

**Juegos Tumaqueños para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años del grado
preescolar de la Institución Educativa Ciudadela Mixta Colombia, municipio de Tumaco
Nariño**

Bilma Janeth Bermejo Preciado

Genith Bermejo Preciado

Asesora

Daniela Lizeth Gómez Realpe

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Agradecimientos

Santa biblia Reina Valera (1960), dice: "Porque Jehová da la sabiduría, y de su boca viene el conocimiento y la inteligencia". Proverbios 2: 6.

Primeramente, queremos darle las gracias a Dios por permitirnos la vida y la salud, por la oportunidad que nos dio para poder cumplir esta meta. Gracias por todas sus bendiciones a nuestras vidas, por la sabiduría y las fuerzas necesarias en este largo y maravilloso proceso.

A nuestros familiares, los cuales fueron y seguirán siendo un apoyo fundamental para la realización de este logro, ya que sin su ayuda y comprensión esto no hubiese sido posible, principalmente a Hernando Enrique Villarreal Quiñones y su distinguida esposa; Consuelo Bermejo Preciado. Gracias por su tiempo, entrega, apoyo moral y económico y por toda la paciencia que tuvieron para cada una de nosotras, muchas gracias.

A La Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD por darnos la oportunidad de haber participado de este bello proyecto educativo de profesionalización en comunidades afrodescendientes e indígenas del departamento de Nariño. A todo el cuerpo de tutores, quienes a lo largo de todo este proceso impartieron conocimiento para convertirnos en excelentes profesionales, especialmente, a la tutora Daniela Lizeth Gómez Realpe quien nos acompañó muy de cerca siendo la asesora de este proyecto.

A todos, muchas gracias por todo y que Dios les bendiga grandemente.

Resumen

El proyecto buscó fomentar la creatividad en niños de la Institución Educativa Ciudadela Mixta Colombia en Tumaco mediante el uso de juegos tradicionales típicos de la región. En este sentido, se comprendió cómo estas actividades lúdicas pueden servir como herramientas efectivas para fomentar la imaginación, la socialización y el aprendizaje, teniendo en cuenta el contexto cultural y socioeconómico de Tumaco. Las actividades que se realizaron fueron para promover el aprendizaje lúdico y cultural entre los niños; incentivando su participación y fortaleciendo su identidad local. El objetivo general de esta propuesta fue estimular la creatividad en los niños a través de la implementación de juegos tradicionales, promoviendo su desarrollo integral y fortaleciendo su conexión con la cultura del territorio. De igual forma, esta iniciativa no solo promovió el desarrollo integral de los niños en aspectos cognitivos, emocionales y sociales, sino que, al incorporar los juegos tradicionales tumaqueños, el proyecto contribuyó a la preservación, fortalecimiento y transmisión de la cultura local, garantizando que las generaciones más jóvenes mantengan vínculos sólidos con sus raíces culturales y tradicionales. La metodología que se aplicó para la realización de esta investigación fue el enfoque cualitativo, la investigación - acción fue el método de investigación utilizado, y el método de análisis para el procesamiento de la información fue a través del enfoque crítico social, con un tipo de investigación descriptiva en el que se emplearon diferentes técnicas de investigación como la entrevista, la observación y el análisis documental con sus respectivos instrumentos de recolección de información para ser aplicados; como es el diario de campo como instrumento para la observación y para el análisis documental se utilizaron las fichas de lectura. La experiencia se desarrolló con niños de 4 a 5 años de carácter mixto y estudian en el grado de preescolar. Esta iniciativa destacó el valor del juego como herramienta pedagógica y cultural,

transformando el aprendizaje en una experiencia enriquecedora y significativa, tanto para los niños como para sus familiares.

Palabras clave: Juegos tradicionales, creatividad, identidad cultural, desarrollo integral, educación inicial, primera infancia.

