

**Rescate de los juegos tradicionales donde la nueva tecnología absorbe los tiempos de juegos
en las infancias con distracciones electrónica**

Norma Xiomara Zabala Fernández

Tutora

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

CEAD Florencia Caquetá

2022

Resumen

Este proyecto está enfocado en fortalecer el rescate de los juegos tradicionales en cohesión con los contenidos temáticos en la educación infantil en Colombia, ya que son estrategias de aprendizajes que se utilizan dentro del aula de clase para generar espacios de interacción social entre pares.

Es implementado a través de la investigación – acción participativa, en tiempo de pandemia, lo cual afecto la comunicación presencial y se llevó a cabo a través de la virtualidad, vinculando la comunidad educativa al manejo y el uso adecuado de las TIC en la educación de los niños y niñas. Al finalizar el proceso pedagógico se da vuelta a la presencialidad con niños de grado transición de la escuela Natalia Mejía, enfocado a vincular los juegos tradicionales en la planeación pedagógica del docente.

Actualmente la evolución tecnológica se encuentra en un nivel de dependencia en niños, niñas y adolescentes, donde los juegos tradicionales dentro del hogar y el aula de clase se han ido perdiendo en un 90%. Es allí, donde nace la idea del proyecto “El rescate de los juegos tradicionales a través de la virtualidad”, diseñado e implementado en el desarrollo de la práctica pedagógica de la Licenciatura en Pedagogía Infantil con niños y niñas de 3, 4, 5 y 6 años de edad, con la participación activa de sus padres y/o acompañantes beneficiarios de la modalidad institucional del Centro de Desarrollo Infantil – CDI “Manitas Creativas” e I.E Acevedo y Gómez- sede Natalia Mejía del municipio de Puerto Rico Caquetá.

Palabras claves: Educación, Juegos, Psicomotricidad, Virtualidad, Tecnología.

Abstract

This project is focused on strengthening the rescue of traditional games in cohesion with thematic content in early childhood education in Colombia, since they are learning strategies that are used in the classroom to generate spaces for social interaction between peers.

It is implemented through research - participatory action, in times of pandemic, which affected face-to-face communication and was carried out through virtuality, linking the educational community to the management and proper use of ICT in the education of the boys and girls. At the end of the pedagogical process, face-to-face teaching is turned around with transition grade children from the Natalia Mejía school, focused on linking traditional games in the teacher's pedagogical planning.

Currently, technological evolution is at a level of dependence on children and adolescents, where traditional games within the home and the classroom have been lost by 90%. It is there, where the idea of the project "The rescue of traditional games through virtuality" was born, designed and implemented in the development of the pedagogical practice of the Degree in Child Pedagogy with children of 3, 4, 5 and 6 years of age, with the active participation of their parents and/or accompanying beneficiaries of the institutional modality of the Child Development Center - CDI "Manitas Creativas" and I.E Acevedo y Gómez - Natalia Mejía headquarters in the municipality of Puerto Rico Caquetá.

Keywords: Education, Games, Psychomotricity, Virtuality, Technology.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta pedagógica	5
Pregunta de investigación.....	7
Marco de referencia.....	9
Marco metodológico	14
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica	14
Metodología.....	16
Producción de conocimiento pedagógico.....	19
Análisis y discusión.....	26
Conclusiones	27
Referencias	29

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

Este proyecto está enfocado en convertir el aula de clases en un ambiente creativo y acogedor para la formación de conocimientos completos en su desarrollo integral articulando una de las actividades rectoras de la primera infancia como lo es el juego como estrategia de aprendizaje, en los niños y niñas de los grados jardín y preescolar, en común acuerdo con las docentes de la institución educativa, por lo que se promociona la vinculación de los juegos tradicionales en los planeadores de clase para el fortalecimiento de las habilidades, y destrezas del alumno y la adquisición de un aprendizaje significativo e innovador.

Claramente en la actualidad los docentes están incluyendo la Tecnología de la Información y la comunicación (TIC), en el aula de clase pero de forma incorrecta ya que se da utilidad como un medio distractor o entretenimiento para los niños, cuando el uso debe ser apropiado para acompañar la formación de los estudiantes como herramientas para contribuir de forma más didáctica y creativa a la educabilidad de saberes previos en la formación de conocimientos con relación a las actividades rectoras de la educación.

Favorablemente, las actividades desarrolladas en las secuencias didácticas diseñadas están enfocadas a favorecer la educación integral de los niños y niñas en sus primeros grados escolares, pues se brinda la oportunidad de ejecutar diferentes juegos tradicionales que visionen una educabilidad más completa y de calidad con la vinculación de las TIC dentro del aula de clase. Es allí que, en la Institución Educativa Acevedo y Gómez - Sede Natalia Mejía, ubicada en el municipio de Puerto Rico Caquetá, se llevó a cabo la ejecución de algunos juegos tradicionales que generaron gran impacto en los estudiantes y en las docentes titulares.

