de República Dominicana. Tuvo como objetivo principal determinar los fundamentos teóricos de la investigación, relacionado con el aprendizaje informal y el desarrollo de las habilidades desde edades tempranas. El proyecto aporta porque presenta la fundamentación de una estrategia para contribuir al incremento de las habilidades blandas con el uso de las TIC, entendiendo que la aplicación del presente proyecto se llevó a cabo en la modalidad virtual, fue un referente desde el uso de los medios tecnológicos. La investigación citada, realizó entrevistas al personal administrativos, a los docentes de 6to grado, a los especialistas del centro y demás docentes. Concluyendo que: “las competencias llamadas blandas constituyen una alta prioridad para los empleadores contemporáneos y, en segundo lugar, que estas competencias deben ser formadas desde la educación primaria.” (Cedeño, 2020, pg. 11)

Como segundo antecedente internacional, se toma como referente la publicación realizada por el PhD. Carlos Ortega Santos en Guayaquil, Ecuador, titulado: Desarrollo de las habilidades

blandas desde edades tempranas. Un referente que brinda gran soporte teórico a la investigación por la profundización realizada en el capítulo 1 y 2, sobre habilidades blandas y el uso de las tecnologías para el desarrollo de estas en la educación básica elemental. Seguido presenta en los capítulos 3 y 4, una propuesta de estrategia y acciones de formación de los docentes para contribuir al desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas.

De lo anterior, se destaca el siguiente enunciado: “Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.” (Ortega, 2017, pg. 57). El cual brinda una guía para la planeación y aplicación de la estrategia lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años.

Continuando con antecedentes de corte nacional, se toma el proyecto realizado por Gómez, Molado, & Rodríguez (2015) titulado “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga”. Es un proyecto de investigación que se llevó a cabo con los niños de la institución en mención y se desarrolló en dos fases, la primera, un ejercicio de corte etnográfico y la segunda, una fase de reconocimiento de la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica en el aprendizaje y tenía como objetivo mejorar el aprendizaje del niño, mientras que el presente va alineado al fortalecimiento de la capacidad para relacionarse y se realizó por medios virtuales.

Un segundo antecedente es el trabajo de grado de Duque (2016) titulado “La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del colegio americano de Ibagué”. Es un proyecto que fructifica desde el referente teórico en los temas relacionados con

el concepto de lúdica, la importancia del juego y los elementos que aporta la actividad lúdica al desarrollo psicosocial de los niños. Aunque es necesario resaltar que el antecedente difiere del proyecto en la habilidad blanda, porque Duque (2016) hace referencia a la dimensión comunicativa, mientras en el presente se enfoca en la dimensión socioafectiva, específicamente en la habilidad de la capacidad para relacionarse.

Finalmente se tiene en cuenta un último antecedente por su similitud en la capacidad para relacionarse y es la tesis de grado de Castillo, Pereira, & Montes (Tutora), (2016) titulado “Estrategias lúdico-pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el Instituto Docente Arcoíris”. Un proyecto que nace ante la necesidad de mejorar los conflictos presentados en los niveles de preescolar y primeros de dicho Instituto, aplicando estrategias lúdico-pedagógicas trabajando valores específicos tales como: respeto, amor, tolerancia, responsabilidad y solidaridad.

Marco Conceptual

Es innegable que uno de los aspectos más importantes en la vida de los seres humanos tiene que ver con las habilidades que se tengan para relacionarse con los demás y convivir de una manera asertiva y eficaz.

Habilidades blandas.

Las habilidades o competencias blandas son una serie de habilidades de tipo interpersonal, social, comunicativo que le permiten a las personas interactuar con otros de manera efectiva. Estas son consecuencia de la unión de habilidades sociales con habilidades emocionales, pues se relacionan directamente con el comportamiento del ser humano y que en su mayoría se derivan de los rasgos de la personalidad del mismo, a lo que Daniel Goleman ha denominado

inteligencia emocional.

En los últimos tiempos, ha cobrado gran importancia el término habilidades blandas, y en especial las habilidades sociales, habilidades para relacionarse y habilidades para comunicarse.

Este tipo de habilidades se relacionan directamente con los hábitos y comportamientos que nos diferencian de los demás y que están ligados con los rasgos de personalidad.

Según Ortega (2017) las habilidades blandas son todas aquellas destrezas que le permiten a los seres humanos desenvolverse mejor en sus relaciones personales y sociales. Son llamadas también habilidades socioemocionales ya que se relacionan directamente con el comportamiento del ser humano y que en su mayoría se derivan de los rasgos de la personalidad de este.

Es desde la infancia donde empieza el desarrollo y el mejoramiento de estas habilidades, y se da como resultado de las experiencias que se obtienen en los diferentes entornos donde se desenvuelven e interactúan los niños diariamente: familia, escuela y sociedad son los medios fundamentales donde más fácilmente aprenden los niños (Ortega, 2017).

Autores como Singer, Guzmán, Donoso (2009), hablan de competencias blandas y las definen como todas aquellas habilidades no cognitivas básicas para aprender y desenvolverse en la vida diaria.

Se ha comprobado que el desarrollo de este tipo de habilidades está estrechamente relacionado con el desarrollo evolutivo del ser humano; hacer amigos, integrarse a un grupo social, jugar, compartir con sus pares, aprender a participar, a seguir instrucciones, expresar sentimientos, ayudar a los demás, cumplir con normas, es fundamental para los niños en la infancia ya que se considera que el ser humano vive un proceso continuo de desarrollo y de aprendizaje el cual está estrechamente relacionado con su entorno y con la habilidad que posea

para interactuar y relacionarse con los demás.

Capacidad para relacionarse o habilidades sociales.

Recordemos que el aprendizaje de la habilidad para relacionarse depende del entorno, la sociedad que lo rodea, la familia y la escuela, es en estos entornos en donde se permite el desarrollo de valores y principios que ayudan a un desarrollo adecuado.

Saber relacionarse es algo que el niño aprende mediante la imitación o la prueba y error, el desarrollo de este tipo de habilidades mejora el bienestar emocional, disminuyen el estrés y la ansiedad y mejora su autoestima. Por lo tanto “las habilidades sociales no sólo son importantes por lo que se refiere a las relaciones con los compañeros, profesores y padres, sino que también permiten que el niño asimile los papeles y normas sociales” (Aranda, 2007, pág. 114).

De acuerdo a lo anterior las habilidades para relacionarse o sociales se pueden definir como aquellas acciones conductuales que las personas aprenden naturalmente y que son utilizadas en situaciones que requieren interacción con otras personas y que pueden ser susceptibles de ser moldeadas, modificadas o mejoradas mediante el uso de diferentes técnicas de aprendizaje social.

Especialistas como Gilbert & Gilbert (1991) consideran que una carencia de competencia social conduce al desorden psicológico, e impulsa a la persona a utilizar estrategias poco adecuadas para la solución de conflictos, la habilidad que se adquiriera previamente facilita la probabilidad de que estas situaciones sean superadas más fácil y eficazmente. El apego, la empatía, la cooperación, la capacidad de entender las situaciones sociales, es algo que hay que desarrollar en los niños y más en esta realidad que estamos viviendo.

Según Caballo (2005; según citado Lacunza, A. B., & de González, N. C., 2011, pág 164) “las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un

contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación”

Por lo tanto, el comportamiento de un niño frente a los demás juega un papel fundamental en la adquisición de habilidades sociales para relacionarse, los niños que carecen de comportamientos relacionales adecuados experimentan una serie de dificultades, no solo en la infancia, sino en su adultez.

Este tipo de habilidades no solo son importantes en lo referente a la sociabilidad con sus pares, amigos y padres, sino que también le permite que asimile los roles y normas en la sociedad que les van a facilitar su posterior adaptación social, académica, social y laboral.

Algunos autores como Meichenbaum, Butler, & Gruson (1981) señalan que las habilidades sociales se dan en un contexto social y cultural determinado ya que las formas de comunicación cambian de acuerdo a las diferentes culturas, edades, sexo, edad y/ o nivel educativo, pero a pesar de ello, la adquisición de estas habilidades busca un mismo fin, el de relacionarse con los demás de una manera adecuada. Esto implica que se adquieren como consecuencia de la interacción en un medio determinado y por lo tanto de ciertos factores de aprendizaje entre los cuales se pueden mencionar el reforzamiento de habilidades por parte de padres o maestros, el aprendizaje por observación o por instrucción, el uso de modelos, en ensayo de conductas

Existen muchas definiciones sobre habilidades sociales o capacidad para relacionarse, lo cierto es que la mayoría de ellas concuerdan en que:

- Son conductas aprendidas que posibilitan la interacción social.
- Son conductas que se dan en un determinado contexto social y cultural y que suelen cambiar entre las diferentes culturas.

- Comportamientos o conductas dadas por un individuo en un contexto determinado a través de las relaciones interpersonales.