Abstract

The project sought to promote creativity in children from the Ciudadella Mixta Colombia Educational Institution in Tumaco through the use of traditional games typical of the region. In this sense, it was understood how these recreational activities can serve as effective tools to promote imagination, socialization and learning, taking into account the cultural and socioeconomic context of Tumaco. The activities that were carried out were to promote playful and cultural learning among children, encouraging their participation and strengthening their local identity. The general objective of this proposal was to stimulate creativity in children through the implementation of traditional games, promoting their comprehensive development and strengthening their connection with the culture of the territory. Likewise, this initiative not only promoted the comprehensive development of children in cognitive, emotional and social aspects, but, by incorporating traditional Tumaqueño games, the project contributed to the preservation, strengthening and transmission of local culture, guaranteeing that younger generations maintain strong ties to their cultural and traditional roots. The methodology that was applied to carry out this research was the qualitative approach, action research was the research method used, and the analysis method for processing the information was through the social critical approach, with a type of descriptive research in which different research techniques were used such as interviews, observation and documentary analysis with their respective information collection instruments to be applied; such as the field diary as an instrument for observation and for documentary analysis, reading sheets were used. The experience was developed with children aged 4 to 5 years of a mixed nature and studying in preschool grade. This initiative highlighted the value of play as a pedagogical and cultural tool, transforming learning into an enriching and meaningful experience, both for children and their families.

Keywords: Creativity, Traditional games, cultural identity, comprehensive development, initial education, early childhood

Tabla de Contenido

Introducción 12

Planteamiento del Problema 15

 Descripción del Problema 15

 Pregunta de Investigación 16

Justificación 17

Objetivos 19

 Objetivo General 19

 Objetivos Específicos 19

Marcos de Referencia 20

 Marco Contextual 20

 Marco teórico y conceptual 23

 Identidad Cultural 23

 El Juego 23

 Características del Juego 24

 Juegos Tradicionales 24

 Aprendizaje a través del juego 25

 Creatividad 25

 Educación Inicial 26

Diseño Metodológico 27

 Enfoque de Investigación 27

 Método de Investigación 28

 Tipo de Investigación 28

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	29
La Observación	29
Diario de Campo	30
La Entrevista	30
Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados	32
Objetivo 1. Identificación de los juegos tradicionales de la comunidad	32
Objetivo 2. Diseño de estrategia pedagógica	36
Objetivo 3. Implementación de la propuesta pedagógica	43
Reflexión pedagógica.....	56
Conclusiones	66