Gracias a la inclusión educativa se permitió considerar que hoy en día se ha perdido totalmente la finalidad de los juegos tradicionales, los cuales han sido remplazados por videos, juegos online, u otros medios de entretenimiento que emplea la tecnología y se ha dejado a un

lado la recreación y la lúdica como estrategias fundamentales para promover un equilibrio físico y mental más completo en los niños y niñas desde los primeros años de vida escolar.

De esta forma, este trabajo se construye teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los niños y niñas y se le da importancia y relevancia a la estrategia de traer a la actualidad en medio de un mundo tecnológico, los juegos tradicionales que en tiempos pasados eran medios de distracción, enseñanza, interacción, diversión y hoy solo son actividades pasables en un ambiente no adaptado para la formación integral de los niños y niñas. Por lo que se hace necesario presentar este proyecto para que tanto docentes como padres de familia tengan en cuenta de traer los juegos tradicionales a su vida actual y revivan su niño interior creando momentos de juego agradables con los niños y niñas y que este tiempo de juego sea armónico y de calidad para la etapa de jardín y preescolar, siendo empleados en casa o en la escuela y así contribuir a generar la disminución de la adicción virtual, lo cual está ocasionando graves alteraciones de comportamiento en los estudiantes.

Pregunta de investigación

Es de resaltar que el juego en los niños y niñas es una necesidad de aprendizaje y no un descanso, por ende, se hace necesario poner en práctica en todas las actividades pedagógicas propuestas de impacto e innovación, utilizando el juego como una herramienta que ha permitido facilitar el aprendizaje de los niños y niñas, ya que se evidencio en la población educacional una problemática donde los niños y niñas no interactúan con los demás debido a que se encuentran ensimismados con la nueva tecnología y los juegos electrónicos.

Por ello es de resaltar que en la actualidad la tecnología y los juegos electrónicos, están impidiendo la práctica lúdica en este sentido la infancia está condicionada por otros factores que han permitido menos supervisión y más libertad hacia la conveniencia de los juegos electrónicos que los rodean, la presencia de esta problemática es por motivo de padres ausentes por estar trabajando o con otras prioridades.

Esto ha hecho que los niños y niñas cambien sus gustos en sus tiempos de juego. y es aquí donde el agente educativo debe implementar experiencias significativas que estimulen la imaginación y creatividad de los niños y niñas dando uso y trayendo de nuevo los juegos tradicionales como una estrategia más convincente para que el niño o niña vea y tenga gusto por los juegos tradicionales de tal manera que los ponga en práctica en su diario vivir, y esta sea una opción que les permita conocer, y explorar aprendizajes de diferentes maneras, mostrándoles lo interesante que puede ser para él, o ella articular los juegos tradicionales ya que por medio de estos les permite fortalecer los lazos afectivos, de igual manera motiva a vivir en un mundo más activo, y sociable .

Desde otro punto de vista, los agentes educativos son los llamados a rescatar los juegos tradicionales como las herramientas pedagógicas que siempre fueron y que para todos

representan la interactividad e inclusión, de las niñas y niños en los diferentes contextos, y entornos que los rodea.

Pregunta de investigación: ¿cómo rescatar los juegos tradicionales en niños y niñas de 4 a 7 años de edad y ponerlos en práctica dentro y fuera del aula de clase ya que la nueva tecnología absorbe los tiempos de juegos en las infancias con distracciones electrónicas?

Marco de referencia

Cabe resaltar que dentro de las practicas pedagógicas se recogen experiencias significativas que enriquecen el aprendizaje del docente para aplicar sus conocimientos dentro y fuera del aula de clase, permitiendo que los niños, niñas y alumnos en general participen activamente de las actividades programadas en la planeación de clase o estrategias de aprendizaje, puesto que estas ayudan al docente a guiar los aprendizajes de forma significativa. De esta manera como docente enseñamos lo que enseñamos para que desde el currículo escolar se fomente una educación de calidad e inclusiva, puesto que siempre el maestro debe estar atento y presto a educar por igual e incluir a niños o niñas con capacidades diferentes en las actividades programadas.

Estas actividades primeramente se planean con el equipo docente, luego se remite a la rectoría o comité evaluador y se aprueban para ser ejecutadas en el aula de clase con los niños y niñas. Antes de este proceso se hace necesario la caracterización del estudiante para identificar de forma individual, y el contexto socio-familiar, y de esta manera saber cuáles son las potencialidades que benefician al niño o niña y cuales, son las necesidades básicas, de esta forma se realiza la sistematización evaluativa para la visualización de necesidades grupales y así llegar a fortalecer los aprendizajes de los alumnos de forma individual y colectiva.

Por consiguiente, se hace posible articular los contenidos disciplinares con necesidades y problemas reales, ya que el docente encargado de educar a un grupo de niños y niñas tiene la libertad de relacionar situaciones reales para enseñar términos nuevos en su formación integral, se dice que de acuerdo al comportamiento de los menores , se visualiza como está compuesto su ambiente familiar y social, de esta manera el entorno escolar debe fortalecer a partir de los valores y principios humanos teniendo en cuenta los saberes previos, y así contribuir para que su carácter sea sociable y empático y aprenda a compartir con otros en su medio social.

