

Impulsando la interacción social en niños de 8 a 12 años a través del juego en el año 2024

Dayana Paola Molina Solano

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado en Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

El presente estudio aborda la problemática del desarrollo social de los niños en el barrio las Maravillas en San Marcos Sucre, una comunidad que carece de infraestructuras recreativas adecuadas, en donde el objetivo principal es usar el juego como una herramienta para fomentar la interacción social de los niños en este contexto; la investigación se centra en diseñar e implementar actividades recreativas que promuevan la cooperación, la empatía y otras habilidades socioemocionales esenciales, de este modo para llevar a cabo el estudio, se utilizará un enfoque metodológico basado en la implementación de sesiones de juego en espacios disponibles del barrio, como calles cerradas o terrenos autorizados, en donde se organizarán actividades que incluyan juegos cooperativos, deportivos y dinámicas grupales para incentivar la interacción y el trabajo en equipo entre los niños de 8 a 12 años. La evaluación se realizará mediante observación directa y comparación de habilidades sociales antes y después de la intervención; y los resultados esperados incluyen una mejora en las habilidades de interacción social de los niños y una mayor cohesión grupal, además, se anticipa que el proyecto tendrá un impacto positivo en la dinámica social del barrio, promoviendo un entorno más activo y cohesionado. La propuesta se basa en teorías educativas, como las de Jean Piaget y Lev Vygotsky, que destacan el juego como crucial para el desarrollo cognitivo y social. La conclusión general del estudio es que el juego no solo sirve como una actividad recreativa, sino que es fundamental para el desarrollo social de los niños, por lo que la propuesta tiene el potencial de ser un modelo replicable en otras comunidades con necesidades similares, contribuyendo a la mejora de las condiciones sociales y educativas en contextos desfavorecidos.

Palabras clave: Juego, social, interacción, comunidad, habilidades.

Abstract

This study addresses the issue of children's social development in the Maravillas neighborhood in San Marcos, Sucre, a community lacking adequate recreational infrastructure. The primary objective is to use play as a tool to promote social interaction among children in this context. The research focuses on designing and implementing recreational activities that encourage cooperation, empathy, and other essential socio-emotional skills. To carry out the study, a methodological approach based on implementing play sessions in available spaces within the neighborhood, such as closed streets or authorized lots, will be utilized. Activities will include cooperative games, sports, and group dynamics to encourage interaction and teamwork among children aged 8 to 12. Evaluation will be conducted through direct observation and comparison of social skills before and after the intervention. Expected results include improved social interaction skills and greater group cohesion among the children. Additionally, the project is anticipated to positively impact the social dynamics of the neighborhood, promoting a more active and cohesive environment. The proposal is based on educational theories from Jean Piaget and Lev Vygotsky, who highlight play as crucial for cognitive and social development. The general conclusion of the study is that play is not only a recreational activity but also fundamental for children's social development. Therefore, the proposal has the potential to be a replicable model in other communities with similar needs, contributing to the improvement of social and educational conditions in underserved contexts.

Keywords: Play, social, interaction, community, skills.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	15
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico	27
Implementación.....	31
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	35
Conclusión	36
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	41
--	----

Introducción

El barrio las Maravillas se encuentra ubicado en San Marcos Sucre, es un barrio que enfrenta un desafío significativo en el desarrollo social y emocional de los niños debido a la falta de infraestructuras adecuadas para el juego, como parques, canchas o espacios recreativos, esto se convierte en un limitante para que los niños puedan interactuar, compartir experiencias y desarrollar habilidades sociales que son importante en la vida de las personas desde temprana edad.

Las características socioeconómicas del barrio las Maravillas también influyen en este contexto, muchas familias se enfrentan a dificultades económicas y la falta de espacios recreativos agrava las limitaciones para el desarrollo integral de los niños, en donde no solo pierden la oportunidad de participar en actividades físicas que beneficien su salud, sino que también ven afectada su capacidad para desarrollar habilidades sociales como la cooperación, la resolución de conflictos y la empatía, siendo esenciales en el proceso de socialización y en la construcción de relaciones positivas, tanto en la niñez como en etapas posteriores de la vida.

En este sentido el objetivo principal de esta propuesta es utilizar el juego como una herramienta que actúa como catalizador de la interacción social entre los niños del barrio las Maravillas en San Marcos Sucre, y de este modo crear un espacio en el que los niños puedan interactuar, establecer vínculos de amistad y desarrollar habilidades sociales y físicas en un entorno seguro y estimulante, buscando generar un impacto positivo en la dinámica social de los niños, contribuyendo al desarrollo integral y fortaleciendo la cohesión entre los niños.

La importancia de esta propuesta radica en la necesidad de abordar los desafíos sociales y de desarrollo que enfrentan los niños en el barrio las Maravillas a nivel social, en donde es evidente que el juego no solo se enfoca a la diversión y el entretenimiento, sino también un

vehículo esencial para el aprendizaje y la socialización, en donde los niños aprenden a compartir, a resolver conflictos, a desarrollar empatía, a escuchar, a expresar y manejar sus emociones y a su vez entender las emociones de los otros, en donde también se integra la actividad física, lo que contribuye al desarrollo motor y a la salud general de los niños.

Diversas teorías educativas, como las propuestas por Jean Piaget y Lev Vygotsky, respaldan la idea de que el juego es crucial para el desarrollo cognitivo y social de los niños, en donde el juego es pieza clave en la construcción de estructuras mentales, por lo que aprenden a través de la interacción con sus iguales y con adultos; teniendo en cuenta que los niños entre 8 a 12 años se encuentra en la etapa de operaciones concretas, y en esta etapa según Aparicio Roa, D. B. (2001) cita a Jean Piaget (1951):

El niño toma nota de su entorno y le gusta imitar a través del juego (el mundo exterior), también hacer, como una apertura hacia el mundo fantástico, un puente entre lo irreal y lo posible. En ella encontramos juegos de imitación, creación de juguetes imaginarios, y metamorfosis de objetos (p. 1).

En este sentido Piaget establece el juego como el conducto para aprender del entorno, por su parte Vygotsky lo contextualiza como un mecanismo que facilita el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas, según Vigotsky (1984) citado por Sánchez-Domínguez, J et al (2020):

El juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras (p. 5).

De este modo, la propuesta busca organizar sesiones de juego en espacios disponibles en el barrio, como calles cerradas al tráfico, salones comunales o algún terreno (lote) que se pueda usar con la debida autorización, y llevar a cabo actividades diseñadas para fomentar la

interacción social, esto a través de juegos cooperativos, juegos deportivos, dinámicas grupales que se haga necesario el trabajo en equipo y por ende la comunicación.