Lista de Figuras

Figura 1 *Panorámica de San Andrés de Tumaco* 20

Figura 2 *I.E. Ciudadela Mixta Colombia* 22

Figura 3 *Narración de Cuento Infantil* 39

Figura 4 *Narración de Cuento Infantil* 40

Figura 5 *Niños Realizando la Actividad* 41

Figura 6 *El Árbol de los Valores* 42

Figura 7 *Estudiantes del Grado Preescolar* 44

Figura 8 *Docentes y Estudiantes de la Experiencia* 44

Figura 9 *Niños Observando Cuento Infantil*..... 46

Figura 10 *Niños Coloreando la Actividad.* 47

Figura 11 *Niño Feliz con sus Compañeros*..... 48

Figura 12 *Niños Jugando Juego Tradicional ha Llegado Carta* 49

Figura 13 *Vestido Colorido por la Docente - la Creatividad*..... 50

Figura 14 *Narración de Cuento con Títeres* 52

Figura 15 *Niños Jugando Juego Tradicional Agua de Limón* 53

Figura 16 *Trabajos Realizados por los Niños* 55

Figura 17 *Manualidades Realizadas por los Niños* 55

Figura 18 *Reunión con Padres de Familia* 58

Figura 19 *Reunión en la Institución con Padres de Familia* 58

Figura 20 *Encuentro Pedagógico* 59

Figura 21 *Explicación de Actividad Rompe Hielo*..... 60

Figura 22 *Explicación a los Niños en Clase* 61

Figura 23 *Semana Cultural en la Institución*..... 64

Lista de Apéndices

Apéndices A *Formato diario de campo* 72

Apéndices B *Formato Guía de Preguntas para Realización de Entrevista* 80

Apéndices C *Formato de Consentimiento Informado para Menores* 83

Apéndices D *Juegos tradicionales Tumaqueños* 85

Introducción

El presente trabajo de investigación se basó en fomentar la creatividad a través del uso de los juegos tradicionales tumaqueños en los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Ciudadela Mixta Colombia, con el propósito de rescatar los juegos tradicionales propios de la región que por décadas se han venido practicando. Estas actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo infantil, ya que potencian la creatividad, la imaginación y la socialización, además de resaltar el valor del juego como herramienta pedagógica y su capacidad para integrar elementos culturales en el aprendizaje (Huizinga, J. , 2014)

El problema radica en la pérdida gradual de las tradiciones lúdicas debido a la influencia de tecnologías modernas y cambios sociales, lo que limita el acceso de los niños a actividades creativas que fortalezcan su identidad cultural y habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Diversos estudios han evidenciado que la introducción temprana de dispositivos electrónicos y la globalización han desplazado las prácticas lúdicas tradicionales, afectando negativamente el desarrollo infantil y la transmisión de conocimientos ancestrales (Brougère, 2005).

La problemática se ha desarrollado a lo largo del tiempo debido a la falta de integración de los juegos tradicionales tumaqueños en los programas educativos y de desarrollo infantil, así como a la escasa atención prestada a la promoción de la cultura local en las actividades dirigidas a este grupo de edad. En este contexto, la educación inicial tiene un rol fundamental para garantizar la conservación de estas prácticas y su incorporación en estrategias de enseñanza (Gómez Y Rojas, 2019).

La importancia de este estudio radica en su contribución al campo científico, pues resalta el valor del juego como herramienta pedagógica y su capacidad para integrar elementos culturales en el aprendizaje. Investigaciones previas han demostrado que “el juego tradicional

favorece el desarrollo integral de los niños al estimular sus habilidades motoras, lingüísticas y sociales” (Piaget, 1959, p. 13). Sin embargo, a pesar de estos beneficios, existen vacíos en la literatura que han ignorado la relación entre el juego tradicional y la creatividad en contextos afrodescendientes. Este trabajo busca llenar esa brecha, ofreciendo un análisis detallado sobre la importancia de preservar y fomentar estas prácticas en el entorno escolar.

Para ello, se diseñó una metodología participativa basada en actividades lúdicas adaptadas a las características culturales y cognitivas de los niños. Se incluyeron herramientas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas con padres y educadores, y diario de campo. Este enfoque permitió recopilar información valiosa sobre las percepciones y experiencias de los participantes, asegurando una aproximación integral al fenómeno estudiado (Denzin y Lincoln , 2018).

No obstante, durante el estudio se enfrentaron dificultades como la falta de recursos materiales, la resistencia inicial de algunos actores comunitarios y la necesidad de sensibilizar sobre la importancia del juego en la educación. A pesar de estas limitaciones, el proyecto logró avances significativos, tales como un mayor interés de las familias en participar en actividades culturales, un impacto positivo en la creatividad infantil y la preservación de prácticas tradicionales.

Este trabajo no solo evidencia los beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil, sino que también abre nuevas líneas de investigación sobre la educación intercultural y el desarrollo infantil en contextos vulnerables. En un mundo donde la tecnología y la globalización están transformando la manera en que los niños interactúan con su entorno, es fundamental reivindicar la importancia del juego como un medio de aprendizaje, expresión cultural y fortalecimiento de la identidad (Meire, 2007).

La recuperación de los juegos tradicionales tumaqueños representa una oportunidad para rescatar valores culturales, fomentar el sentido de pertenencia y promover una educación más inclusiva y contextualizada.

Planteamiento del Problema

Descripción del Problema

La institución educativa Ciudadela Mixta Colombia está ubicada en el municipio de Tumaco, una región reconocida por su diversidad cultural, marcada principalmente por la influencia afrodescendiente e indígena. Esta institución atiende a niños de diferentes sectores socioeconómicos, principalmente de familias con ingresos bajos o medios, quienes enfrentan desafíos relacionados con el acceso a recursos educativos, tecnológicos y recreativos de calidad.