Funciones de las habilidades sociales. Monjas (1997) establece que las principales funciones que cumplen las habilidades sociales son:

- Desarrollo de comportamientos y habilidades que permiten relacionarse con los demás como la cercanía, colaboración, cooperación y negociación
- Conocimiento de sí mismo y de los demás dado a través del conocimiento que adquiera de su propia identidad, de la formación del autoconcepto y de las competencias que adquiere al relacionarse con los demás.
- Autocontrol y autorregulación de sus propias conductas y
- Apoyo emocional el que se adquiere desde los afectos positivos que se dan en las relaciones de afectividad.
- Desarrollo de conductas como la reciprocidad, empatía, colaboración, negociación, adopción de roles.

Características y tipos de habilidades sociales. Las principales características son:

- Las habilidades sociales se adquieren, según Kelly (1986) y Bandura (según citado por Yarlake Mori, 2017) como consecuencia de varios mecanismos básicos del aprendizaje entre los cuales se encuentran las experiencias de aprendizaje adquiridas por medio de la observación, la experimentación, los conocimientos previos y las relaciones interpersonales lo que permite la adquisición del conocimiento.
- Son respuestas a situaciones concretas, es decir que dependen del contexto donde se desarrollen.

- Implican relacionarse e interactuar con otros, ya sea con sus propios pares o con adultos
- Implican componentes de tipo verbal, cognitivo, motriz y emocional.

Existen diferentes tipos de habilidades sociales, las cuales se encuentran mediadas por el asertividad y la empatía, factores fundamentales para una buena relación social.

Goldstein (1987) clasifica las habilidades sociales en seis categorías que van desde las habilidades básicas hasta las habilidades de planificación, para nuestro caso solamente mencionaremos 4 de ellas:

- Habilidades básicas: hacen referencia a escuchar, iniciar y mantener una conversación, preguntar, agradecer, presentarse y presentarse a otras personas.
- Habilidades Avanzadas: estas tienen que ver con la participación, pedir ayuda, dar y obedecer instrucciones, pedir disculpas.
- Habilidades relacionadas con los sentimientos: se refieren específicamente a la expresión de los sentimientos hacia los demás: cariño, amistad, miedo, rabia, etc.

Teorías del juego en la infancia

Lo anterior concuerda con Gallardo & Gallardo (2018) quienes comparan las teorías sobre el desarrollo del juego de Claparède, Piaget, Vygotsky y Elkonin, Chateau y Sutton-Smith y Roberts para destacar la importancia que tiene el juego en el desarrollo socioeducativo de las personas según las teorías analizadas; razón por la cual, se considera necesario mencionar al menos las ideas o premisas principales de algunas de las teorías analizadas en la publicación.

Claparède sostiene que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida” (1983, pág. 157 como se citó en (Gallardo & Gallardo, 2018, pág. 43), premisa que resulta incluso poética y

con aquella analogía logra ilustrar el puente como el medio de total trascendencia a un proceso de formación inmerso en un mundo de recreación que lleva a lo que es la vida misma. También analizan la teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945, como se citó en (Gallardo & Gallardo, 2018) y para ello es obligatorio mencionar los periodos o estadios de desarrollo infantil ya que el juego va directamente relacionado con esas transformaciones de las estructuras intelectuales. Entonces, menciona el período el estadio preoperatorio que va de los 3 a los 7 años y en el que predomina el juego simbólico, y el estadio operacional o de pensamiento concreto en niños de 7 a 11 años.

Finalmente, está la teoría sociocultural del juego de Vygotsky, en donde establece que:

“el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo” (1933; según citado en Gallardo & Gallardo, 2018, pág. 45).

Todas las anteriores, teorías que demuestran la importancia del juego y esa estrecha relación con el desarrollo integral del niño en cada una de sus dimensiones. Es importante resaltar que existe un gran contenido que podría referenciarse en el presente marco conceptual, pero de cierta manera, el proyecto delimita esta gran variedad de información a unos conceptos claves mencionados a continuación.

Juego.

Según la Real Academia Española (s.f.) el juego es definido como el “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Una definición precisa para lo que refiere al entendimiento general del juego.

Este concepto no es una definición aplicable del todo al campo pedagógico. Si bien se concuerda con que es un ejercicio recreativo y esto permite que las escuelas promuevan el derecho a la recreación que será mencionado más adelante, no es del todo un ejercicio estrictamente de competencia, en donde solamente se gana o se pierde.

“El juego es una actividad que los niños y niñas realizan durante su etapa infantil como medio para aprender los roles sociales que de adulto desempeñarán” (Osornio - Callejas, 2016, pág. 415) con esta definición ya se menciona el entorno social, y la manera en la que el juego se convierte en una futura proyección de lo que sería una vida adulta más adelante. Y claramente hay más, Osornio - Callejas (2016), también expresa que el juego es un medio para aprender.

Las TIC y la Pedagogía

Los últimos acontecimientos han mostrado la importancia que tiene el uso de las TIC no solo como elemento de comunicación sino también de aprendizaje ya que este último se está haciendo actualmente, en su gran mayoría, a través de herramientas tecnológicas las que se han convertido en un medio interactivo y activo de aprender.

Son varios los autores que han conceptualizado el término TIC, por ejemplo, Graells (2000) las define como el conjunto de avances tecnológicos, facilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales y que cuentan con diferentes canales de comunicación.

De acuerdo con este concepto, es necesario entender que las TIC, no son solo un conjunto de herramientas, sino que se han constituido en nuevas formas de comunicación y del fomento de nuevas formas de aprendizajes, más dinámicos y más acordes con las necesidades, intereses, gustos y habilidades de las personas.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han convertido en un elemento importante en los nuevos contextos de relación e interacción de los seres humanos, así como en los nuevos ambientes de aprendizaje.

Las tecnologías como recurso didáctico han facilitado en gran medida la creación de entornos más flexibles e interactivos para el aprendizaje que han permitido y facilitado:

- El autoaprendizaje
- La transmisión de conocimientos utilizando diferentes códigos visuales de comunicación.
- La creación de materiales que se adapten a los diferentes tipos de habilidades e inteligencias de los individuos.
- El trabajo individual y colaborativo que permiten el desarrollo de habilidades interpersonales.
- Captar, de una manera más dinámica, el interés, la atención y la curiosidad por aprender.

La Virtualidad y la interactividad, son tal vez dos de las características más importantes de los entornos de formación a través de las TIC, estas permiten que los individuos, no solo adapten y manejen sus propios códigos de comunicación, sino estar conectados con otras personas de forma sincrónica o asincrónica en diferentes momentos, la comunicación y la modalidad de uso.

Los diferentes avances tecnológicos han permitido la innovación a nivel educativo lo que ha posibilitado crear y desarrollar nuevas propuestas pedagógicas y metodológicas.

La pedagogía y en este caso la pedagogía activa, propone propiciar experiencias didácticas que permitan la exploración, el ingenio, la aventura y el encuentro, por lo tanto, la educación debe convertirse en un espacio de descubrimiento y recreación que facilite los aprendizajes significativos.

Los métodos de enseñanza que hacen hincapié en el aprendizaje activo promueven una actitud

favorable hacia este, lo que trae como consecuencia una motivación para aprender, el desarrollo de sus capacidades personales y la formación de hábitos y actitudes con base en acciones concretas.

Las actividades en línea, las herramientas tecnológicas combinadas con el diseño de estrategias educativas benefician los aprendizajes en diferentes ambientes en la medida que facilitan la integración de los medios de comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje e incrementan la motivación por aprender al permitir la divulgación de aprendizajes.

Aspectos metodológicos

Enfoque investigativo

La metodología se fundamenta dentro del enfoque cualitativo, en el cual se abordó el objeto de estudio desde una visión que busca fortalecer desde lo individual y subjetivo la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, para luego exteriorizar esta habilidad a un colectivo en entornos familiares o virtuales.

De acuerdo con Martínez (2009, citado en Boyer, 2013, p.1), afirma que la investigación cualitativa valora la importancia de la realidad, como es vivida y percibida por el hombre; sus ideas, sentimientos y motivaciones; trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones.

Desde este enfoque se pudo evidenciar que los niños fueron observados desde su ambiente cotidiano, tal como lo viven, lo cual permitió que se desarrollaran de manera natural y expresaran sus ideas de manera espontánea. Sampieri (2014) menciona que hay una realidad que descubrir, construir e interpretar, además invita al investigador a involucrarse en el contexto social y cultural para ser entendido desde el punto de vista de los actores estudiantes, lo mencionan como la reconstrucción de la realidad. Se resalta que se logró llegar a un punto de involucrarse incluso de manera afectiva con la tallerista, demostrando sus sentimientos con palabras de cariño que fortalecieron los encuentros virtuales. Igualmente nos indica que la teoría se construye desde el marco de referencia y el contraste desde los datos empíricos obtenidos, “el proceso de indagación cualitativa es flexible y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría.” (Sampieri, 2014, pg. 19)

El enfoque cualitativo es pertinente para este proyecto, por cuanto se basa en la aplicación de

una estrategia lúdica por medio virtual para fortalecer la habilidad blanda: Capacidad para relacionarse con una población de 54 niños de Santa Marta de 6 a 10 años.

Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo descriptiva, porque por medio de observación directa de los padres, se logró caracterizar el comportamiento de los niños, objeto del estudio antes y después de la realización de las actividades. Tal como lo indica Sampieri “Los estudios descriptivos buscan evidenciar las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (2014, p.92).