La implementación de esta propuesta tiene el potencial de transformar la dinámica social del barrio las Maravillas, ya que busca que los niños puedan interactuar y desarrollarse en un entorno positivo, y mediante el fomento del juego y la actividad física, se espera que, no solo se puedan mejorar las habilidades sociales, también las físicas de los niños y contribuir al bienestar general de la comunidad al promover un entorno más cohesionado y activo, y esta propuesta puede servir como un modelo replicable en otras comunidades con características similares, donde la falta de infraestructura recreativa limita el desarrollo infantil y la interacción social.

Es necesario indicar que esta propuesta no solo responde a una necesidad específica del barrio las Maravillas, sino que también se alinea con los principios educativos modernos que promueven el aprendizaje activo desde la inclusión y el desarrollo integral de los niños, reconociendo que el juego es un catalizador del desarrollo social.

Es así como desde esta propuesta pedagógica sobre el juego como catalizador de la interacción social se fundamenta en una sólida base teórica y adopta una perspectiva crítica que aborda las necesidades específicas de la comunidad, desde una perspectiva transformadora, proporcionando herramientas que potencian el desarrollo integral de los niños y promueven el desarrollo social.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El barrio las Maravillas, ubicado en San Marcos, Sucre, es una comunidad con características socioeconómicas y culturales distintivas, en el barrio las Maravillas, predominan familias de bajos recursos, muchas de las cuales se dedican a actividades informales y al comercio local; el barrio carece de infraestructura básica para la recreación, como parques o canchas deportivas. Este contexto es crucial para el proyecto de investigación, ya que destaca la falta de áreas adecuadas para la recreación y la interacción social en el entorno.

La población infantil en el barrio las Maravillas está compuesta por aproximadamente 20 niños de entre 8 y 12 años, todos los niños en este grupo de edad están escolarizados, lo que les proporciona una oportunidad regular para la interacción social dentro del contexto escolar; sin embargo, el entorno escolar por sí solo no cubre todas las necesidades de socialización de los niños.

Desde una perspectiva ontológica, el desarrollo social “se refiere a la capacidad del niño para crear y mantener relaciones significativas con los adultos y otros niños” (Briceño, G 2021, p. 1). y teniendo en cuenta a los niños en el barrio las Maravillas, este se establece como un proceso integral que abarca la capacidad de comprender y gestionar emociones, establecer relaciones positivas y tomar decisiones responsables, y la falta de un entorno adecuado para el juego y la recreación puede limitar este desarrollo; por lo tanto, implementar actividades lúdicas y recreativas en espacios accesibles y seguros se presenta como una solución viable para potenciar el desarrollo de habilidades sociales y físicas en los niños, lo que no solo mejorará su capacidad para interactuar y cooperar con otros, sino que también contribuirá al fortalecimiento de la cohesión comunitaria y a la creación de un entorno más seguro y enriquecedor para todos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo promover la interacción social a través de la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego en los niños de 8 a 12 años del barrio Maravillas en San Marcos Sucre, durante el segundo semestre de 2024?

Objetivos

Objetivo General

Promover la interacción social, mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego en los niños de 8 a 12 años del barrio Maravillas en San Marcos, Sucre, durante el segundo semestre de 2024.

Objetivos Específicos

Identificar las características de interacción social de los niños y niñas del barrio Maravillas, en torno a la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo, por medio de actividades basadas en el juego

Movilizar el desarrollo de habilidades socioemocionales que promueva una interacción adecuada, desde la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo en los niños de 8 a 12 años del barrio Maravillas, acercándolos a actividades recreativas basadas en el juego durante el segundo semestre de 2024.

Reconocer los cambios en las habilidades de interacción social en relación con la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo de los niños de 8 a 12 años del barrio Maravillas después de la implementación de actividades basadas en el juego.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En el diálogo de la película *Son como niños* se menciona: “Cuando éramos niños, jugábamos afuera todo el día hasta que las luces de la calle se encendían. Nunca estábamos dentro jugando videojuegos o viendo televisión” (Dennis, D, 2010, 00:45:00), no solo refleja los cambios que las tecnologías ha causado a través de los años en la interacción de los niños, también se puede usar como una reflexión sobre la importancia de que los niños puedan experimentar el juego libremente y conectando con otros niños, en donde el juego y la interacción física son fundamentales para el desarrollo infantil, la socialización y la construcción de recuerdos significativos.

Por lo tanto, el juego es un escenario ideal para que los niños interactúen en un ambiente seguro; Alonso, N (2021) cita las palabras de Rodríguez et al; (2000), en donde indica que:

Para Vygotsky, el juego no es la actividad predominante en la infancia, ya que el niño destina más tiempo a resolver situaciones reales, sin embargo, es un factor esencial en el desarrollo de las capacidades superiores del niño, puesto que facilita el desarrollo de las habilidades, tanto sociales como cognitivas, y potencia el paso de capacidades inmaduras a otras afianzadas y maduras (p. 20).

De este modo el juego desde la perspectiva Vigotskiana no se presenta como la actividad predominante en la infancia, pero tiene un lugar central en la vida diaria de los niños, en donde no solo es una actividad lúdica, sino como un motor fundamental en la formación de habilidades cognitivas y sociales que facilita la transición de habilidades inmaduras a competencias más desarrolladas y consolidadas, esto es gracias a que los niños recrean escenarios imaginarios donde pueden explorar y experimentar sin las limitaciones de la realidad.

El impacto del juego en el desarrollo infantil también se refleja en la manera en que los niños aprenden a regular sus emociones, desarrollar la atención y fortalecer la memoria, ya que los niños deben seguir reglas, controlar impulsos y ajustar sus acciones para cumplir con los

objetivos del juego, esto les enseña a tener autorregulación y en la formación de una base sólida para el desarrollo de habilidades sociales desde la niñez hasta la adultez.

De este modo se evidencia como Piaget (1951) citado por Meneses, M & Monge, M (2001) indica que el juego es una forma de asimilación que inicia en la infancia y se da en la etapa de pensamiento operacional concreto y de este modo el niño mediante el juego adapta los hechos de su entorno a las ideas que ya tiene, por lo que enfoca al juego como una herramienta esencial en el desarrollo cognitivo de los niños, en donde les permite explorar el mundo a la vez que pueden desarrollar su pensamiento lógico y comprender las reglas sociales, esto gracias a la interacción.

De este modo el juego, al estar alineado con las capacidades y necesidades de los niños, se convierte en un medio potente para el aprendizaje de conductas sociales, facilitando la cooperación, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo, en donde el juego se tiene como un eje central que no solo entretiene, sino que educa y fomenta la adquisición de habilidades sociales fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

Se concibe el juego como una adecuada herramienta para conseguir el continuo proceso de socialización en los niños. Además, el juego permite que los niños puedan desarrollar habilidades físicas, creativas, emocionales, intelectuales, comunicativas; así como aprender a conocer la realidad y el mundo en el que viven, ensayar conductas sociales, aprender normas o reglas, descubrir sus posibilidades y limitaciones (González, A. 2017 p. 5).