Por lo tanto, llegar a sistematizar mi práctica pedagógica, la cual se centra en el rescate de los juegos tradicionales en medio de la virtualidad, siendo un proyecto acogido por el entorno escolar en que las ejecute, me ayudaron a que mi formación como licenciada en pedagogía infantil, sea de mejor aprendizaje, ya que logre ampliar mi capacidad de liderar estrategias de aprendizajes, a generar espacios de recreación y comprensión de términos esenciales a la edad de los niños y niñas, a que tengan presente que el respeto por la diversidad cultural sea afectivo y promover que todos son iguales, que los valores que aprendieron en casa se practiquen en todo lugar en que se relacionen.

De esta manera, ser docente en formación me ha permitido guiar procesos educativos que enriquece mis aprendizajes, por lo que dentro de mis prácticas pedagógicas en los cuatro momentos, realice diarios de campo, que me permitieron conocer el avance del proceso pedagógico que brindaba en acompañamiento a niños y niñas del grado jardín y preescolar, a los padres de familia ya que mi práctica 2 y 3 fueron en tiempo de pandemia total, donde se acudió al trabajo virtual con las familias, y de esta manera a través de este instrumento evaluar el avance que tienen los niños y sus padres para seguir enriqueciendo sus vínculos afectivos y velar porque sus derechos sean valorados, ya que gracias a la modalidad virtual que se creó para lograr que los niños y niñas continuaran con su desarrollo educativo, se logró dirigir el proyecto de realizar juegos tradicionales en casa, y llegando a rescatar el valor de la unión familiar, del respeto por las diferencias y sobre todo el amor por educar a los hijos, a que sean independientes y en acompañarlos en las tomas de decisiones con responsabilidad. Algo a resaltar que el diario de campo permite identificar como el niño o niña viene avanzando en sus capacidades físicas, habilidades cognitivas y sobre todo en su formación integral, pues se es importante abarcar el

entorno familiar, social, cultural, religioso o capacidad de elegir y tomar decisiones que generen en el niño o niña la fuerza de continuar educándose en valores y principios éticos y morales.

Como lo mencione anteriormente, mi proceso de prácticas que se desarrolló en su mayor parte en medio del condicionamiento total se logró unir más a las familias para velar por la educación de calidad para los niños y niñas, pues no se dejó a la deriva la parte educativa, sino que se buscó estrategias de hacer llegar contenidos audiovisuales para fomentar la participación de la familia en el proceso formativo integral de los mismos.

Cuando se le enseña al niño con amor, confianza y se le permite que realice lo que le gusta hacer, a que tome la iniciativa de pintar, a que utilice su color favorito, a que pregunte y darles respuesta a sus interrogantes, se le está permitiendo que sea autónomo en su aprendizaje. pues como docente no se debe imponer a que los niños y niñas realicen a lo que quiero que haga, sino a que el mismo o ella misma busque la forma de solucionarlo, de desarrollar acciones o de iniciar juegos por sí mismos, le permiten entrar en confianza en sus propias habilidades tanto físicas como cognitivas.

Por ello, y para concluir mi narración, diré que como docente me siento con capacidad de llevar al aula de clase grandes conocimientos en cuanto a la formación integral del niño y la niña, a que dentro de las estrategias de aprendizajes aplicadas se desempeñen varios roles, puesto que se les imparte el espacio a que elijan, a que opinen y a que propongan, para generar un ambiente de participación activa y formativa en ellos y tengan la capacidad de poder relacionarse consigo mismos, con los demás y su entornos en cualquier ambiente en que se encuentre, sin la necesidad de que haya un docente o un adulto que le diga que tiene que hacer y como lo tiene que hacer. De esta manera les enseño con amor, con confianza y se genera que sean personas analíticas, críticas

y reflexivas, conociendo que es lo bueno y que es lo malo y así elegir lo mejor para su formación, su vida y su futuro.

Como se viene abordando desde mis prácticas pedagógicas, los juegos tradicionales se embozan en estrategias lúdico – pedagógicas que promueven en el estudiante la motivación por al aprendizaje autónomo y el abordaje de nuevos conocimientos, es así que el rescate de los juegos tradicionales debe ser un propósito de toda Institución Educativa que se encarga de velar por la educabilidad de niños, niñas y adolescentes bajo la formación pedagógica de las actividades rectoras del aprendizaje. Es por ello, que el proyecto “El rescate de los juegos tradicionales a través de la virtualidad”, se generó a partir del problema de la adicción a los juegos electrónicos y la baja participación de los alumnos en actividades lúdicas-pedagógicas que se diseñan para que los niños tengan una mejor adaptación al medio.

En cuanto a la relación del saber pedagógico docente cabe resaltar que los juegos tradicionales son actividades lúdicas y recreativas que se desarrollan en espacios físicos, ambientados a la utilización de diferentes materiales del medio y la construcción de conocimientos previos acorde a la edad del niño, que son impartido por el maestro de tal forma que el aprendizaje sea complementado con el saber disciplinar propuesto en evaluar los avances de los niños y niñas de forma íntegra en relación del saber y las habilidades psicomotrices. De esta forma, se comprende que los juegos tradicionales permiten que el niño se identifique como parte de su cultura.