La comunidad educativa se encuentra en un entorno con un fuerte arraigo cultural, donde las tradiciones orales y los juegos tradicionales tumaqueños han sido históricamente relevantes. Sin embargo, estos elementos se han visto desplazados por cambios sociales, como la influencia de los medios tecnológicos, lo que ha generado una desconexión gradual entre los niños y su patrimonio cultural.

El problema identificado en los niños de 4 a 5 años de la institución educativa se basó en la limitada estimulación de su creatividad durante las actividades escolares y recreativas. Esta situación se venía presentando hace mucho tiempo en la institución educativa y en la comunidad, en donde se pudo mirar que los niños y las niñas en su tiempo libre no se divertían con los juegos tradicionales autóctonos de la comunidad con los cuales crecimos; entre ellos están: (el pacha cajón, la lleva, el ponchado, el cartero, las rondas infantiles, la escondida) y muchos juegos más, sino que, a ellos se los veía en grupos pequeños contentos y atrapados en una herramienta digital como es el celular, que es un dispositivo muy codiciado por la mayoría de los niños; también está la table, la televisión, el computador, juegos online y muchos más.

En este sentido, una de las principales consecuencias de esta situación sería la pérdida progresiva de los juegos tradicionales tumaqueños en el entorno escolar, social y familiar. Estas

prácticas, que históricamente han servido como herramientas de aprendizaje, socialización y transmisión cultural, han sido desplazadas por el auge de tecnologías modernas y actividades menos interactivas.

A pesar de estar en una etapa crucial para el desarrollo cognitivo, motor y emocional, los niños no tenían suficiente acceso a dinámicas que fomentaran el pensamiento creativo, la imaginación y la expresión libre. Esto se veía agravado por la pérdida progresiva de los juegos tradicionales tumaqueños, que, aunque son una rica fuente de aprendizaje cultural y creativo, habían sido desplazados por actividades modernas menos interactivas o por el uso excesivo de dispositivos electrónicos.

El interés por esta problemática se dio de acuerdo con las diferentes situaciones que últimamente se vinieron observando en instituciones educativas y en la comunidad; donde los niños ya no se divierten con los juegos tradicionales autóctonos con los cuales crecimos. En la actualidad, el uso de la tecnología es uno de los grandes factores que dificulta que la creatividad se exteriorice en los niños; por lo tanto, se identifica la necesidad de diseñar e implementar estrategias en las que se utilicen los juegos tradicionales tumaqueños como herramientas pedagógicas para estimular la creatividad en este grupo de edad y promover un mayor sentido de identidad cultural, pertenencia comunitaria y trabajo en equipo.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera se puede estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años del grado preescolar de la institución educativa ciudadela mixta Colombia, del municipio de Tumaco (Nariño)?

Justificación

La presente investigación surge del interés de las investigadoras en estimular la creatividad en los niños desde una edad temprana, ya que este es un proceso esencial para su desarrollo integral. En este sentido, diversos autores han destacado la importancia de la creatividad como una capacidad cognitiva fundamental que incide en el pensamiento divergente, la resolución de problemas y la innovación en los niños (Runco y Jaeger, 2012).

En palabras de Vygotsky (1978), “el juego es una fuente principal del desarrollo en la edad preescolar”, lo que refuerza la necesidad de promover espacios lúdicos que fomenten el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

Desde una perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) enfatiza que el juego es una herramienta clave en el aprendizaje y el desarrollo infantil, ya que permite a los niños interiorizar normas sociales, fortalecer su lenguaje y fomentar su autonomía. En este contexto, el uso de juegos tradicionales locales como estrategia pedagógica no solo promueve la creatividad, sino que también refuerza la identidad cultural y la cohesión social en la comunidad (Bruner, 1983). Tal como señala Bruner (1983), el juego actúa como un vehículo para que los niños desarrollen su capacidad de simbolizar, lo cual es esencial para el pensamiento creativo.