En este contexto, el juego se presenta como un catalizador esencial para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, tal como lo indica Caballo (2005) citado por Muñoz, D & Samper, A (2019) “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” (p. 14), es por eso

que el juego es importante porque los niños aprenden a manejar sus relaciones interpersonales de manera asertiva, y así más cuando este se lleva a cabo en un entorno seguro y controlado para que los niños puedan experimentar y desarrollar estas conductas sociales.

Martínez, E (2008) hace mención a Groos, en donde le da una categoría evolutiva al juego, esto relacionado a las observaciones al juego en animales, ya que desde pequeños las conductas lúdicas permiten a los jóvenes animales desarrollar sus instintos de caza en un entorno seguro, y esto replicado en los niños permite el desarrollo de habilidades necesarias para la supervivencia a nivel social., este autor analiza la obra de Groos (1899) El juego de los animales y más tarde El juego en el hombre y establece que:

Estos juegos no son posejercicios sino preejercicios. Son ensayos, determinados tanteos, experimentaciones en cierto grado de actividades serias que deberán llenar más tarde en la vida. Su objeto es prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha (Martínez, E. 2008 p. 9).

Por lo tanto, el juego promueve el desarrollo cognitivo y emocional, ya que los niños ejercitan su creatividad, imaginación y capacidad de resolver problemas, y la teoría de Groos destaca también el valor del juego en el desarrollo de habilidades sociales, por la interacción con otros niños, en donde se aprende a conciliar, a cooperar, a competir de manera saludable y a manejar conflictos, por lo que no solo prepara al individuo a nivel físico y cognitivo, sino también en el ámbito de la inteligencia emocional y las relaciones interpersonales.

Al presentar la propuesta como un modelo replicable, se apunta a que la solución no se limite a una comunidad específica, sino que pueda adaptarse y aplicarse en otras comunidades con problemas similares, relacionándose al establecido por Pérez (2003), ya que, de esta manera, la propuesta pedagógica no solo aborda una necesidad local, sino que también ofrece una estrategia que podría beneficiar a otras comunidades desfavorecidas.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Al tener en cuenta el desarrollo infantil, se debe considerar la importancia de comprender al niño o niña como un sujeto activo en su aprendizaje desde lo social, en dónde los niños construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno, por lo que se le da la relevancia del juego como una herramienta fundamental para fomentar la interacción social, interviniendo además de la parte social, también en los cognitivo, físico y emocional, ya que por medio de las actividades lúdicas, los niños desarrollan habilidades importantes para su desarrollo integral.

Respectivamente, al tener en cuenta las bases curriculares y los estándares básicos por competencias en donde los niños atraviesan un proceso integral para el fomento del desarrollo social, cognitivo y emocional, pero como apunta esta propuesta, se enfatiza en la importancia de crear ambientes que promuevan la interacción y la colaboración entre los niños del barrio las Maravillas, considerando que estas interacciones son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y competencias comunicativas; según:

Los DBA se organizan guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias (EBC). Su importancia radica en que plantean elementos para construir rutas de enseñanza que promueven la consecución de aprendizajes año a año para que, como resultado de un proceso, los estudiantes alcancen los EBC propuestos por cada grupo de grados. (Derecho Básico de Aprendizaje, Lenguaje p. 6).

Por lo tanto, teniendo en cuenta lo que establece el MEN, se considera la competencia de lenguaje se tiene en cuenta los siguientes DBA (2016): “Expresa sus ideas atendiendo a las características del contexto comunicativo en que las enuncia (interlocutores, temas, lugares)” (p.15). Teniendo en cuenta las siguientes evidencias dentro el contexto de las actividades lúdicas llevadas a cabo para la interacción social:

“Participa dentro los espacios de conversación que hay en su entorno” (p. 15). Esta evidencia se establece cuando los niños se integren activamente en las conversaciones que se desarrollan durante las actividades lúdicas, lo que implica no solo unirse a las discusiones.

“Respeto los turnos de uso de la palabra y las ideas expresadas por los interlocutores” (p.15). Esto se presenta cuando en medio de las actividades los niños aprendan a esperar su turno para hablar, lo que fomenta un ambiente de respeto y escucha activa. Mostrando su capacidad de considerar y responder a las ideas de sus compañeros.

En la competencia de Ciencias Sociales se tiene el DBA (2016): “Reconoce su individualidad y su pertenencia a los diferentes grupos sociales” (p. 9). Teniendo en cuenta las siguientes evidencias: “Expresa algunas características físicas y emocionales que lo hacen un ser único” (p. 9). Dentro de las actividades, y teniendo en cuenta que se le apunta a la interacción social como parte del desarrollo de los niños, también se hace necesario tener en cuenta el desarrollo físico y emocional, es por eso que se pide a los estudiantes que realicen un autorretrato donde incluyan sus características físicas como color de ojos, cabello, y en la parte emocional se les pide que mediante mímicas expresen sus emociones y los demás niñas puedan adivinar, esto contribuye a la interacción entre los niños, a reconocer y respetar al otro, lo que garantiza la dinamiza social desde el respeto.

Otra evidencia según los DBA es. “Reconoce las costumbres y tradiciones culturales de su comunidad mediante los relatos de los abuelos y personas mayores del barrio, vereda o lugar donde vive” (p. 9). Para llevar a cabo esta evidencia se hace necesario organizar una actividad en donde se haga una entrevista a los abuelos o personas mayores del barrio, donde los niños puedan hacer preguntas sobre tradiciones, fiestas o relatos históricos; esto le apunta a la cohesión

social, donde los niños puedan reconocer su entorno y sentirse identificado con su barrio, esto facilita el sentido de pertenencia.

Asimismo, se tiene en cuenta los Estándares Básicos de Competencias (EBC) indicados por el MEN (2006) y siguiendo la misma línea del lenguaje desde la ética de la comunicación, tomando el estándar de: “Reconozco, en situaciones comunicativas auténticas, la diversidad y el encuentro de culturas, con el fin de afianzar mis actitudes de respeto y tolerancia” (p. 38): Teniendo en cuenta este estándar se promueve en los estudiantes actividades lúdicas que además de apuntar a la interacción social también se relacione con la cultura, en donde se organizan encuentros en donde los niños tengan actividades deportivas, bailes tradicionales; con estas actividades se le apunta a que los estudiantes no solo desarrollen su comprensión sobre la diversidad cultural, sino que también fortalecerán sus habilidades comunicativas y su capacidad para interactuar.