Por lo tanto, dentro de la modalidad escolar en la primera infancia se fomenta la tradicionalidad de los juegos para apoyar en la formación integral de los niños y niñas desde un ámbito educativo didáctico y recreativo. Por lo que es de mencionar que los juegos tradicionales son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de

generación en generación, siendo transmitido de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Según Kishimoto (1994), dice que:

La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo". "Entendiendo que el juego tradicional fomenta una gran participación simbólica para los niños dentro y fuera del aula de clase, fortaleciendo su conducta, comportamiento y mejoramiento de habilidades en la interacción con el medio que lo rodea.

Según el referente teórico dice que el juego tradicional infantil hacen parte de nuestra cultura, y contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas en la primera infancia, ya que este permite que los niños y niñas interactúen de una forma más dinámica y sociable por ende también ayuda fortalecer su lenguaje y expresión oral ,en conclusión puedo decir que el juego tradicional es muy importante en los aprendizajes de los niños y niñas ya que este fomenta la socialización, la diversión, aprenden a atender reglas morales y a potenciar sus valores empíricos y otras maneras de divertirse siempre aprendiendo, de esta forma aprendemos que cada que cada niño o niña se divierte y aprende a su ritmo. según las experiencias significativas que nos brinda los juegos tradicionales.

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Cabe resaltar que el diario de campo es un instrumento que sirve como herramienta de análisis para los docentes, ya que en este se plantea o se registra las observaciones obtenidas dentro de la práctica, reflejando la evaluación de proceso de aprendizaje de los alumnos, la interacción con el medio y la evolución de sus conocimientos frente a un tema determinado. Por lo tanto, el diario de campo promueve el análisis de problemáticas surgidas dentro de las experiencias pedagógicas que se implementan en el aula de clase, como dice Porlan (2000), “la investigación de problemas implica la experimentación de nuevos diseños y evaluación de sus efectos, produciéndose con ello un desarrollo progresivo del conocimiento profesional”, es decir, que a partir del análisis crítico y argumentativo que el docente interviene en el diario de campo, da por determinado la capacidad de evaluar su práctica pedagógica a partir de los conocimientos obtenidos.

Además, la herramienta de diario de campo, impulsa a que el saber pedagógico se profundice en ofrecer un proceso educativo acorde a la edad, a las capacidades de los niños, niñas y adolescentes, pues a partir del análisis práctico se considera necesario ampliar aprendizajes en cuando a los saberes disciplinarios formativos, como el saber ser, el saber hacer y el saber aprender, teniendo en cuenta la vinculación de recursos tanto tecnológicos como pedagógicos para ofrecer una educación de calidad, fortaleciendo las necesidades que se presentan a partir de las prácticas pedagógicas en el aula.

En este sentido, la práctica pedagógica promueve un aprendizaje reflexivo que genera en el estudiante un ambiente fortalecido en la educabilidad de valores, temas acordes a su entorno y

sobre todo la capacidad de liderar, promover e innovar en su medio socio-cultural. A lo que plantea Pérez (2008), citado en el artículo Diarios de clase: estrategia para desarrollar el pensamiento reflexivo de profesores, donde dice que el aprendizaje “incluye habilidades mecánicas y rutinas repetitivas, pero siempre bajo la dirección de una mente reflexiva que dice cuándo, dónde y cómo utilizar estas rutinas para que sean adecuadas para entender una situación, problema o contexto” (p. 71). Pues, el rol docente está presto a recibir, dar y promover aprendizajes en los niños, niñas y adolescentes, llegando a una rutina repetitiva, pero con el fin de convertirse en un aprendizaje crítico-reflexivo y coherente a la formación integral de cada alumno.

También se imparte la idea de promover una inclusión educativa basada en las herramientas que son utilizadas para llegar a la formación de los estudiantes en compañía de los padres de familia y la comunidad en general que lo rodea, pues actualmente nos encontramos rodeado del avance tecnológico que oprime un aprendizaje tradicional, a lo que se requiere llegar, que los docentes actuales promuevan una educación promovida por las TIC, donde estas parten de incluir a un ambiente comprimido, a que el alumno no vea más allá de sus capacidades, por lo que se hace necesario articular el juego normal como tradicional, siendo una estrategia principal de educar con las herramientas tecnológicas a su alcance.

De esta forma, y para culminar mi reflexión, les comparto que mi proyecto se centra en el rescate de los juegos tradicionales en medio de la virtualidad, puesto que actualmente estamos pasando por tiempos de pandemia, oprimiendo la libertad de interactuar en el medio social a los niños, niñas y adolescentes, frutan por pasar su tiempo en sus redes sociales, juego virtuales, tanto que han cambiado su conducta, sus comportamiento y hasta su forma de pensar e interactuar con quienes los rodea, por lo tanto se imparte la estrategia de planear, comunicar e

implementar actividades basadas en los juegos tradiciones en grupo, con los padres de familia o en las aulas de clase con las docentes y los alumnos, de esta forma lograr que el juego sea un medio de fortalecimiento de vínculos afectivos, mejorar la comunicaron asertiva y sobre todo promover el dialogo y confianza para llegar a la formación integral de los estudiantes desde la primera infancia.