Este tipo de investigación nos ayuda porque es útil al tener un valor aplicable en la comunidad, en grupos de personas que brindan al investigador el entorno de observación perfecto con una amplia variedad de datos que pueden ser recopilados y analizados, en el caso del presente proyecto aplicado, los datos fueron verificados a través de la medición con la escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil en la dimensión social con la aplicación de un pretest y postest en cuestionarios virtuales.

Sampieri (2014) no indica que en los estudios de tipo descriptivo se identifican variables y generalizaciones, es por eso que en la aplicación del presente proyecto se establecieron las siguientes variables para ser identificadas: una actitud propositiva, el valor de compartir, la participación en grupo familiar, los juegos de roles con pares, la actitud propositiva en juegos de roles, la aceptación de sugerencias, la empatía con pares, el seguimiento de instrucciones y cumplimiento de normas, el reconocimiento de consecuencias y las manifestaciones positivas ante acontecimientos,

Instrumentos de recolección de la información

Para alcanzar los objetivos planteados en el presente proyecto se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos para la recolección de datos: observación directa de los padres, con la aplicación de un pretest y postest (ver anexo 1) para caracterizar el comportamiento de los niños, objeto del estudio antes y después de la realización de las actividades. Como nos indica Sampieri, la recolección de datos bajo el enfoque cualitativo “ocurre en los ambientes naturales y cotidianos de los participantes” (2014, pg. 459), para el momento en el que los padres realizaban la observación los niños se encontraban en sus casas, desarrollando las estrategias lúdico-pedagógicas propuestas.

La observación cualitativa “implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones.” (Sampieri, 2014, pg. 399), razón por la cual también se realizaron encuentros virtuales por videollamada. Sobre los encuentros, Sampieri (2014) menciona que sirven para completar una tarea o intercambiar información, en el caso del presente proyecto permitió que las investigadoras pudieran evidenciar el impacto de las estrategias aplicadas.

Para caracterizar el comportamiento de los niños, observado por los padres, se tomó como referencia la Escala de Valoración cualitativa del desarrollo infantil, un instrumento diseñado para evaluar el desarrollo a través de las interacciones con las personas y el entorno en niños; y se hizo una adaptación a un modelo de cuestionario virtual. Según Sampieri los cuestionarios con “preguntas cerradas son más fáciles de codificar y preparar para su análisis” (pg. 221). Por lo anterior, este instrumento fue elegido porque requirió un menor esfuerzo por parte de los padres para completar la caracterización de lo que lograron evidenciar en sus hijos. Lo anterior brindó a la investigación una ventaja y es la reducción de la ambigüedad en las respuestas lo cual

favoreció significativamente las comparaciones y análisis.

Población

“Una población o universo puede estar referido a cualquier conjunto de elementos de los cuales se pretende indagar y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las conclusiones obtenidas en la investigación” (González y Salazar (2008) p.24).

En el presente trabajo aplicado se tomó como población a niños y niñas quienes a través de una convocatoria virtual abierta con un cupo límite de 54 niños, se inscribieron teniendo en cuenta las siguientes condiciones: Vivir en la ciudad de Santa Marta, tener entre 6 a 10 años, el acompañamiento del padre o madre, disponer de conectividad y al menos un equipo electrónico para reproducir videos y entrar a videollamadas.

Muestra

Sampieri define la muestra como “un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea estadísticamente representativo del universo o población que se estudia” (2014, pg. 384)

De la población de los 54 niños, se tomó una muestra inicial aleatoria de 23 niños, cuyos padres respondieron el primer cuestionario virtual, dirigida como el pretest y realizada el 4 de julio. Finalmente, una vez aplicadas todas las estrategias, 14 padres de familia realizaron el postest, por medio del cuestionario virtual y abierto para completar desde el 22 hasta el 29 de agosto del presente año.

Fases de la Investigación

Fase uno: Diagnóstica, Identificación del problema.

La identificación se hizo a través de la metodología de árbol de problemas, en donde se toma la importancia de la capacidad para relacionarse en tiempos de confinamiento como el problema central y se detectan causas que afectan directamente como la ausencia de valores tales como el respeto por el otro, la tolerancia y la amistad. (Ver Ilustración 1)

Esta primera fase diagnóstica de identificación del problema nos permitió evidenciar el contexto general de la población, teniendo en cuenta las circunstancias vividas en el presente año por la pandemia del Covid-19 se identificaron unas necesidades de relacionarse y fortalecer los lazos afectivos desde casa ya que el tiempo de confinamiento hizo reflexionar a toda la población sobre muchos aspectos, sobre todo aquellos relacionados con las habilidades blandas.

Fase dos: Elaboración de la propuesta.

Esta fase se hizo inicialmente a partir de una revisión bibliográfica de proyectos y artículos científicos cuya fecha de publicación no excediera los 5 años, es decir, del 2015 en adelante, con el fin de dar mayor veracidad a lo planteado en el marco teórico. Tomando como excepción algunos referentes teóricos que son necesarios por su gran aporte al campo de la pedagogía.

Lo anterior, surgió ante la necesidad de crear espacios diferenciales a los ofrecidos por las escuelas en su adaptación a la modalidad virtual y esto dio paso a la planeación de las actividades que se plasmaron en una carta descriptiva en donde establecen las sesiones por fecha bajo un propósito de fortalecer la habilidad blanda, capacidad para relacionarse. Cada sesión contiene el nombre del juego, el objetivo, las actividades, los participantes de la actividad y los materiales. (Ver anexo 2)

Fase tres: Realización previa del material virtual.

En esta fase se elaboró el material virtual necesario de manera previa a la aplicación de la estrategia. Dentro del material se incluye el contenido audiovisual teniendo en cuenta lo plasmado en la carta descriptiva, completando la misma con el enlace de los videos grabados por una de las autoras del proyecto aplicado. (Ver anexo 2)

También se realizó la adaptación del instrumento, pretest y postest, a un formato virtual, de fácil acceso para los padres de familia. Para ello, se usó la herramienta Google Forms (ver anexo 3), lo anterior permitió que a través del uso de las TIC se lograra un alcance virtual necesario que permitiera evidenciar la cantidad de personas que participaron, lo que permitió llegar a la población escogida a pesar de las restricciones sociales debido al confinamiento.

Fase cuatro: Aplicación de la propuesta.

En esta fase, se desarrolló la aplicación de la estrategia lúdica por medio virtual para fortalecer la habilidad blanda capacidad para relacionarse, a partir del 4 de julio, con una actividad lúdica semanal hasta el 22 de agosto, cerrando esta fecha con la clausura. Cada sesión que es descrita a continuación:

Sesión 1.

Fecha: 4 de julio

Nombre: Me quiero, me cuido

Objetivo: Identificar la capacidad de reconocer diferentes emociones y estados de ánimo en los tiempos del confinamiento.

Actividades: Para este primer encuentro se realizaron dos actividades, la primera consistente en el diligenciamiento del cuestionario virtual pretest y la segunda actividad se relaciona con el

trabajo de los niños que consistió en realizar una máscara de superhéroe en donde los niños deben seguir el paso a paso dirigido por la tallerista.

Los materiales que se utilizaron fueron papel tela, tijeras, pegamento, escarcha, papel de colores, pintura etc.

Participantes: Padres de familia y todos los niños

Sesión 2.

Fecha: 11 de julio

Nombre: Quinta colorida

Objetivo: Desarrollar la empatía a través de las relaciones y el compartir con los demás.

Desarrollar sensibilidad hacia los poemas.

Actividades: En este caso los niños, haciendo uso de su creatividad y siguiendo las indicaciones dadas, crearon la Quinta de cambia de color, en este caso el modelo fue la Quinta de San Pedro Alejandrino. Los materiales que se utilizaron fueron papel, pegamento, colores o témperas

Participantes: Niños y padres de familia

Sesión 3.

Fecha: 18 de julio

Nombre: Mordelones

Objetivo: Proponer actividades manuales para interactuar y jugar con las personas cercanas en casa.

Actividades: Los niños recortan el molde de la plantilla Mordelones siguiendo las indicaciones dadas por la tallerista. Los materiales necesarios para esta actividad fueron plantilla, tijeras,

pegamento

Participantes: Niños y padres de familia

Sesión 4.

Fecha: 25 de julio

Nombre: Armando la quinta

Objetivo: Desarrollar actividades que también involucran desafíos mentales y sensibilizan hacia el cuidado de la naturaleza.

Actividades: De acuerdo con la plantilla de rompecabezas los niños le dan color utilizando su ingenio y creatividad, luego armaron la figura de acuerdo al paso a paso del video, para este trabajo utilizaron colores, crayones o pintura, pegamento, cartón

Participantes: Niños

Sesión 5.

Fecha: 1 de agosto

Nombre: Mi perro bingo

Objetivo: Sensibilizar a los niños la importancia del cuidado de los animales, como parte del fortalecimiento de la capacidad para relacionarse

Actividades: Los niños, crearon un perro que sacara la lengua siguiendo el paso a paso, utilizaron materiales como plantilla, pegamento y cartulina de colores

Participantes: Niños

Sesión 6.