El otro estándar según los EBC (2006) es “Comparto y acato las normas que ayudan a regular la convivencia en los grupos sociales a los que pertenezco” (p. 116). Dentro de todo el proceso de esta secuencia didáctica se puede evidenciar y trabajar este estándar, ya que en cada actividad o juego se establecen reglas y normas que además de garantizar el orden, también facilita una buena dinámica e interacción social, de este modo los niños puedan comprender y acatar cada una de las indicaciones que se van dando. En este sentido y teniendo en cuenta los DBA y los EBA desde sus competencias y sus respectivas evidencias y estándares que permite promover la interacción social a través del juego en niños de 8 a 12 años en el barrio las Maravillas alineándose perfectamente a estas expectativas, en donde el juego es la herramienta para facilitar la interacción, que a su vez fomenta la empatía, la resolución de conflictos y la construcción de relaciones positivas entre los niños desde el trabajo en equipo.

Las competencias son esenciales para el desarrollo integral de los niños, ya que influyen directamente en su capacidad cognitiva, emocional y en este caso teniendo en cuenta la propuesta en poder interactuar con otros y adaptarse a su entorno, es por eso que desde la perspectiva de Medina y Tobón (2010) las competencias son:

Una alternativa viable y valiosa para el mejoramiento de la educación en sus distintos niveles educativos. Adicionalmente, se reconoce que el ser humano no se reduce a competencias, sino que es un todo integral y holístico, inserto en una cultura y en un contexto social determinado (p. 95).

De este modo se está proponiendo un enfoque que busca atender las necesidades emocionales, sociales y culturales, promoviendo un desarrollo integral, destacando que la complejidad y multidimensionalidad del ser humano, va más allá de las competencias, pero estas son importantes para el aprendizaje y el desarrollo personal, pero se le da relevancia a que cada niño está inmerso en un contexto cultural y social específico.

Es por eso que desde la visión de Medina y Tobón (2010) para abordar el concepto de competencias de manera integral, en donde se incluyen dimensiones y componentes que son esenciales para el desarrollo humano, y así desglosar en varias dimensiones clave: cognitiva (conocimiento), emocional (empatizar), ética (valores y principios) y social (habilidad para relacionarse y colaborar con otros); de este modo desde la concepción ontológica se invita a reflexionar sobre el ser y la existencia de las personas, en donde el desarrollo de competencias no se trata solo de adquirir habilidades, sino de entender quiénes somos y cómo nuestras competencias se manifiestan en nuestras interacciones diarias, esto sin duda alguna interviene en las dinámicas e interacciones sociales.

Al mismo tiempo, se considera que el juego es un buen instrumento para evaluar los conocimientos obtenidos por los niños en las diferentes áreas, pues cuando los niños participan en los juegos nos muestran destrezas motoras, habilidades manipulativas,

regulan su expresión, sentimientos y emociones, se muestran actitudes de colaboración y ayuda mutua entre los compañeros y los diferentes juegos (Ruiz, M 2017 p. 24).

En el contexto de cómo promover la interacción social a través del juego en niños de 8 a 12 años del barrio las Maravillas, el aspecto ontológico de Tobón se vuelve fundamental, ya que el juego es más que una actividad lúdica; es una forma en que los niños exploran su identidad y expresan sus emociones, siendo una herramienta para fomentar la interacción social, en donde según López, O (2021) esta interacción social es:

El fenómeno por el cual los seres humanos se relacionan entre ellos, esta establece la posterior influencia social que es recibida por cada persona. Por lo tanto, la interacción social se entiende como el vínculo que existe entre las personas y que son fundamentales para el grupo, de tal forma que sin ella la sociedad no funcionaría (p. 11).

Lo que le permite a los niños aprender a colaborar y a desarrollar empatía; de igual forma se debe reconocer que cualquier estrategia de promoción del juego debe considerar el contexto socioeconómico y cultural de los niños, por lo que el juego deben ser inclusivo, asegurando que todos los niños puedan participar de manera equitativa, lo que se entrelaza con la dimensión ética en el desarrollo de competencias, ya que un enfoque justo y equitativo es fundamental para crear un ambiente de aprendizaje positivo.

Para potenciar el desarrollo integral de los niños en el barrio Maravillas, es crucial diversificar las formas de mediación del aprendizaje, priorizando la interacción social y el desarrollo emocional a través del juego, esto no solo beneficiará a los niños individualmente, sino que también enriquecerá a toda la comunidad.

En este sentido, es pertinente considerar la tendencia educativa del aprendizaje basado en el juego (ABJ) que permite promover experiencias significativas de aprendizaje articulando el juego en diferentes procesos pedagógicos motivando e innovando la enseñanza (González, C, 2015), por lo tanto se centra en utilizar el juego como herramienta pedagógica para fomentar el

desarrollo integral de los niños, y de este forma se promueve tanto habilidades cognitivas como socioemocionales, ya que se alinea con la idea de que el aprendizaje se potencia en contextos lúdicos, donde los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera activa.

De este modo tal como lo establece López, E (2005) poder “Experimentar bienestar en las cosas que se realizan diariamente en la escuela, en el tiempo libre, con los amigos, en la familia y en las actividades sociales” (p. 158). De este modo, se facilita la interacción social y la colaboración entre los niños, elementos cruciales en el desarrollo de competencias sociales.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada Impulsando la interacción social en niños de 8 a 12 años a través del juego. para alcanzar el objetivo: Promover la interacción social, mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego en los niños de 8 a 12 años del barrio las Maravillas en San Marcos, Sucre, durante el segundo semestre de 2024.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en identificar las características de interacción social de los niños y niñas del barrio las Maravillas, en torno a la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo, por medio de actividades basadas en el juego, se estableció la siguiente actividad:

En la actividad denominada La Gran Fiesta de los Yo-fantástico: se reúne a los niños en un círculo y da la bienvenida a todos, y se les indica el objetivo de la actividad: conocer y valorar lo que hace únicos a cada uno, se hace una dinámica de “rompehielos”, como pasar una pelota mientras suena una canción donde el niño que la recibe debe decir su nombre y una cosa que le gusta de sí mismo y se dan ejemplos de características únicas, como habilidades deportivas, talentos artísticos o cualidades emocionales.

Se les indica a los niños que cada uno realizará unas tarjetas, por lo que se les proporcionará a cada niño una tarjeta de color y marcadores, se les explica que en la tarjeta deben dibujar o escribir algo que represente sus características únicas; luego se inicia el juego de la “pelota de la empatía”, para esto es necesario dividir a los niños en grupos de 4-5 dependiendo la cantidad de asistentes, y se forma un círculo con cada grupo y se deben pasar una pelota y que, al recibirla, compartirán una característica que admiran de la persona a su lado. Si alguien ya ha compartido, debe pasar la pelota a otra persona, una vez la persona o el niño haya mencionado la

cualidad, el otro niño sacará su tarjeta y así tener la noción de que si el otro niño nombra las cualidades descritas o dibujadas en la tarjeta; esto no solo fomenta la expresión, sino que también ayuda a los niños a escuchar activamente a sus compañeros.