Metodología

El presente informe de investigación se llevó a cabo en el Centro de Desarrollo Infantil “CDI Manitas Creativas e Institución Educativa Acevedo y Gómez-sede Natalia Mejía” del municipio de Puerto Rico, Caquetá, mediante la acción pedagógica con niños y niñas del nivel preescolar, a través del enfoque cualitativo que se ha utilizado ampliamente para comprender en profundidad la realidad social y educativa.

Lo que conlleva a la reconstrucción de tres momentos prácticos muy significativos para la construcción de conocimientos previos como docente en formación dentro de la licenciatura en Pedagogía Infantil, que se ha realizado bajo el enfoque de observación – acción basada en una metodología cualitativa, lo cual favorece el reconocimiento de las características intelectuales, cognitivas y de caracterización de cada niño y niña que hicieron parte de la experiencia pedagógica.

Dentro de la práctica I, se llevó a cabo el reconocimiento del centro de desarrollo infantil “CDI Manitas Creativas e Institución Educativa Acevedo y Gómez-sede Natalia Mejía” del municipio de Puerto Rico Caquetá, donde se realizó convenio para el desarrollo de las actividades programadas en el plan de trabajo educativo. Los niños asignados para este proceso son niños y niñas entre la edad de 3, 4, 5 y 6 años, donde se identificó la necesidad de rescatar los juegos

tradicionales en medio de la evolución tecnológica. Por consiguiente, se empieza a construir el proyecto de experiencia con el rescate de los juegos tradicionales, implementando actividades pedagógicas basados en los diferentes juegos populares para fortalecer el aprendizaje significativo de cada niño y niña.

Dentro del segundo momento de las practicas pedagógicas se continua con la implementación del rescate de los juegos tradicionales a través de la virtualidad, con el mismo grupo de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil e Institución Educativa, de manera asincrónica a través de grabación de videos con contenidos educativos, acompañamiento telefónico, a las familias para el fortaleciendo en el aprendizaje de los menores, y recolección de las evidencias fotográficas de las actividades pedagógicas realizadas con el apoyo familiar y fortalecimiento del proceso de adaptación al cambio social que se presentó durante el tiempo de cuarentena. En este proceso se realizó como técnica de investigación una encuesta virtual que se implementó con los padres, acudientes o familiares de los niños y niñas para identificar la validez y aceptación de las actividades realizadas y cómo éstas han fortalecido los aprendizajes en interacción en familia.

Por último, en el tercer momento práctico se enfocó en el acompañamiento pedagógico a las docentes y auxiliares pedagógicas del centro de desarrollo infantil “CDI Manitas creativas e Institución”, teniendo en cuenta se continuaba en confinamiento obligatorio para todas las instituciones prestadoras de un servicio. Por consiguiente, las docentes y auxiliares pedagógicas necesitaban de una orientación para adaptar las clases a través de la virtualidad, puesto que el manejo de las redes sociales ha sido complejo tanto para docentes como los padres de familia.

En la practica 4 se inicia con la alternancia en la nueva Institución Educativa, continuando con la implementación del proyecto y adaptando las actividades diseñadas para la población

focalizada (nivel transición), profundizando en las competencias y capacidades que deben desarrollar según la edad, plan de estudio Institucional y Nacional para la primera infancia.

Como es de resaltar, las actividades se planeaban con un propósito a lograr y las fases de interacción, para ello es de conocer la implementación de la estrategia pedagógica con el juego tradicional “el lobo”, la cual se desarrolló bajo el objetivo o propósito de “Promover sentido de pertenencia por la región a través de los juegos tradicionales”. Diseñada para la intervención de mínimo 2 horas de tiempo con los niños y niñas, generando en ellos los saberes de fortalecimiento de la motricidad gruesa, la creatividad y socialización entre pares a través de actividades lúdicas.

Teniendo en cuenta que se logró articular con dos Instituciones educativas, la población actualmente que se proyecta para permitir la ejecución de la propuesta “el rescate de los juegos tradicionales”, se fundamenta en la sede educativa Natalia Mejía, perteneciente a la I. E. Acevedo y Gómez del municipio de Puerto Rico Caquetá. Que la conforma un equipo de 6 docentes de los grados preescolar, con una cobertura de aproximadamente 90 niños y niñas entre la edad de 4 a 5 años.

Además, se cuenta con el apoyo interinstitucional del señor Rector y el coordinador, facilitando la interacción con el personal beneficiario como son los padres de familia y/o acudientes, los docentes y los niños y niñas, para la implementación de diversos juegos tradicionales que se vinculan en la propuesta.