Fecha: 8 de agosto

Nombre: Pa'Ma'

Objetivo: Fortalecer los lazos con el padre y la madre, como una estrategia de exteriorizar los sentimientos.

Actividades: Los niños elaboraron una carta sorpresa para el papá o la mamá que contenía un mensaje, en este caso se les leyó un poema como ejemplo, el objetivo era que lo entregaran a los papitos finalizada la actividad. Materiales que se requirieron fueron papel, tijeras, pegamento, colores, témperas o crayolas, esferos o lápices y un octavo de cartulina

Participantes: Niños

Sesión 7.

Fecha: 15 de agosto

Nombre: Rompepalitos

Objetivo: Desarrollar retos que promueven la interacción entre las personas cercanas de los niños.

Actividades: Los niños elaboraron un rompecabezas con palitos de paleta siguiendo las indicaciones dadas, la idea es que finalizada la actividad pudieran crear otro e interactuar con las personas cercanas a ellos. Materiales: moldes de animales, palos de paleta, pegamento, elementos para decorar como colores, témperas, etc.

Participantes: Niños y padres de familia o acompañantes de la casa

Sesión 8.

Fecha: 22 de agosto

Nombre: Dedianimal

Objetivo: Realizar el acto de clausura de manera colectiva

Sensibilizar, por medio de un fragmento del libro del principito, sobre los lazos socio afectivos.

Actividades: Esta actividad se realizó en tres momentos. El primero consistió en la elaboración de una marioneta en forma de animal (en este caso del Búho) por parte de los niños, para la cual utilizaron materiales como moldes en cartulina de colores, pegamento y colores.

El segundo momento consistió en la realización de la clausura para dar cierre al taller, esta se realizó de forma virtual, en ella participaron los padres de familia y los niños que asistieron a los talleres

El tercer momento consistió en la explicación del cuestionario de postest el cual duró colgado en la página por 8 días para que fuera diligenciado por los padres de familia.

Participantes: Padres de Familia y niños

Fase cinco. Interpretación y análisis de la información.

Sampieri (2014) propone que el análisis de datos cualitativos no es uniforme y que incluso puede darse de manera paralela con la misma aplicación o recolección de datos. En esencia dice que la interpretación “consiste en que recibimos datos no estructurados, a los cuales nosotros les proporcionamos una estructura” (2014, pg. 418).

Es por lo anterior, que desde la fase de recolección de datos se establecieron unas categorías a los ítems propuestos que iban desde: Siempre, casi siempre, algunas veces y nunca. En esta fase se realizó el análisis de los resultados obtenidos tras la realización del pretest y postest, con la herramienta Google Forms que presenta los resultados por porcentaje de la muestra en una gráfica de torta.

Luego se hizo la comparación de los resultados obtenidos en el pretest y postest, en donde se

establecieron los siguientes rangos para facilitar la interpretación de la tabla comparativa de resultados: >70% como la mayoría de la población, entre 69% a 40% algunos de los participantes y < 39% la menor parte de la muestra.

Seguida de esta interpretación se completó el análisis con la discusión, Sampieri menciona que la discusión permite relacionar “los resultados con los estudios existentes (vincular con el marco teórico y señalar si nuestros resultados coinciden o no con la literatura previa, en qué sí y en qué no)” (2014, pg. 345). También de este análisis se derivan las conclusiones, que permiten evidenciar el cumplimiento de cada uno de los objetivos propuestos.

Resultados

Pretest

En el desarrollo de la fase 4: aplicación de la propuesta, se entregó a la muestra el consentimiento informado en donde se realizó la explicación de los objetivos del proyecto y la participación voluntaria en el diligenciamiento del pretest y postest (ver anexo 4). Los resultados del cuestionario pretest fueron entonces aplicados el 4 de julio de 2020, antes de iniciar el taller, dirigido a los padres de familia. Total, participantes: 23

El niño (a) propone juegos a los adultos, con una acción que lo sugiera o buscando el material de juego. Por ejemplo: Busca un balón y pide que juegue con él. En esta se observa que en un 47.8 % los niños siempre proponen juegos, un 39.1 % algunas veces y un pequeño porcentaje del 13% no lo hace.

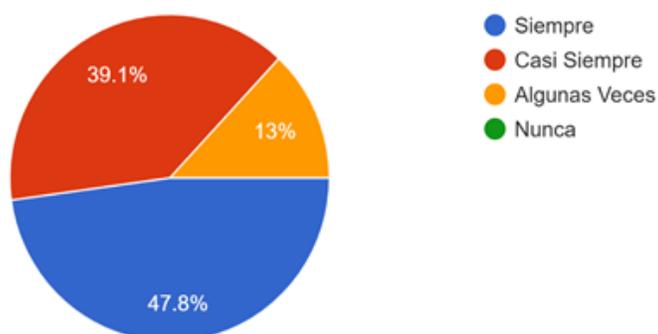


Figura 2 Actitud propositiva pretest. Elaboración propia a partir de los datos del pretest

Frente a sí comparte objetos, juegos o juguetes con otros niños o adultos, se puede observar que los niños siempre comparten en un 47.8 %, algunas veces lo hacen un 8.7% y solamente el 8.7 % no lo hace.

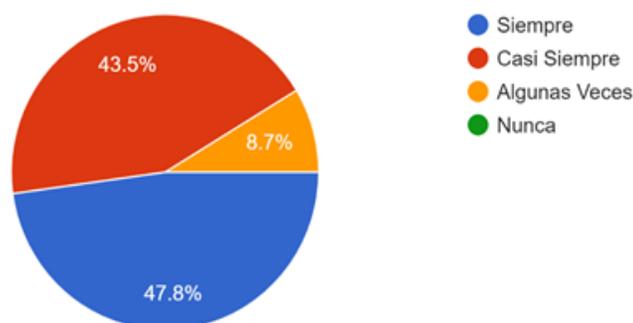


Figura 3 Valor de compartir pretest. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del pretest

En las variables de participación en su grupo familiar o institucional, el niño (a) siguiendo las instrucciones que son para todos. 5. Participa con otros niños en juegos de roles. Por ejemplo, juega con otros niños al médico, al profesor, al superhéroe, a representar animales, etc. 6. Planea con otros niños la organización de juegos de roles complejos (personales). Por ejemplo, organiza o propone juegos de roles que implican varios personajes y que las acciones del personaje van de acuerdo con cada rol (veterinario cuidando animales, el panadero vendiendo el pan, los héroes persiguiendo a los villanos, etc).

En su grupo familiar o institucional, el niño (a) participa, siguiendo las instrucciones que son para todos. Por ejemplo, si se le dice “vamos todos a sentarnos en el tapete” el niño lo hace. El 78.3% siempre lo hace, el 17.4 % algunas veces lo hace, mientras que el 4.3% de los padres manifiestan que algunas veces los niños siguen instrucciones.

Participa con otros niños en juegos de roles. Por ejemplo, juega con otros niños al médico, al profesor, al superhéroe, a representar animales, etc. En esta variable el 82.6% del total de los niños participa con otros niños en juego de roles y el 8.7% casi siempre y algunas veces lo hace.

Planea con otros niños la organización de juegos de roles complejos (personales). Por ejemplo,

organiza o propone juegos de roles que implican varios personajes y que las acciones del personaje van de acuerdo con cada rol (veterinario cuidando animales, el panadero vendiendo el pan, los héroes persiguiendo a los villanos, etc. Los padres manifiestan que el 73.9% de los niños planean juegos mientras que un 17.4% lo hace algunas veces y el 8.7% algunas veces lo hace.

Acepta sugerencias de los demás en el juego y aplaza sus deseos. Por ejemplo, acepta que otro diga “mejor hagámoslo así”. En esta variable se observa que el 17.4 % de los niños siempre acepta sugerencias, frente a un 43.5 % que casi siempre lo hace, un 30.4% algunas veces y nunca el 8.7%

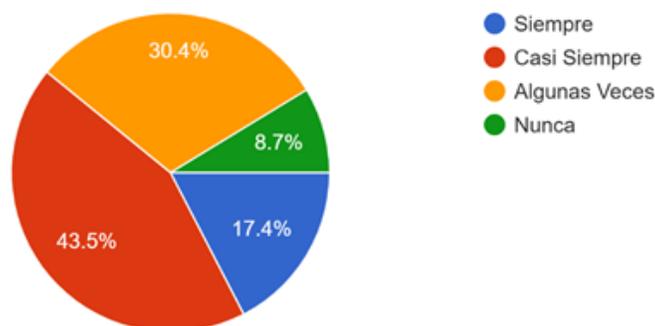


Figura 4 Aceptación de sugerencias pretest. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del pretest

Le gusta estar con otros niños. A un 69.6% de los niños le gusta siempre estar con sus pares, un 17.4% casi siempre y a un 13% algunas veces les gusta.

Sigue instrucciones sencillas con respecto a normas de la vida cotidiana. Por ejemplo, respetar, no agredir a otros, etc. Esta variable solamente oscila entre los rangos del siempre 73.9% y casi siempre 26.1% . Reconoce que existen consecuencias cuando incumple una norma. Un 87% de los niños siempre, 8.7% casi siempre y algunas veces lo hacen el 4.3%

Manifiesta emoción ante acontecimientos familiares, sociales, culturales o deportivos de su

grupo social. El 95.7% siempre lo hace y el 4.3% casi siempre

Postest

Resultado del cuestionario aplicado desde el 22 hasta el 29 de agosto de 2020, antes de iniciar el taller, dirigido a los padres de familia.