Se reúnen nuevamente a todos los niños y se les pregunta a cada niño qué aprendió sobre sí mismo y sobre los demás, se les anima a que compartan una característica que les haya sorprendido de un compañero, esto fomentará el diálogo y la empatía, después se utiliza las tarjetas que crearon en el momento anterior y se hará un mural en la pared donde cada niño pueda pegar su tarjeta, y se les indica que cada tarjeta representa a una persona única que contribuye a un gran grupo en el barrio, y que cada persona hace que vivir en las Maravillas sea una maravilla.

Y como producto susceptible para el análisis que será el mural que represente sus características únicas, lo que promoverá la reflexión sobre lo aprendido y se pactara un compromiso de practicar la empatía y el respeto en su comunidad del barrio las Maravillas.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en Movilizar el desarrollo de habilidades socioemocionales que promueva una interacción adecuada, desde la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo.

Se estableció la siguiente actividad:

En la actividad Construyendo el juego del barrio: la maestra reúne a los niños en un círculo y les da la bienvenida, creando un ambiente de confianza, y se explica que la actividad consiste en diseñar su propio juego, pero aclara que será un proceso colaborativo donde cada uno podrá aportar ideas para el diseño de las fichas de ese juego, la maestra pregunta sobre los juegos y temas favoritos de los niños, fomentando la participación, se toma nota de las ideas en un tablero o en hojas visibles para todos.

La maestra, después de escuchar todas las ideas, selecciona un tema con el grupo, facilitando un diálogo democrático donde los niños expresen sus opiniones, y durante este proceso, la maestra reflexiona en voz alta sobre la importancia de escuchar y respetar las diferentes perspectivas, mostrando cómo este ejercicio refuerza el valor del respeto y la convivencia, luego divide a los niños en grupos pequeños para diseñar las reglas del juego, y la maestra observa y apoya cada grupo.

La maestra reúne nuevamente a los niños y pide a un representante de cada grupo que comparta las reglas y la dinámica del juego a través de una discusión grupal, por lo que la maestra los guía para reflexionar sobre cómo llegaron a un acuerdo y qué descubrieron sobre sus compañeros durante el proceso, además, invita a los niños a pensar en el valor de las reglas, no solo en el contexto del juego, sino en su vida diaria y en su comunidad.

Finalmente, el juego creado es descrito en unas fichas, en estas fichas se anotará las reglas, las condiciones, puntuaciones y sanciones; y se procede a jugar, pero antes de jugar el juego creado, la maestra cierra con una reflexión sobre cómo el juego es una expresión de creatividad, identidad y convivencia, resaltando el aprendizaje sobre el respeto mutuo y el compromiso con los demás.

Y como producto susceptible para el análisis son las fichas con la descripción de las reglas, condiciones de juego y sanciones del juego creado.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en reconocer los cambios en las habilidades de interacción social en relación con la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo.

Se estableció la siguiente actividad que comprende dos sesiones:

En la actividad denominada En la tradición ando, cuentos de barrio (sesión 1): Se reúne a los niños en un círculo y se presenta la actividad, se les explica la importancia de conocer las tradiciones y relatos de sus abuelos para fortalecer el sentido de pertenencia a su barrio, por lo que se anima a los niños a pensar en preguntas que les gustaría hacerles a los abuelos sobre sus costumbres y vivencias, para esto se hace necesario proporcionarles ejemplos, como: ¿Cuál es la fiesta más importante del barrio las Maravillas cuando eran jóvenes? o ¿qué juegos jugaban cuando eran niños?, y teniendo en cuenta que la actualidad no hay espacios óptimos para la recreación se le pregunta ¿dónde jugaban cuando eran niños?

Se invita a los abuelos o personas mayores a participar en la actividad, en donde los niños realizarán las entrevistas, turnándose para preguntar y escuchar las respuestas, después de las entrevistas, se reúnen nuevamente los niños para discutir lo que aprendieron y cómo se sintieron al escuchar las historias.

Se reúne a todos los niños y se les pide que comparta una anécdota interesante o un aprendizaje significativo de las entrevistas, esto facilita una reflexión grupal sobre la importancia de las tradiciones y cómo estas pueden influir en su identidad y sentido de pertenencia, y se les pregunta sobre cómo ven las diferencias de cómo era la vida antes en el barrio y como es ahora; cada idea, percepción, palabra u algo relevante que cada niño considera será anotado en una libreta de apuntes, pueden describir con palabras o pequeños dibujos.

Y como producto susceptible para el análisis es la libreta de apuntes en donde los niños no solo describen sus preguntas, si no las percepciones o las notas importantes que cada uno considera.

En la actividad tradiciones en acción (sesión 2): para esta se divide a los niños en grupos de 4-5 y se le asigna una tradición o costumbre del barrio, puede ser un juego, una festividad o

un relato, cada grupo tendrá 10 minutos para preparar una breve actuación que represente su tradición, que se presentará al resto de los niños, para esto se debe explicar su significado y relevancia en la comunidad.

Después de las presentaciones, los niños trabajarán juntos para crear un mural en el que plasmarán las tradiciones aprendidas y así representar cada tradición en una sección del mural, al finalizar, cada grupo presentará su parte del mural, explicando lo que representa y por qué es importante para su comunidad.

Se reúnen a todos los niños y se hace una mesa redonda, cada niño expresa cómo se sintió con las actividades, resaltando lo que más le gusta, y se hace un acta de compromiso, en donde cada niño firma, y se compromete a hacer del barrio las Maravillas el mejor lugar para jugar, crecer y aprender.

Y como producto susceptible para el análisis es el mural y el acta.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados teniendo en cuenta las competencias establecidas por el MEN, los DBA y los EBC: expresa algunas características físicas y emocionales que lo hacen un ser único, teniendo en cuenta el siguiente aprendizaje esperado: el niño reconocerá y expresará algunas de sus características físicas, emocionales o habilidades que lo hacen único a través de actividades creativas y colaborativas.

Otra competencia es: desarrollo compromisos personales y sociales, con el aprendizaje esperado: el niño desarrollará compromisos personales y sociales al involucrarse en la creación de un juego colaborativo, donde deberá respetar y valorar las opiniones de sus compañeros

durante el proceso de toma de decisiones, y a través de la discusión y la negociación de las reglas del juego, los niños comprenderá la importancia de llegar a acuerdos y de seguir las normas establecidas en beneficio del grupo.