Producción de conocimiento pedagógico

Dentro de la modalidad escolar en la primera infancia se fomenta la tradicionalidad de los juegos para apoyar en la formación integral de los niños y niñas desde un ámbito educativo didáctico y recreativo. Por lo que es de mencionar que los juegos tradicionales son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitido de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

En la actualidad (tiempo de pandemia), se genera grandes obstáculos que le impide a los niños y niñas recrearse libremente en espacio público, por lo que se fundamenta con gran interés la parte virtual, donde se hace uso de la tecnología para fortalecer el acompañamiento de la formación de los menores. Por lo que decimos que virtualidad establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espacio temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran accesibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades. La realidad virtual permite la generación de entornos de interacción que separen la necesidad de compartir el espacio-tiempo, facilitando en este caso nuevos contextos de intercambio y comunicación. Por lo que, Autores como Lévy, han señalado la existencia de diferentes niveles de virtualidad en su relación con la dimensión bidimensional y tridimensional y su relación con la realidad.

Permitiendo conocer que la virtualidad en un sistema educativo virtual tienes grandes ventajas: es un modelo flexible, en el cual, tú mismo vas construyendo tu aprendizaje y no es necesario que asistas físicamente a un salón de clases. Además, tienes a tu alcance las lecturas y los materiales de estudio en un sólo portal de Internet.

Es así como el saber esta basado en el mostrar el juego tradicional como medio efectivo para crear y fortalecer relaciones interpersonales, en fortalecer por medio de actividades la motricidad gruesa, la creatividad y socialización entre pares y finalmente en generar un ambiente creativo y dinámico a través de la participación en juegos tradicionales que propician un aprendizaje significativo en la integración con los demás.

Desde el Saber hacer se busca que los niños participen de las actividades armónicamente, permitiendo la articulación de los movimientos corporales con la expresión corporal y los procesos cognitivos, hacer que los niños y niñas mejoren la habilidad de correr y respetar reglas del juego para ser descongelado y lograr que los niños y niñas interactúen de forma respetuosa con los demás y lo que lo rodea.

A partir de esto, los resultados que se espera esta relacionados con lograr que los niños, niñas, docentes y padres de familia interactúen con los niños y niñas desde la primera infancia fortaleciendo sus aprendizajes a través de la implementación de los juegos tradicionales que actualmente se ha perdido por el avance tecnológico que imparte un alto nivel de actividad a las redes sociales, juegos virtuales, entre otros, usos que los niños y niñas prefieren.

Por ello, se espera lograr que los niños y niñas cambien su forma de pensar actual, que recurran a juegos tradicionales que sus padres usaban en su infancia, por ello se espera fortalecer vínculos afectivos en la familia y generar espacios de interacción en el aula de clase.

Es así, como desde el quehacer docente se fortalece autoconocimiento en cuanto al diseño didáctico de una planeación de clase. Por lo que un docentes debe estar atento a adquirir y compartir conocimientos según el grado de escolaridad al que educa, por ello la planeación de experiencias significativas deben estar proyectadas a un tema centrar y que esta beneficie una

necesidad encontrada, de esta manera se debe estar seguros de lo que se va a enseñar, de las actividades que se van a realizar, ya que deben estar al alcance de los niños o niñas, tener claro el objetivo que deseamos lograr para generar un ambiente agradable y propicio al educar con amor, respeto y responsabilidad.

Por consiguiente, según Colombia Aprender en su artículo Planeación pedagogía, imparte el concepto

la planeación permite no solo proyectar lo que se quiere hacer y a dónde se quiere llegar, sino que, además, posibilita la toma de decisiones en relación con lo que se debe continuar haciendo[...] implica pensar en qué queremos hacer, por qué lo queremos hacer, para qué y cómo queremos hacerlo (pág. 10)

Por otro lado, he sido docente en el área rural, donde he tenido la oportunidad de compartir con otros docentes, con niños y niñas que proyectan a tener un estilo de aprendizaje diferente, a tener presente que sus necesidades son más complejas se deben prestar atención en la planeación de estrategias didácticas que promueven un ambiente de conocimientos entre ellos, pues en este ámbito la timidez y el miedo a expresar lo que sienten predominan en las aulas de clase, por ello, se hace necesario trabajar en equipo para lograr el fortalecimiento de estas necesidades y por qué luchar para que estos niños y niñas despierten su capacidad de liderar sus propias acciones, de opinar sin miedo y sobre todos de compartir aprendizajes con otros sin timidez.

La importancia de la planeación dentro del aula de clase es porque a través de este instrumento pedagógico el docente evita la improvisación, y facilita su intervención, y guía su práctica educativa en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas teniendo en cuenta a sus

intereses y necesidades de saberes a movilizar para de alguna manera propiciar un desarrollo educativo integral. No obstante, el docente tiene la capacidad de investigar, de buscar material didáctico, información pertinente, comprender la importancia de llevar a su práctica acciones comprometidas en el quehacer pedagógico utilizando las actividades rectoras como base integral de las experiencias significativas, pues al interactuar el juego, la lectura, la exploración del medio y el arte, proporcionan en los niños y niñas el interés por preguntar, explorar y comparar en su vida cotidiana y así promover aprendizajes significativos para su vida y ponerlos en práctica con su familia o en su contexto sociocultural.

Como bien sabemos una práctica pedagógica se centra en la ejecución de varias actividades programadas con un objetivo previsto ya que estas están siendo supervisadas para detallar los avances y aceptación de las actividades dentro del contexto seleccionado. Es de resaltar el postulado que presenta Zaccagnini (2008), quien dice que las prácticas pedagógicas:

son aquellas productoras de sujetos a partir de otros sujetos, es decir, se trata de una mediación de rol de un sujeto mediador (sujeto pedagógico) que se relaciona con otro sujeto (educando) de esta relación surgen situaciones educativas complejas que se encuadran y precisan una pedagogía.