El niño (a) propone juegos a los adultos, con una acción que lo sugiera o buscando el material de juego. Por ejemplo: Busca un balón y pide que juegue con él. Los padres manifiestan que se presenta un cambio frente a la variable ya que después de aplicadas las actividades el 71.4% ahora siempre lo hace y el 28.6% casi siempre.

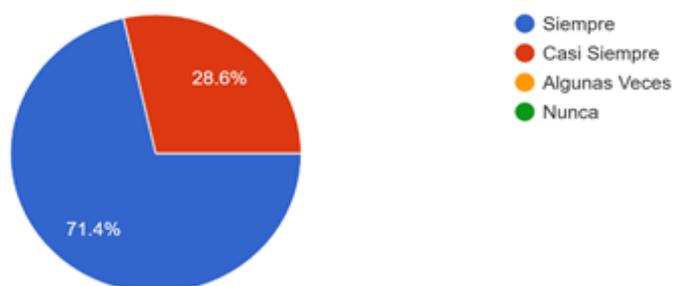


Figura 5 Actitud propositiva postest. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del postest

Comparte objetos, juegos o juguetes con otros niños o adultos. Se observa que al inicio el 47.8% compartían juegos y al finalizar la mayoría de los niños en un 78.6% y el 21.4% lo que demuestra que hubo un aumento significativo en esta variable.

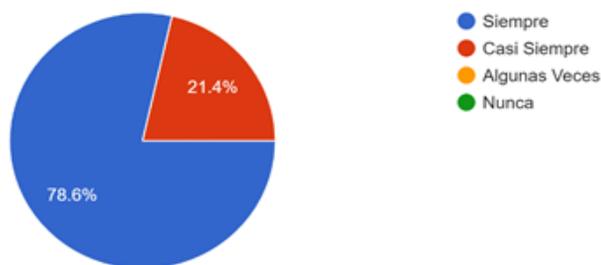


Figura 6 Valor de compartir postest.. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del postest

En su grupo familiar o institucional, el niño (a) participa, siguiendo las instrucciones que son para todos. Por ejemplo, si se le dice “vamos todos a sentarnos en el tapete” el niño lo hace. Se visualiza que en esta variable se presenta que no se presenta aumento en el aspecto de siempre ya que se disminuyó con un 71.4% frente al 78.3 % del pretest, pero si se presenta un aumento del 28.6% en que casi siempre participan. Es innegable que de seguir realizándose este tipo de actividades estos porcentajes tienden a aumentar.

Participa con otros niños en juegos de roles. Por ejemplo, juega con otros niños al médico, al profesor, al superhéroe, a representar animales, etc. Se observa que se presenta un pequeño aumento en la participación de los niños con un 85.5% frente a un 82.6% del pretest (siempre) y un 7.1 % respectivamente en casi siempre y siempre

Planea con otros niños la organización de juegos de roles complejos (personales). Por ejemplo, organiza o propone juegos de roles que implican varios personajes y que las acciones del personaje van de acuerdo a cada rol (veterinario cuidando animales, el panadero vendiendo el pan, los héroes persiguiendo a los villanos, etc. En esta variable el 78.6 % de los niños siempre proponen y organizan juegos, un 14.3% lo hace casi siempre y un 7.1% lo realiza algunas veces.

Acepta sugerencias de los demás en el juego y aplaza sus deseos. Por ejemplo, acepta que otro

diga “mejor hagámoslo así”. En esta variable se puede observar que se presentó un gran avance ya que los niños que nunca aceptaban sugerencias ya empiezan a hacerlo en la medida que se ve el aumento de los porcentajes: el 50% de los niños siempre las aceptan, el 35.7% casi siempre y el 14.3% algunas veces.

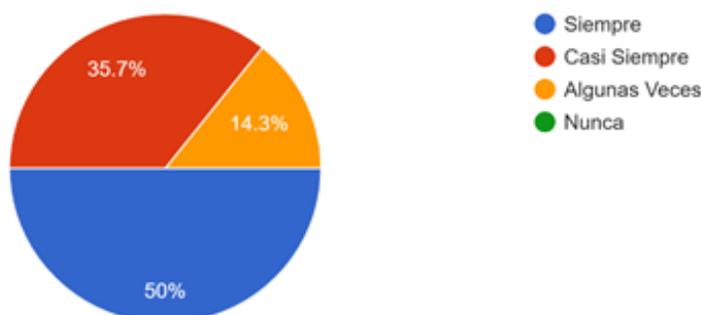


Figura 7 Aceptación de sugerencias posttest. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del posttest

Le gusta estar con otros niños. Al 71.4% de los niños siempre les gusta estar con otros y al 28.6 % casi siempre. Aunque no fue muy notorio el aumento si se presenta mejoría en los resultados obtenidos. Sigue instrucciones sencillas con respecto a normas de la vida cotidiana. Por ejemplo, respetar, no agredir a otros, etc. Esta variable mejoró en un porcentaje no tan alto, pero significativo, ya que el 85.7% siempre acata normas y un 14.3% casi siempre.

Reconoce que existen consecuencias cuando incumple una norma. En esta variable se puede observar que el porcentaje de niños que siempre reconocen las consecuencias de sus actos disminuyó en un 71.4% frente a un 87% del pretest, pero se observa que un 28.6% casi siempre lo empezaron a hacer.

Manifiesta emoción ante acontecimientos familiares, sociales, culturales o deportivos de su grupo social. En esta variable se observa que la emoción frente a los acontecimientos familiares disminuye a un 92.9% y a un 7.1% del casi siempre, situación que se da posiblemente frente al

confinamiento a que se ven sometidos ya que algunos niños manifestaron que les hace falta el jugar y compartir con otros niños de su edad.

Comparación de los resultados del pretest y el postest

Tabla 1

Comparación de los resultados del Pretest y el Postest

Variable	Pretest				Postest			
	Siempre	Casi Siempre	Algunas veces	Nunca	Siempre	Casi Siempre	Alguna Veces	Nunca
Actitud propositiva	47.8%	39.1%	13%		71.4%	28.6%		
Valor de compartir	47.8%	43.5%	8.7%		78.6%	21.4%		
Participación en grupo familiar	78.3%	17.4%	4.3%		71.4%	28.6%		
Juegos de roles con pares	82.6%	8.7%	8.7%		85.7%	7.1%	7.1%	
Planeación de juegos de roles	73.9%	17.4%	8.7%		78.6%	14.3%	7.1%	
Aceptación de sugerencias	17.4%	43.5%	30.4%	8.7%	50%	35.7%	14.3%	
Empatía con pares	69.6%	17.4%	13%		71.4%	28.6%		
Seguimiento de instrucciones y cumplimiento de normas	73.9%	26.1%			85.7%	14.3%		

Reconocimiento de consecuencias	87%	8.7%	4.8%	71.4%	28.6
Manifestaciones positivas ante acontecimientos familiares	95.7%	4.3%		92.9%	7.1%

Nota. Elaboración propia con los datos obtenidos con la aplicación de los Test.

La tabla facilita el análisis de los resultados obtenidos y la comparación entre el pretest y el posttest, en la tabla se puede evidenciar que todas las variables de la capacidad para relacionarse de los niños mostraron mejoría, siendo el valor de compartir, la actitud propositiva y la aceptación de sugerencias las que más mostraron avances.

En las variables de participación en grupo familiar, juego de roles con pares, planeación de juego de roles, empatía con pares, seguimiento de instrucciones, reconocimiento de consecuencias y manifestaciones positivas ante acontecimientos, se evidenció un cambio, sin embargo, no fue significativo según el pretest. Son variables que demandarían de más tiempo en la aplicación de la estrategia para que el mejoramiento cualitativo sea evidente en la capacidad para relacionarse de los niños.

Lo anterior demuestra que las estrategias lúdico-pedagógicas son una herramienta para el docente y las familias que tengan como objetivo la formación integral en el desarrollo de los niños, sería beneficioso que las instituciones tengan este tipo de estrategias en sus planeaciones para lograr grandes resultados, no solo a nivel académico sino al desarrollo de las habilidades blandas, en este caso, la capacidad para relacionarse, la cual resulta fundamental para lograr una sana convivencia y buenos hábitos en tiempo de confinamiento social.

Discusión

El pretest y postest diligenciados por los padres de familia permitieron evaluar el estado inicial y final de la capacidad para relacionarse en los niños durante la aplicación del proyecto. Es importante aclarar que las prácticas de socialización familiar fueron fundamentales para evaluar el desarrollo de los niños. Se tuvo en cuenta para la evaluación actividades como formas de comunicarse tanto a nivel verbal como no verbal, interacción, construcción de normas, juegos de roles y manifestación de emociones.

Para facilitar el análisis de los resultados de la aplicación de la estrategia lúdica, se organizan las variables en determinantes que favorecen el desarrollo de la habilidad blanda para relacionarse.