Se continua con la competencia: reconoce las costumbres y tradiciones culturales de su comunidad mediante los relatos de los abuelos y personas mayores del barrio, vereda o lugar donde vive, con los siguientes aprendizajes esperados: los niños aprenderán a interactuar socialmente al entrevistar a personas mayores, valorando sus experiencias y fortaleciendo el respeto hacia sus historias, esto le permitirá conocer su identidad cultural y reflexionarán sobre cómo las vivencias del pasado se relacionan con su vida actual, promoviendo una mayor comprensión entre generaciones y desarrollando un sentido de comunidad a través del trabajo en equipo, se espera que los niños desarrollen habilidades de cooperación y trabajo en equipo al colaborar en sus actuaciones y el mural, reconociendo la importancia de las costumbres locales y valorando su herencia cultural, lo que ayuda a fortalecer su empatía al representar historias de otros, mejorarán sus habilidades de comunicación al presentar sus trabajos y desarrollarán un sentido de pertenencia a su comunidad, fomentando su creatividad al idear y representar tradiciones.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de interacción social y habilidades socioemocionales hacia la construcción de ciudadanía para la cohesión social y el desarrollo integral de los niños, es por ello que se afirma que la secuencia didáctica "Impulsando la interacción social en niños de 8 a 12 años a través del juego" facilitará conquistas relacionadas con emociones, inclusión, diálogo y derechos humanos, porque estas categorías permiten a los estudiantes desarrollar habilidades esenciales para convivir en sociedad, fomentar la empatía, y construir relaciones basadas en el respeto mutuo y la cooperación.

Implementar secuencias didácticas en el aula es pertinente porque ofrecen una estructura organizada y coherente que facilita el aprendizaje progresivo de competencias ciudadanas, permitiendo que los niños no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen valores y actitudes clave para su vida en comunidad.

Es importante resaltar que este estudio cuenta también con respaldo para su diseño en los referentes técnicos como los estándares básicos de competencias y los derechos básicos de aprendizaje, en donde estos referentes establecen las bases para un currículo que busca el desarrollo integral de competencias en los estudiantes, esto permite que se conviertan en ciudadanos activos, democráticos y capaces de participar en la transformación social, además desde el Ministerio de Educación Nacional (2013), en su documento Metodologías que transforman, tiene como horizonte común fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para fortalecer sus habilidades en la convivencia pacífica, el respeto mutuo y la cooperación.

Estos referentes permiten fundamentar la secuencia didáctica "Impulsando la interacción social en niños de 8 a 12 años a través del juego", orientada a fortalecer competencias como la

empatía, la cooperación, la inclusión y el respeto por los derechos humanos, por lo tanto, la implementación de actividades pedagógicas basadas en el juego permite no solo el aprendizaje académico, sino también el desarrollo socioemocional y la formación de ciudadanos participativos y responsables.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia "Impulsando la interacción social en niños de 8 a 12 años a través del juego" tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Vygotsky (1984), Piaget (1951), Meneses & Alvarado (2001) que permiten entender la investigación a través de preceptos fundamentales, en donde el juego es considerado una herramienta clave para el desarrollo cognitivo y social, y el aprendizaje colaborativo y activo fomenta la construcción conjunta del conocimiento; de este modo la interacción social es vista como esencial para el desarrollo de habilidades socioemocionales, y el aprendizaje basado en la experiencia facilita el pensamiento crítico y la autonomía.

Mientras que para Piaget el juego es una actividad que permite al niño construir su conocimiento del mundo y adaptarse a él, para Vigotsky es una herramienta que facilita el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Ambos autores coinciden en que el juego es una actividad fundamental en la infancia y que su valor no debe ser subestimado. Por lo tanto, es importante que los padres y educadores fomenten el juego en los niños y reconozcan su importancia en su desarrollo (Giraldo, M s.f p.1).

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales desde el juego, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia clave para cerrar brechas socioeducativas, esto se debe a que las dinámicas que promueven la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo no solo responden a las demandas actuales de la formación integral, sino que también facilitan un

aprendizaje más significativo y contextualizado, en donde esto está en una constante evolución, donde se prioriza el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias emocionales, por lo tanto estas actividades permiten a los niños conectarse más profundamente con su entorno y entre ellos.

El diagnóstico realizado a través de la ficha de caracterización permitió identificar las áreas clave en las que el grupo necesitaba mayor apoyo, como la empatía y la colaboración en entornos menos estructurados, lo cual orientó la planeación de actividades como "La Gran Fiesta de los Yo-Fantástico" y "Construyendo el juego del barrio", que se diseñaron específicamente para abordar estas áreas de mejora; la inclusión de dinámicas lúdicas y colaborativas, alineadas con los intereses y el nivel de desarrollo del grupo, asegura que la secuencia didáctica no solo refuerce las habilidades ya adquiridas, sino que también ofrezca oportunidades concretas para superar los desafíos identificados en el diagnóstico.

Es por ello que, para iniciar la secuencia y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas, se buscó identificar su acercamiento al esquema variable del estudio, por lo que a través de la actividad "la gran fiesta de los yo-fantástico", que consiste en dinámicas lúdicas de autoexpresión y trabajo colaborativo, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a sus habilidades socioemocionales, como la expresión de sus características personales, la empatía y el respeto por los demás.

En la planeación didáctica, los estilos y ritmos de aprendizaje fueron abordados de manera diferenciada mediante actividades flexibles y adaptativas que permitieron a cada estudiante participar a su propio ritmo y según sus capacidades, es por eso que se diseñaron momentos en los que se favoreció la expresión individual, como la creación de tarjetas con las

características únicas de cada niño, y momentos grupales donde se promovió la colaboración, como el juego de la "pelota de la empatía", cada una de estas dinámicas facilitaron la identificación de diferentes estilos de aprendizaje, ya que algunos estudiantes mostraron mayor facilidad para expresarse verbalmente, mientras que otros destacaron a través de medios gráficos o creativos.

Además, se tuvo en cuenta la necesidad de desarrollar competencias sociales y emocionales, fundamentales en esta etapa de desarrollo, y se ofrecieron espacios donde los estudiantes pudieran aprender a gestionar sus emociones, resolver conflictos y trabajar en equipo de manera efectiva, por lo tanto las actividades, al estar basadas en el juego y en dinámicas participativas, también fueron diseñadas para fomentar la motivación intrínseca por el aprendizaje, ya que permiten a los niños explorar su identidad y creatividad, vinculando el aprendizaje con sus intereses personales y contextuales.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con la importancia de reconocer y valorar las individualidades de cada niño, promoviendo un ambiente inclusivo y participativo, en este sentido desde el ejercicio como maestra, esta reflexión lleva a comprender que el aprendizaje es un proceso dinámico que debe adaptarse a las necesidades y ritmos de los niños, y debe verse más allá de un entorno académico o aula de clase, por lo que se enfatiza en la necesidad de construir un espacio de confianza donde cada niño se sienta valorado y escuchado en cualquiera de sus entornos, en este caso en su barrio.