De esta forma, a partir de las prácticas pedagógicas se construye un saber pedagógico, el cual está centrado en los conocimientos que como docentes tienen para poder desarrollar las actividades, ya que estos reúnen las habilidades, capacidades y fortalezas del docente. Pues es necesario mencionar que para Díaz (2005) & Adwar (1992), quienes expresan que “El saber pedagógico corresponde más a un cuerpo de conocimientos que utilizan los maestros para operar en su práctica los cuales provienen de diversas fuentes”. A lo que quieren decir que el saber pedagógico son los conocimientos que obtienen los docentes para brindarlos de forma dinámica o

creativa en el aula de clase para los alumnos, haciendo útil los recursos del medio e incluso incluyendo las TICS.

Es de resaltar que el rescate de los juegos tradicionales se relaciona con la investigación de multicontextos, ya que como docente en formación se busca lograr que en las planeaciones pedagógicas y en los proyectos educativos institucionales se articule nuevamente los juegos tradicionales para ejecutarlos en las aulas de clase. Como también interactuar con los padres de familia, para promover el relato en familia sobre los juegos que hacían cuando eran niños y traerlos a la actualidad, dando gran participación en el fortalecimiento de los vínculos afectivos en el hogar y de llevar una comunicación asertiva, basada en el acompañamiento mutuo en la formación integral del niño y la niña.

Generalmente, el diseño del currículum de un plante educativo se deben tener en cuenta las competencias, los contenidos y las necesidades de los niños y niñas identificadas a través de la caracterización, de esta forma se conforman las propuestas didácticas para el fortalecimiento de estas necesidades y proyectarlas de forma creativa, por ello, mi pregunta investigadora no tiene mucha distancia con la organización curricular en las Instituciones Educativas, pues el juego es uno de los procesos más aplicados en el aula de clase y a partir de este se incentiva al niño a ser independiente, a adaptarse fácilmente a los diferentes entornos, a ser más sociables y a generar espacios de recreación y aprendizaje.

Precisamente esta propuesta pedagógica “el rescate de los juegos tradicionales en medio de la virtualidad” ha surgido con el fin de llegar de forma dinámica al niño, para logara disminuir el tiempo del uso de la virtualidad y convertir el tiempo en espacios de interacción social, convivencia pacífica y de fortalecimiento de aprendizajes significativos, puesto que se llega a motivar al niño y niña a ejecutar juegos que utilizaban sus abuelitos o papitos en su infancia, y

concientizarlos del beneficio que contraen para su formación integral tanto física como emocionalmente.

Así poder concluir, que a partir de la realización de prácticas pedagógicas se obtienen las experiencias, donde estas hacen referencia al proceso que vive una docente dentro del aula de clase a través de la implementación de una secuencia de actividades vividas en diferentes momentos. Se puede resaltar a Granada, (2008), quien explica que una experiencia pedagógica, se está refiriendo en contar como se realizaron las actividades, describiendo el contexto y el estilo en que se brindó los aprendizajes a los alumnos.

Cabe mencionar qué la pregunta de investigación está relacionada a prácticas pedagógicas para niños y niñas de grados preescolar, jardín, primero y segundo, dónde se le llega a reconocer la importancia de vincular el juego como actividad rectora en su proceso de formación integral que imparte el docente en el aula de clase. Así que reconociendo el cambio que se ha brindado desde mis prácticas pedagógicas con la pregunta ¿cómo rescatar los juegos tradicionales en niños y niñas de 4 a 7 años de edad y ponerlos en práctica dentro y fuera del aula de clase ya que la nueva tecnología absorbe los tiempos de juegos en las infancias con distracciones electrónica?

Por consiguiente, es de reflexionar que como docentes encargados de velar por el bienestar integral de los niños y niñas en su primera infancia y en la básica primaria se debe ser creativos, participativos, innovadores, emprendedores y con gran estilo de manejo de grupo ya que el educar a niños y niñas estamos prestos a jugar a interactuar con ellos

Para finalizar los objetivos se lograrán de forma específica, ya que para los niños y niñas en la edad de preescolar, jardín, primero y segundo se encuentran en una edad de entendimiento y aprendizaje continuo a través de la utilización de actividades rectoras del aprendizaje como es el

juego, ya que a través de estas actividades lúdicas y recreativas se afianza un aprendizaje más significativo en el transcurso del proceso formativo del niño donde está presto a interactuar con otros y del fortalecer sus capacidades y fortalezas y habilidades psicomotrices.

Análisis y discusión

Al ser una estudiante en formación de Licenciatura en Pedagogía Infantil, se ha fortalecido la capacidad de innovar, emprender, liderar y planear acciones dentro y fuera del aula de clase. Pues todos los conocimientos que se adquieren en el transcurso de la carrera profesional han sido enriquecedores, brindando herramientas necesarias para ser un buen docente.