En la primera variable se puede evidenciar que la mayoría de la muestra aumentó significativamente a partir de la aplicación de las estrategias, demostrando así que el juego es un medio eficaz para el desarrollo de este tipo de actitudes, lo que nos indica que es fundamental que los docentes creen espacios lúdico pedagógicas ya que esto aumentaría la actitud propositiva de los estudiantes.

Trabajar juntos va más allá de colaborar y comprenderse entre varias personas, en este caso entre pares y miembros de la familia. No solo permite desarrollar habilidades para trabajar con otros, sino que desarrollan valores como la colaboración, solidaridad, responsabilidad y confianza, entre otros.

Para nuestro caso y de acuerdo a los resultados obtenidos para la segunda variable, relacionada con el compartir, se pudo evidenciar que antes de desarrollar las actividades solo algunos de los

niños proponían actividades y finalizada la aplicación de la estrategia lúdico pedagógica, este porcentaje aumentó significativamente, lo que evidencia que el juego se convierte en un elemento importante de socialización para los niños y que al mismo tiempo les permite desarrollar habilidades y actitudes que van a facilitar la adaptación social a través de la colaboración, cooperación, negociación y como afirma Osornio- Callejas (2016) “es un medio de aprender los roles sociales que puede llegar a desempeñar de adulto, igualmente contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo” (1933; según citado en Gallardo & Gallardo, 2018, pág. 45).

Monjas (2000) establece, que el desarrollo de la destreza para relacionarse con pares permite que los niños desarrollen el conocimiento de sí mismo y de los demás, esto se evidencia en los resultados obtenidos en las variables: Juegos de roles con pares, actitud propositiva en juegos de roles y aceptación de sugerencias los cuales ya se demostraban antes de desarrollar las actividades y después mejoró en un pequeño porcentaje.

Participar en este tipo de actividades le permite al niño valorar lo que recibe y lo que da, el control de las relaciones que sostiene, cuando aprende que en ocasiones él planea y lidera una situación y en otras, le corresponde hacerlo a un par o a un adulto. Igualmente, se convierte en un elemento de apoyo emocional y de aprendizaje de valores como el respeto, tolerancia, empatía y la resiliencia tan importante en las relaciones sociales. Hoffman, Paris y Hall (1995) afirman que estos aprendizajes son posibles en la medida que se desarrollen procesos como la comparación social y el refuerzo por parte de los pares, ya sea por imitación de la acción, la modelación o la observación como se evidencia en la variable empatía con pares en donde a la mayoría de los niños les gusta estar y relacionarse con otros niños y en este caso con familiares, ya que por la

situación actual de confinamiento no podían socializar presencialmente, pero en los encuentros virtuales por zoom demostraron incluso haber creado lazos afectivos con la tallerista y otros participantes.

Esto también permite que el niño aprenda a seguir instrucciones, acepte sugerencias y normas como se visualiza en las variables, que aunque no llegaron a la mayoría de la población, si se presentó un aumento significativo y que probablemente de seguir aplicando este tipo de estrategias cada vez más se pueda llegar a que más parte de la población lleve a cabo la aceptación de sugerencias, siga instrucciones y acepte las normas impartidas por la figuras de autoridad (padres y/o docentes).

Las anteriores variables están directamente relacionadas con el trabajo en equipo, que es otro de los determinantes establecidos para el análisis; este trabajo permite el desarrollo de la colaboración en la medida que tiene la posibilidad de trabajar con otros, crear estrategias para la negociación y generación de acuerdos, el autocontrol, los procesos de retroalimentación o *Feedback*, el cumplimiento de metas y objetivos en común, asumir responsabilidades y desarrollar la pericia para solucionar problemas, lo que se convierte en algo fundamental para su vida futura.

Conclusiones y recomendaciones

En el presente proyecto sobre la aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años, se logró evidenciar el fortalecimiento de dicha habilidad desde las siguientes variables observadas en los niños: una actitud propositiva, el valor de compartir, la participación en grupo familiar, los juegos de roles con pares, la actitud propositiva en juegos de roles, la aceptación de sugerencias, la empatía con pares, el seguimiento de instrucciones y cumplimiento de normas, el reconocimiento de consecuencias y las manifestaciones positivas ante acontecimientos familiares.

Se desarrolló de manera efectiva la planeación de actividades lúdicas en 8 sesiones, cada una con unos objetivos alineados a determinantes asociados al desarrollo la de habilidad blanda, capacidad para relacionarse. Con actividades que promovieron la interacción social entre los niños con sus familiares cercanos.

Dichas estrategias lúdicas se aplicaron a través de sesiones virtuales en los meses de julio y agosto, en modalidad virtual con contenido audiovisual y videollamadas, haciendo uso de las TIC, debido a los tiempos de confinamiento en el presente año.

Todos los niños reconocieron la lúdica como actividad integradora creadora de espacios para trabajar en equipo, desarrollar habilidades y destrezas que demostraron nuevas facetas, lo más importante que fomentaron un espacio diferente para la convivencia y para muchos una nueva forma de relacionarse.

En el ambiente del hogar los padres llevaron a cabo un gran trabajo colaborativo al desarrollar todas las actividades que se realizaron en compañía de sus hijos sacando tiempo para compartir, dialogar y comunicarse, lo que creó un ambiente de motivación en donde los niños y padres

construyeron una nueva forma de interactuar por medio de la lúdica teniendo como objetivo final mejorar el comportamiento en los infantes.

Finalmente se verificó por medio de la aplicación de un posttest virtual a los padres, el impacto positivo y los cambios manifestados en los niños a los cuales se les aplicó la estrategia, demostrando que la lúdica desarrolla en los niños habilidades que propician la relación entre los demás, es decir, capacidad para relacionarse.

Referencias

- Almenara, J. C. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativas*, 21(45). Obtenido de personales.unican.es:
<https://personales.unican.es/guerraf/TECNOLOG%20EDUCATIVA/investigaci%C3%B3n%20tic%20en%20educaci%C3%B3n.pdf>
- Aranda Redruello, R. (2007). Evaluación diagnóstica sobre las habilidades sociales de los alumnos de Educación Infantil: proyecto de formación del profesorado en centros (Centro'La Inmaculada'de Hortaleza): primera parte. Obtenido de repositorio.uam.es:
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/4716/31163_2007_12_05.pdf?sequence
- Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena, Colombia. Recuperada desde:
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2106/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo , C., Pereira , S., & Montes , G. (2016). *Estrategias lúdico pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el Instituto Docente Arcoíris*. (Tesis de pregrado). Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia. Recuperado desde: Repository Universidad de Cartagena : <http://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5145>
- Cedeño, V. (2020) Estrategia para desarrollar las habilidades blancas con el uso de las TIC en los estudiantes de 6to. grado de nivel primario. UCE Ciencia. Vol 8 (1). República

Dominicana.

de González, N. C. (2009). Las habilidades sociales en la adolescencia temprana: perspectivas desde la Psicología Positiva. *Psicodebate. Psicología, cultura y sociedad*, (9), 45-64.

Obtenido de pub.palermo.edu d;

<https://www.palermo.edu/cienciassociales/publicaciones/pdf/Psico9/9Psico%2003.pdf>

Duque , M. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del colegio Americano de Ibagué*. Obtenido de Repository

Universidad del Tolima : <http://repository.ut.edu.co/handle/001/2075?mode=full>

Gallardo , J. A., & Gallardo, P. (Junio de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41 - 51.

Goldstein, A. R. N. O. L. D. (1978). Escala de evaluación de habilidades sociales. Obtenido de academia.edu:

[https://www.academia.edu/37172809/ESCALA_DE_EVALUACION_DE_HABILIDAD
ESSOCIALES_BIBLIOTECA_DE_PSICOMETRIA](https://www.academia.edu/37172809/ESCALA_DE_EVALUACION_DE_HABILIDAD_ESSOCIALES_BIBLIOTECA_DE_PSICOMETRIA)

.Gómez-Gamero, M. E. (2019). Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio.

Divulgare Boletín Científico de la Escuela Superior de Actopan, 6(11). Obtenido de:

<https://es.calameo.com/read/005539778481707dcaa42>

Gómez, T., Molado , O., & Rodríguez , S. (10 de Julio de 2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el apredizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga* . Obtenido de Repository Universidad del Tolima :

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

González, R. y Salazar, F. (2008). Aspectos básicos del estudio de muestra y población para la elaboración de los proyectos de investigación. Recuperado de:

<http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Raisirys-Gonz%C3%A1lez.pdf>

Graells, P. M. (2000). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. *Departamento de pedagogía aplicada, facultad*. Obtenido de academia.edu:

http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/santiagodecuba/las_tic_y_sus_aportaciones_a_la_sociedad.pdf

Kelly, R. A. (2010). *Entrenamiento de las habilidades sociales: guía práctica para intervenciones*/Jeffrey A. Kelly;[versión española Susana del Viso]. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1992. Obtenido de

https://www.academia.edu/15157422/Entrenamiento_de_las_habilidades_sociales_7a_ed_pdf

Lacunza, A. B., & de González, N. C. (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/pdf/184/18424417009.pdf>

Martínez, I. (2015). *Diseño de encuestas y cuestionarios de investigación*. Villaviciosa de Odón: Editorial elearning.