Implementación

El día 15 de octubre 2024 se llevó a cabo la actividad La Gran Fiesta de los Yo-fantástico, en esa primera sesión se implementaron los tres momentos de la actividad: inicio, desarrollo y cierre; durante el inicio, se dio la bienvenida a los niños en un círculo y se realizó una dinámica de "rompehielos" en la que, al pasar una pelota, cada niño decía su nombre y mencionaba algo que le gustaba de sí mismo, lo que ayudó a generar confianza y después en el desarrollo, cada niño creó una tarjeta para representar algo único sobre sí mismo, y luego, en grupos, se participó en el juego de la "pelota de la empatía", donde compartían una cualidad que admiraban en la persona a su lado; esta actividad promovió la autoexpresión y la empatía, permitiendo que reconocieran aspectos particulares que los hacen único.

Para el cierre, los niños se reunieron nuevamente y compartieron lo que aprendieron sobre sí mismos y sobre los demás, destacando características que les sorprendieron de otros, y finalmente, se creó un mural en el que cada niño pegó su tarjeta, simbolizando la importancia de cada uno en la comunidad y promoviendo el compromiso de practicar la empatía y el respeto en su entorno.

En cuanto a los materiales (pelota, tarjetas de colores, marcadores, recortes de revista, pegante) estos facilitaron que los niños se expresaran de forma creativa y visual, dándoles herramientas para representar sus características únicas de manera personal y significativa, y la disposición en un círculo, tanto en el momento de inicio como en los grupos pequeños durante el desarrollo, generó un ambiente de confianza y cercanía, permitiendo una interacción constante y fluida entre los niños.

En cuanto a la estrategia de evaluación esta fue basada en la observación y una rúbrica de participación, por lo que teniendo en cuenta la ejecución de la actividad, se puede decir que se

respondió bien a las necesidades educativas de los niños, ya que permitió identificar tanto la expresión personal como el desarrollo de la empatía, y al observar el nivel de participación, expresión y atención hacia los compañeros, se pudo valorar quiénes necesitan más apoyo en su autoexpresión y fomentar un ambiente inclusivo, atendiendo así los distintos niveles de desarrollo.

Las acciones realizadas durante la intervención promovieron el aprendizaje esperado al fomentar un ambiente de confianza y respeto, donde cada niño se sintió seguro para expresarse, la dinámica de "rompehielos" ayudó a iniciar el proceso de autoexploración, permitiendo que los niños compartieran algo positivo sobre sí mismos, la creación de tarjetas y el juego de la "pelota de la empatía" incentivaron la reflexión sobre sus propias características y la apreciación de las de sus compañeros; además, al cerrar con un mural que visualiza la diversidad y singularidad de cada niño, se consolidó el aprendizaje de la empatía y la convivencia, promoviendo así un entendimiento más profundo de lo que sí.

El 19 de octubre de 2024 se realizó la actividad Construyendo el juego del barrio, esta actividad fue diseñada para que los niños comprendieran y valoraran los compromisos personales y sociales, por lo que se tuvo en cuenta cada necesidad educativa de los participantes mediante una serie de dinámicas que fomentaron la participación activa, alineadas con el aprendizaje esperado: fortalecer el respeto, la cooperación y la toma de decisiones en equipo, por lo que se propuso una actividad que respondió a las características de los niños y sus estilos de aprendizaje; por ejemplo, se utilizó el pizarrón para anotar sus ideas, permitiéndoles visualizar sus aportes y sentirse escuchados, lo cual motivó su participación.

En cuanto a los aprendizajes esperados, se consideró que esta implementación respondió adecuadamente, ya que, a través de la creación del juego, los niños internalizaron conceptos

como el respeto a las normas y el valor del trabajo en equipo, de tal manera que la actividad facilitó que los niños lograran la competencia, reflexionando sobre cómo las normas organizan tanto el juego como la convivencia en su comunidad.

El día 21 de octubre se realizó la sesión 1 cuentos de barrio de la actividad en la tradición ando, donde los niños interactuaron con personas mayores de su comunidad para conocer sus vivencias y tradiciones; la sesión comenzó con una orientación sobre cómo formular preguntas de manera adecuada, estimulando la curiosidad de los niños por descubrir aspectos culturales propios de su entorno; se les invitó a pensar en interrogantes como “¿Cuál era la festividad más importante del barrio cuando eran jóvenes?” o “¿Qué juegos jugaban cuando eran niños y en qué espacios lo hacían?”, con el propósito de acercarse a las costumbres del pasado y comprender la evolución de su entorno.

La implementación de esta actividad respondió a los aprendizajes esperados, ya que los niños no solo ampliaron su comprensión sobre las costumbres de su comunidad, sino que también reflexionaron sobre la importancia de estas historias en su vida actual, esto les permitió conectar emocional y socialmente con su entorno, fortaleciendo su identidad cultural y sentido de pertenencia.

La actividad en grupo no solo promovió la creatividad y la expresión artística, sino que también incentivó la colaboración y la capacidad de cada niño para expresar sus ideas y conocimientos, aspectos clave en el fortalecimiento de la cohesión social y la identidad cultural en su comunidad.

Para la fase de cierre, se realizó una mesa redonda en la cual cada niño tuvo la oportunidad de expresar sus sentimientos y opiniones sobre la actividad. Durante esta discusión abierta, los niños compartieron los aspectos que más les gustaron de la experiencia y cómo la

actividad les ayudó a valorar más las tradiciones de su barrio. Al finalizar, se redactó un acta de compromiso, en la que cada niño firmó, comprometiéndose a contribuir a que el barrio Las Maravillas sea un lugar mejor para jugar, crecer y aprender, esta fase final les dio a los niños un espacio para reflexionar sobre lo aprendido y les permitió hacer un compromiso personal hacia el bienestar de su entorno.

La estrategia de evaluación utilizada fue integral, ya que durante el inicio, se aplicó una rúbrica que permitió evaluar la calidad de las presentaciones y el nivel de comprensión de cada grupo sobre la tradición asignada, esta rúbrica se centró en la precisión de la información compartida, la creatividad en la representación y el trabajo en equipo; en el desarrollo de la actividad, se realizó una reflexión grupal para evaluar la colaboración entre los niños en la creación del mural, así como su habilidad para expresar ideas de manera clara y fundamentada, y finalmente, la observación en la mesa redonda permitió valorar la capacidad de los niños para dar opiniones críticas y constructivas sobre la actividad, así como su disposición para asumir compromisos hacia la mejora del barrio.