Fortaleciendo así el enfoque argumentativo y crítico de la presente propuesta que busca promover la interacción de los juegos tradicionales en sus preparadores de clase ya que se evidencia que muchos docentes están incluyendo básicamente la tecnología con videos musicales para entretener a los niños siendo algo no pedagógico para su formación, por ello se pretende que cada docente tome conciencia que los juegos tradicionales aportan mayores aprendizajes en los niños y las niñas ya que aprenden a interactuar con otros a respetar a sus semejantes y a tener conocimientos necesarios según el área pedagógica que se le brinde.

Esta propuesta pedagógica busca impactar en cada uno de los hogares tanto puertorriqueños, caquetenos y colombianos para que fomenten prácticas de nuestra infancia con los niños y niñas de la nueva generación que están viviendo en un mundo tecnológico avanzado. Pues al aplicar juegos grupales en familia se fortalece los vínculos afectivos la unión familiar y disminuir la atención a un mundo adictivo virtual y emprender un mundo real.

Por consiguiente la planeación de secuencia didáctica se basa en el rescate de los juegos tradicionales en medio de la virtualidad, propiciado por los docentes actuales en los que involucren las Tic en las aulas pero no como medio de distracción, o de tener concentrados a los estudiantes, sino como bases fundamentales para fortalecer la formación integral del niño y la niña.

Conclusiones

El diseño de actividades encaminadas a promover continuamente la enseñanza y aprendizaje por medio de los juegos tradiciones y culturales que han sido heredados por generaciones en la comunidad, ha promovido estructuras cognitivas, participativas, motivacionales y socializadoras en los estudiantes de preescolar a partir de las experiencias significativas implementadas en las Instituciones Educativas, como lo plantea Ausubel (1983) siendo el aprendizaje la recepción, fenomenológicamente en pro del descubrimiento para el desarrollo de competencias y habilidades a desarrollar de acuerdo a su edad y madurez cognoscitiva a partir de sus intereses y necesidades.

A lo largo de la intervención y sistematización de la información se obtienen complementos de cada una de las dimensiones a fortalecer como la cognitiva, socio-afectiva, ética y moral, corporal, espiritual, comunicativa, entre otras. Promoviendo la aceptación de las reglas en los diferentes juegos, los cual sirven para mejorar la convivencia escolar, el manejo de sus emociones y de aprendizajes del uso continuo de los juegos electrónicos, siendo evidente el cambio en su forma de actuar, el desarrollo adecuado de las habilidades y destrezas en su entorno social con el cambio de las interacciones presenciales con sus pares o familiares.

Este proyecto de investigación fue el apoyo para el desarrollo de procesos de formación integral, de igual manera fue significativo para el aprendizaje de los niños, niñas y docentes del Centro de Desarrollo Infantil “CDI Manitas Creativas” y la I.E Acevedo y Gómez-sede Natalia Mejía. En la sensibilización y promoción de la cultura a través del juego con estrategias de aspectos innovadores para la articulación en procesos educativos.

Es de resaltar que según Sarmiento (2008) “el intercambio escolar-cultural y la educación en valores se promueven gracias al juego tradicional, y a las relaciones que se estableen entre profesorado y alumnado”. Por ende, es de precisar que el ámbito escolar ejerce un

trabajo fundamental de difusión y transmisión, conservación de los juegos tradicionales. Por esta razón y de acuerdo con la teoría de “Yagüe” (2002) en reflejar que la escuela constituye un contexto primordial para promover la enseñanza de este tipo de juegos, mejorando aspectos de la educación física, de cultura o de valores en el ámbito escolar.

Del mismo modo se resalta que los juegos tradicionales son adaptables en cualquier espacio o contexto en que se relacione el niño y se pueden practicar en cualquier momento y sitio, donde ellos mismos tienen la capacidad de elegir cuando y como se puede jugar, esto propicia de manera directa que se inicien en la toma de decisiones. Por estas razones y otras se coincide con los autores, Lara (2006) o Trigo (2005), cuando aseguran que los juegos tradicionales fomentan y favorecen descubrir el patrimonio lúdico, incitándoles a investigar e indagar sobre su entorno, esto quiere decir que se establece una aproximación de las niñas y niños hacia su propio entorno cultural.

Referencias

Fuentes, T. (2011). La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. *Revista de docencia universitaria*. ISSN 1887-4592.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4019372>

Torres, A., & Cendales, L. (2017). La sistematización como práctica formativa e investigativa. *Pedagogía Y Saberes*, (26), 41.50.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6837>

Porlán Ariza, R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. *Averroes. Red Telemática Educativa de Andalucía*, 8 p. <https://www.redalyc.org/journal/834/83466582005/html/>

Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>

Kishimoto, (1994), *Juegos tradicionales del Ecuador*. Artículo digital.

<https://1library.co/article/juegos-tradicionales-del-ecuador-fundamentaci%C3%B3n-cient%C3%ADfico-t%C3%A9cnica.zdp02rz>

Anexos

https://drive.google.com/drive/folders/1MlsQk32QX7l5n_ItBpIcpJwr0DO13T5h?usp=shari

[ng](#)