Monjas, M. I. (1997). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social. *España: Editorial CEPE*.

Ortega, C. (2017). Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas. *Centro de*

Publicaciones, Universidad ECOTEC. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de
<https://ecotec.edu.ec/content/uploads/2017/09/investigacion/libros/desarrollo-habilidades.pdf>

Ortego, M. C., González, L. S., & Álvarez, M. L. (2011) Tema 7. Las habilidades sociales. *Ciencias psicosociales, 1*. Obtenido de:
https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_07.pdf

Osornio - Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de aculco. *Ra Ximhai, 12* (3), 415 - 431. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=461/46146811029>

Real Academia Española . (s.f.). *Juego*. Obtenido de En diccionario de la lengua española (avance de la 23.º ed.): <https://dle.rae.es/?w=juego>

Sampieri, H. (2014). Metodología de la investigación. Recuperado de:
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmNxb250YWRlcmlhcHVibGljYTk5MDUxMHxneDo0NmMxMTY0NzkxNzliZmYw>

Singer, M., Guzmán, R., & Donoso, P. (2009). Entrenando competencias blandas en jóvenes. Escuela de Administración Pontificia Universidad Católica de Chile. Obtenido de
<https://www.presentica.com/doc/11035866/entrenando-competencias-blandas-en-j-venes-pdf-document>

UNESCO, O. (2013). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. *Santiago de Chile: Oficina de Santiago. Obtenido de*
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.p>

f

Urribarrí, R. (2002). Educación y TIC: Nuevas prácticas pedagógicas. *Revista Comunicación, Laboratorio de Investigación Educativa, Universidad de Los Andes, Trujillo, Venezuela*, (118). Obtenido de académica. edu:
https://www.academia.edu/3355642/Educaci%C3%B3n_y_tic_nuevas_pr%C3%A1cticas_pedag%C3%B3gicas

Yarlaque Mori, M. M. (2017). *Propuesta de Estrategias de Habilidades Sociales basada en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, para Mejorar las Relaciones Interpersonales en las Estudiantes Universitarias de la Especialidad de Educación Inicial–Lemm–Fachse-Unprg-2017*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú. Recuperado desde:
<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/6153/BC-236%20YARLAQUE%20MORI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 1. Herramientas para la recolección de la información

CUESTIONARIO DIRIGIDO A PADRES DE FAMILIA Y/O ACUDIENTES

Estimado Padre de Familia:

A continuación, encontrará algunas preguntas relacionadas con la forma como su hijo (a) interactúa y se relaciona con los demás en los diferentes ambientes donde se desenvuelve diariamente como son en la casa y en la institución.

Muchas gracias por su colaboración.

Complete los siguientes datos del niño (a)

Grado _____ edad _____ Sexo: F___ M___

Fecha: _____/_____/_____

Instrucciones.

Marcar con una X en la casilla que corresponda de acuerdo a la opción que usted considere es la que más se acomoda a la situación planteada.

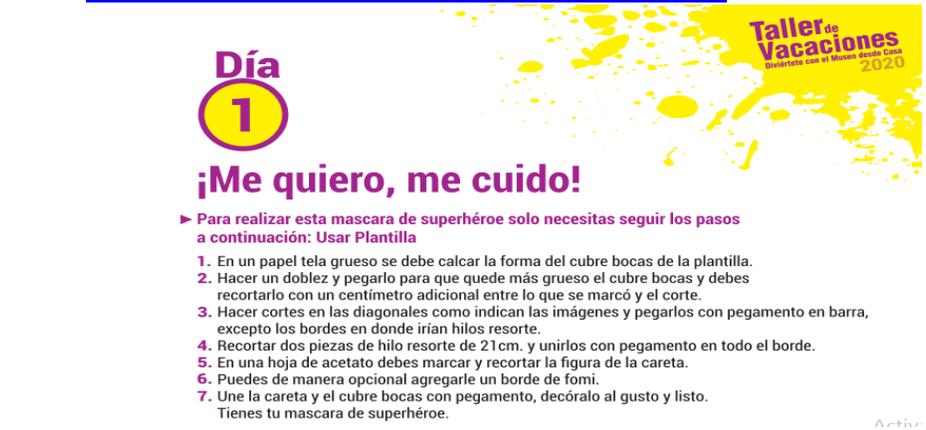
1. Consentimiento informado. Esta encuesta forma parte del trabajo aplicado denominado “Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 11 años”. El cual está siendo desarrollado por Luz Helena Sosa Hernández y Pilar Alfonso estudiantes del programa especialización en pedagogía para el desarrollo del aprendizaje autónomo de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Por medio de su respuesta deja constancia de que participa voluntariamente en el desarrollo del mismo.

Si _____ No _____

#	Aspectos a Evaluar	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
2	El niño (a) propone juegos a los adultos, con una acción que lo sugiera o buscando el material de juego. Por ejemplo: Busca un balón y pide que juegue con él				
3	Comparte objetos, juegos o juguetes con otros niños o adultos				
4	En su grupo familiar o institucional, el niño (a) participa, siguiendo las instrucciones				

	que son para todos. Por ejemplo, si se le dice “vamos todos a sentarnos en el tapete” el niño lo hace.				
5	Participa con otros niños en juegos de roles. Por ejemplo, juega con otros niños al médico, al profesor, al superhéroe, a representar animales, etc.				
6	Planea con otros niños la organización de juegos de roles complejos (personales). Por ejemplo, organiza o propone juegos de roles que implican varios personajes y que las acciones del personaje van de acuerdo a cada rol (veterinario cuidando animales, el panadero vendiendo el pan, los héroes persiguiendo a los villanos, etc.				
7	Acepta sugerencias de los demás en el juego y aplaza sus deseos. Por ejemplo, acepta que otro diga “mejor hagámoslo así”				
8	Le gusta estar con otros niños				
9	Sigue instrucciones sencillas con respecto a normas de la vida cotidiana. Por ejemplo, respetar, no agredir a otros, etc.				
10	Reconoce que existen consecuencias cuando incumple una norma				
11	Manifiesta emoción ante acontecimientos familiares, sociales, culturales o deportivos de su grupo social.				

Anexo 2. Carta descriptiva

SESIÓN FECHA	NOMBRE	OBJETIVO	PARTICIPANTES
4 J U L I O	Me quiero, me cuido	Que los niños sean capaces de reconocer diferentes emociones y estados de ánimo en los tiempos del confinamiento	Niños del taller
	LINK: https://www.youtube.com/watch?v=itvJpKEdkBY  <p>Día 1</p> <p>¡Me quiero, me cuido!</p> <p>► Para realizar esta mascara de superhéroe solo necesitas seguir los pasos a continuación: Usar Plantilla</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En un papel tela grueso se debe calcar la forma del cubre bocas de la plantilla. 2. Hacer un doblez y pegarlo para que quede más grueso el cubre bocas y debes recortarlo con un centímetro adicional entre lo que se marcó y el corte. 3. Hacer cortes en las diagonales como indican las imágenes y pegarlos con pegamento en barra, excepto los bordes en donde irían hilos resorte. 4. Recortar dos piezas de hilo resorte de 21cm. y unirlos con pegamento en todo el borde. 5. En una hoja de acetato debes marcar y recortar la figura de la careta. 6. Puedes de manera opcional agregarle un borde de fomi. 7. Une la careta y el cubre bocas con pegamento, decóralo al gusto y listo. Tienes tu mascara de superhéroe. <p style="text-align: right;"><i>Activar</i></p>		
11 J U L I O	Quinta colorida	Desarrollar la empatía a través de las relaciones y el compartir con los demás. Desarrollar sensibilidad hacia los poemas.	Niños del taller
	LINK: https://www.youtube.com/watch?v=S803Qgz2Vak&t=4s  <p>Día 2</p> <p>Quinta colorida</p> <p>► Pasos para crear la Quinta que cambia de color, solo debes realizar lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Corta la figura 1, de la misma manera en cómo se ve en la imagen. 2. Recorta el cuadro de la figura 2. 3. Aplica pegamento en los bordes de la figura 2. y pega encima la figura 1. 4. Pinta o colorea nuestra Quinta de San Pedro Alejandrino. 5. Introduce la imagen entre la figura 1 y 2, ahora puedes jalar la hoja blanca. 		

<p>18</p> <p>J U L I O</p>	<p>Mordelones</p>	<p>Proponer actividades manuales para interactuar y jugar con las personas cercanas en casa.</p>	<p>Niños del taller</p>
<p>25</p> <p>J U L I O</p>	<p>Armando la Quinta</p>	<p>Desarrollar actividades que también involucran desafíos mentales y sensibilizan hacia el cuidado de la naturaleza.</p>	<p>Niños del taller</p>
<p>LINK: https://www.youtube.com/watch?v=hlj_sHu4864</p>  <p>► Tienes que recortar el molde de la plantilla de 'Mordelones' para realizar los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando hayas recortado el molde simplemente dale la vuelta, para que veas la cara blanca. 2. Doblarás todas las puntas hacia adentro. 3. Una vez que tengas todas las puntas dobladas, replicarás el paso 1 y 2 con el doblado que ya hiciste. 4. ¡Hay que seguir doblando!, de la misma manera como observes en el video. 5. Luego de tener ese cuadrado pequeño, ábrelo y dale la forma usando tus dedos. 6. Pega con colbón en barra las caras blancas. 7. Ahora, ya tienes listo tu mordelón. 			
<p>LINK: https://www.youtube.com/watch?v=djL8sk5dqbs&t=579s</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Usar documento de plantilla de rompecabezas para niños. 2. Darle color al rompecabezas con colores, crayones o pintura. 3. No pasarse de las líneas del dibujo. 4. Puedes pegar el dibujo coloreado o pintado encima de un cartón o cartón cartulina para darle más dureza. 			