El producto final de la actividad incluyó el mural y el acta de compromiso, ambos representativos del trabajo colectivo y del aprendizaje alcanzado, en donde el mural se convirtió en un símbolo tangible de las tradiciones locales y un reflejo del compromiso de los niños con su comunidad. Esta actividad fomentó en los niños una apreciación más profunda por las costumbres de su barrio y desarrolló habilidades de trabajo en equipo, expresión artística y reflexión comunitaria, lo cual sienta bases importantes para su desarrollo social y cultural.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de esta secuencia didáctica generó resultados muy positivos, permitiendo que los niños exploraran y valoraran tanto su identidad personal como la de sus compañeros y su entorno. Las acciones de intervención favorecieron el aprendizaje al crear un ambiente de confianza y respeto donde cada niño se sintió seguro para expresarse, y gracias a la dinámica de "rompehielos" inicial facilitó el proceso de autoexploración, mientras que la creación de tarjetas y el juego de la "pelota de la empatía" promovieron la reflexión sobre sus propias características y las de sus compañeros. Estos momentos de autoexpresión y valoración del otro consolidaron aprendizajes clave como la empatía y la convivencia.

Ciertos aspectos de la intervención, como la disposición en círculo y el uso de materiales visuales, influyeron positivamente en los resultados de aprendizaje, tal como lo indica Alonso, G (2019) al citar a Vygotsky (1984):

El aprendizaje no solo consta de una acumulación de conocimientos, sino que es el mismo aprendiente, a través de su experiencia y de la interacción con los otros, el que construye esos conocimientos y los adapta a los que ya tiene. Es decir, se convierte en aprendizaje significativo (p. 1).

estas estrategias ayudaron a generar un ambiente acogedor y cercano, lo cual fue clave para el desarrollo de habilidades sociales y la capacidad de autoexpresión en los niños, en donde mediante la observación detallada de cada niño permitió identificar su nivel de participación y su necesidad de apoyo en estas habilidades, contribuyendo así a un ambiente inclusivo y formativo.

En relación con la pregunta de investigación, es importante resaltar que las dinámicas propuestas promovieron en los niños un reconocimiento de sus características individuales y la valoración de las diferencias, logrando que reflexionaran sobre la importancia de la empatía y el respeto en su convivencia diaria.

Conclusión

El proyecto desarrollado en el barrio Maravillas de San Marcos Sucre, representa una experiencia significativa que resalta el papel del juego como catalizador para el desarrollo social y emocional de los niños, la planeación diseñada resultó adecuada para la población objetivo, ya que consideró su contexto socioeconómico y las limitaciones de infraestructura recreativa, en donde las actividades planteadas, como "la gran fiesta de los yo-fantástico" y "construyendo el juego del barrio", fueron pertinentes para atender las necesidades de los niños, fomentando la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo.

El impacto de la propuesta no se limitó a los niños, sino que también promovió una mayor interacción entre las familias y la comunidad, fortaleciendo los lazos sociales y fomentando un entorno más cohesionado, de tal manera que esta experiencia ha dejado una huella duradera en mi práctica docente y ha generado aprendizajes que continuaré aplicando en futuros proyectos.

En conclusión, el proyecto no solo cumplió con los propósitos establecidos, sino que también demostró el poder transformador de la educación cuando se basa en las necesidades y potencialidades del contexto, desde este enfoque, centrado en el juego y la interacción social, ofrece un camino prometedor para enfrentar los desafíos de la educación en contextos desfavorecidos, contribuyendo al desarrollo de ciudadanos más empáticos, colaborativos y conscientes de su entorno.

Referencias Bibliográficas

- Alonso, G (17 de octubre 2019) *El gran Vygotsky*. International House. <https://formacionele.com/el-gran-vygotsky/#:~:text=Para%20Vygotsky%2C%20el%20aprendizaje%20no,se%20convierte%20en%20aprendizaje%20significativo.>
- Alonso, N (2021) *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de grado en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional UVA. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-3005.pdf?sequence=1#:~:text=Para%20Vygotsky%2C%20el%20juego%20no,tanto%20sociales%20como%20cognitivas%2C%20y>
- Aparicio Roa, D. B. (2001). *La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget*. *Rastros Rostros*, 4(7), 36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Briceño, G (4 de agosto 2021) *Desarrollo social infantil: etapas e importancia del refuerzo inicial. Parte I*. Fundación AUCAL. <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/desarrollo-social-infantil-etapas-e-importancia-del-refuerzo-inicial-parte-i/>
- Dennis, D (2010) *Son como niños* [Película]. Columbia Pictures.
- González, A (2017) *La Importancia Del Juego En El Desarrollo Social Del Niño*. [Tesis de grado, Universidad de la Laguna] Repositorio Institucional ULL. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5664/La%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20social%20del%20nino..pdf?sequence=1>

- González, C. (2015). *Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos*. Revista De Educación a Distancia (RED), (40). 1-15. <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>
- Giraldo, M (s.f) *¿Qué es el juego para Piaget y Vigotsky?* Recuperado 9 de diciembre 2024. https://grupoblaspascal.com.ar/que-es-el-juego-para-piaget-y-vigotsky/?expand_article=1
- López, E (2005) *La educación emocional en la educación infantil* Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19(3), 153-167
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27411927009>
- López, O (marzo 2021) *Competencia social*. USAM.
<https://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/bitstream/handle/11506/1625/LEC%20PSIC%2000055%202021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, E (2008) *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. MAGISTER. Revista Miscelánea de Investigación, (22), 7-22.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- Medina, E.; Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.
- Meneses, M & Monge, M (2001) *El juego en los niños: enfoque teórico*. Educación, 25(2),.113-124. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2016) *Derechos Básicos de Aprendizaje. Lenguaje.*

https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Lenguaje-min.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2016) *Derechos Básicos de Aprendizaje. Ciencias Sociales.*

https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_C.Sociales-V2.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas.*

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Muñoz, D & Samper, A (2019) *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades*

sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica. [tesis de maestría, Corporación Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional CUC

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/El%20juego%20como%20dispositivo%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20sociales%20en%20la%20convivencia.pdf?sequence=1>

Ruiz, M (2017) *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en*

Educación Infantil. [Trabajo de grado maestro de educación Universidad de Catabria] Repositorio UNICAN.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>

Sánchez-Domínguez, J; Castillo, S; Hernández, B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. Educación, 44(2), 1-16.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dpmolinas_unadvirtual_edu_co/EsrrA9Dfdb1CoaqNJIGak-gBQt0zj0VCHkDdk3RRry6pVw?e=bgaU7f