<p>1</p> <p>A G O S T O</p>	<p>Mi perro bingo</p>	<p>Sensibilizar a los niños la importancia del cuidado de los animales, como parte del fortalecimiento de la capacidad para relacionarse.</p>	<p>Niños del taller</p>
<p>LINK: https://www.youtube.com/watch?v=CNJQiuF5nc</p>  <p>Día 5</p> <p>Mi perro Bingo</p> <p>► Si quieres tener tu perro que saca la lengua completa los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Une (pegamento en barra) la lengua con las orejas como se ve en la imagen. 2. Une el fondo, pero haciendo una abertura por donde pase la lengua. 3. Agrega los hombros debajo de la lengua, es importante que la lengua sobresalga el cuadrado (fondo). 4. Agrega la cara, luego la esclerótica, las pupilas y el hocico. 5. Dale vuelta al diseño y dobla hacia adentro, lo que sobresalga y pégalo con colbón en barra. 6. Pega encima una cartulina blanca o algún otro color para que no se vean las dobladas. 7. Ya tienes tu perro, ahora jálale la lengua y veras que hace. 			
<p>8</p> <p>A G O S T O</p>	<p>Pa' Ma'</p>	<p>Fortalecer los lazos con el padre y la madre, como una estrategia de exteriorizar los sentimientos.</p>	<p>Niños del taller</p>
<p>LINK: https://www.youtube.com/watch?v=WytpkOVIsS4&t=406s</p>  <p>Día 6</p> <p>Pa' Ma'</p> <p>► Si quieres hacer una bonita carta sorpresa para tu mamá o papá realiza los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recorta cada figura. 2. Dobla por la mitad cada figura. 3. Recorta un rectángulo largo de un octavo de cartulina y dóblalo por la mitad. 4. Corta una de las puntas del rectángulo de la figura 2. luego recorta un poco en la mitad cada punta del rectángulo. 5. Esparce pegamento en barra en las puntas recortadas. 6. Si ya aplicaste pegamento, pega el lado que cortaste de la forma en la parte anterior del corazón. 7. Luego pega la otra punta en la mitad de un octavo de cartulina blanco y decóralo al gusto. ¡Ya tienes tu carta sorpresa! 			

15 A G O S T O	Rompe palitos	Desarrollar retos que promueven la interacción entre las personas cercanas de los niños.	Niños del taller
	<p>LINK: https://www.youtube.com/watch?v=F2TUxAWI1Xs&t=59s</p>  <p>► Si quieres hacer tu rompecabezas con palitos de paleta, sigue los pasos a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Juntar 10 palitos de paleta o más (a preferencia). 2. Poner el molde de animal encima de los palitos y calca la imagen. 3. Calcar del molde. 4. Decorar el animal. 5. Seguir decorando a gusto propio. 6. Desarmar el modelo. 7. Y listo ya tienes tu rompecabezas, ármalo y crea otro rompecabezas con otro modelo o con un dibujo propio. 		
22 A G O S T O	Dedanimal	Realizar el acto de clausura de manera colectiva, con una actividad que sensibiliza por medio de un fragmento del libro del principito, sobre los lazos socio afectivos.	Niños del taller y padres
	<p>LINK: Se realizó en vivo, por videollamada de Google Meets, como parte de la clausura.</p>  <p>► Pasos para realizar estas curiosas marionetas solo necesitas lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recortar las figuras de la plantilla de marionetas. 2. Usar ese recorte de molde en cartulinas de diferentes colores. ¡Los colores que se te ocurran! 3. Hacer lo mismo con cada parte de la figura (En este caso del Búho). 4. Pegar con colbón en barra cada una de las piezas con sus diferentes colores, una encima de otra (primero la cara, las orejas y la barriga, luego los bigotes y ponerle los ojos adhesivos). 5. En la nariz puedes pegar unos pompones, sin embargo, de igual manera puedes dibujarla 6. Dobra desde la parte inferior los extremos y pégalos con colbón, mantenlos apretados hasta que seque. 7. ¿Ya tienes listo tu marioneta?, pónetela y ¡disfrútala! 		

Anexo 3. Cuestionario virtual.

Enlace de formato en Google Forms: <https://forms.gle/pH78YTaeNP6A1Xnb8>



ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Estimado Padre de Familia:

A continuación, encontrará algunas preguntas relacionadas con la forma como su hijo (a) interactúa y se relaciona con los demás en los diferentes ambientes donde se desenvuelve diariamente como son en la casa y en la institución.

Muchas gracias por su colaboración.

***Obligatorio**

2. El niño (a) propone juegos a los adultos, con una acción que lo sugiera o buscando el material de juego. Por ejemplo: Busca un balón y pide que juegue con él *

- Siempre
- Casi Siempre
- Algunas Veces
- Nunca

Anexo 4. Consentimiento informado

Fecha, 4 de julio de 2020

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, les extendemos un afectuoso saludo.

Por medio de la presente deseamos informarles que como estudiantes de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD, estamos llevando a cabo un proyecto aplicado titulado: Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años. Tiene como objetivo Fortalecer la habilidad blanda, capacidad para relacionarse, en los niños de 6 a 10 años de Santa Marta, mediante una estrategia lúdica virtual.

En la aplicación del proyecto se realizarán 8 sesiones de actividades lúdicas en donde participarán tanto niños como padres. Antes de la primera sesión el padre diligenciará un cuestionario que corresponde al pretest y finalizada la última sesión también diligenciará el cuestionario que corresponde al postest, siendo las fechas del inicio y finalización del 4 de julio al 22 de agosto respectivamente. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado.

La participación es voluntaria. Usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Hemos sido informados de la toma de evidencias fotográficas el cual se requiere para el soporte del proyecto aplicado, la identidad de su hijo(a) no será publicada, las imágenes registradas serán de uso exclusivo del proyecto aquí descrito y como evidencia de la aplicación de las estrategias, las investigadoras garantizan la protección y el uso ya mencionado de las mismas.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con las investigadoras María del Pilar Alfonso Rojas identificada al número de celular 314 249 87 28 y Luz Helena Sosa Hernández al número 304 456 64 33.

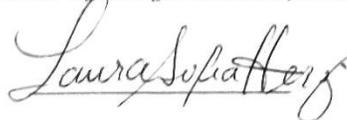
Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización, escanearlo y enviarlo al correo: luz.sosa25@gmail.com.

Atentamente,

María del Pilar Alfonso Rojas y Luz Helena Sosa Hernández

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Isabel Sofía Medina participe en el proyecto aplicado de María del Pilar Alfonso Rojas y Luz Helena Sosa Hernández sobre Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años. He recibido copia de este procedimiento.



Audiente

4 de julio de 2020

Fecha

Fecha, 4 de julio de 2020

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, les extendemos un afectuoso saludo.

Por medio de la presente deseamos informarles que como estudiantes de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD, estamos llevando a cabo un proyecto aplicado titulado: Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años. Tiene como objetivo Fortalecer la habilidad blanda, capacidad para relacionarse, en los niños de 6 a 10 años de Santa Marta, mediante una estrategia lúdica virtual.

En la aplicación del proyecto se realizarán 8 sesiones de actividades lúdicas en donde participarán tanto niños como padres. Antes de la primera sesión el padre diligenciará un cuestionario que corresponde al pretest y finalizada la última sesión también diligenciará el cuestionario que corresponde al postest, siendo las fechas del inicio y finalización del 4 de julio al 22 de agosto respectivamente. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado.

La participación es voluntaria. Usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Hemos sido informados de la toma de evidencias fotográficas el cual se requiere para el soporte del proyecto aplicado, la identidad de su hijo(a) no será publicada, las imágenes registradas serán de uso exclusivo del proyecto aquí descrito y como evidencia de la aplicación de las estrategias, las investigadoras garantizan la protección y el uso ya mencionado de las mismas.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con las investigadoras María del Pilar Alfonso Rojas identificada al número de celular 314 249 87 28 y Luz Helena Sosa Hernández al número 304 456 64 33.

Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización, escanearlo y enviarlo al correo: luz.sosa25@gmail.com.

Atentamente,

María del Pilar Alfonso Rojas y Luz Helena Sosa Hernández

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Sarah González Arias participe en el proyecto aplicado de María del Pilar Alfonso Rojas y Luz Helena Sosa Hernández sobre Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas en modalidad virtual, para fortalecer la habilidad blanda: capacidad para relacionarse, en niños de 6 a 10 años. He recibido copia de este procedimiento.

Mariana Arias G.

Acudiente

4 Julio 2020

Fecha

Anexo 5. Evidencias fotográficas de encuentros