La presente investigación se fundamenta en estos enfoques teóricos para analizar el impacto de los juegos tradicionales afrodescendientes en la creatividad y el desarrollo socioemocional de los niños. Asimismo, la literatura sugiere que el desarrollo creativo en la primera infancia no se limita únicamente a la expresión artística, sino que abarca la generación de ideas originales, la flexibilidad cognitiva y la capacidad de resolver problemas de manera innovadora (Torrance, 1966). De acuerdo con Gardner (1983) “la inteligencia no es una entidad única, sino una combinación de múltiples habilidades cognitivas, sociales y físicas”, entre las que

se destaca la inteligencia corporal-cinestésica e interpersonal, ambas favorecidas por el juego tradicional.

Por otra parte, la aplicación de juegos tradicionales en el ámbito educativo ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la experiencia de aprendizaje de los niños. Según Pellegrini (1998), el juego simbólico y estructurado “contribuye significativamente al desarrollo de la autorregulación emocional y social en la infancia”. En el contexto de la presente investigación, los juegos tradicionales afrodescendientes no solo brindan un espacio de aprendizaje lúdico, sino que también permiten a los niños desarrollar habilidades esenciales como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la toma de decisiones (Rogoff, 2003).

Además, el enfoque en los juegos tradicionales no solo beneficia a los niños a nivel individual, sino que también tiene un impacto positivo en la comunidad, fortaleciendo la transmisión intergeneracional del conocimiento y promoviendo la preservación del patrimonio cultural. Como afirma Nieto (1999), “la integración de la cultura en el currículo escolar fortalece el sentido de identidad y pertenencia de los estudiantes”, lo cual, en el caso de esta investigación, puede potenciar la resiliencia comunitaria y el empoderamiento infantil.

La implementación de juegos tradicionales afrodescendientes como estrategia pedagógica en la institución educativa Ciudadela Mixta Colombia no solo favorece el desarrollo de la creatividad en los niños, sino que también fortalece la cohesión social y la identidad cultural de la comunidad. A través de este enfoque, se espera que los niños adquieran herramientas para enfrentar situaciones de la vida cotidiana de manera innovadora y colaborativa, lo que a largo plazo podría contribuir a la construcción de una sociedad más equitativa y conectada con sus raíces culturales.

Objetivos

Objetivo General

Estimular la creatividad a través del uso de los Juegos Tradicionales Tumaqueños en niños de 4 a 5 años de la institución educativa ciudadela mixta Colombia.

Objetivos Específicos

Identificar los juegos tradicionales del municipio de San Andrés de Tumaco.

Diseñar estrategias con juegos tradicionales Tumaqueños en pro de la creatividad en niños de 4 a 5 años del grado preescolar de la institución educativa ciudadela mixta Colombia, municipio de Tumaco (Nariño)

Implementar la estrategia con juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del grado preescolar de la institución educativa ciudadela mixta Colombia, municipio de Tumaco (Nariño)

Marcos de Referencia

Marco Contextual

El Distrito Especial Industrial, Portuario, Biodiverso y Ecoturístico de San Andrés de Tumaco se encuentra ubicado en la costa pacífica de Colombia, en el extremo sur del litoral, y forma parte de la región Pacífica Sur del departamento de Nariño, junto con el distrito de Francisco Pizarro. Limita al norte con los distritos de Francisco Pizarro, Roberto Payán y Mosquera (zona de San Juan de la Costa); al oriente con el distrito de Barbacoas; al sur con la República del Ecuador; y al occidente con el océano Pacífico (Alcaldía de Tumaco, 2018).

Tumaco es una región privilegiada por su biodiversidad, sus playas y manglares, que lo convierten en un lugar único. Este distrito cuenta con una extensa zona marítima sobre el océano Pacífico, lo cual brinda a sus habitantes una economía basada en la pesca y el turismo. Además, posee un clima cálido y húmedo que atrae visitantes de diferentes regiones del país.

Figura 1

Panorámica de San Andrés de Tumaco



Nota. Esta figura muestra la panorámica del municipio de San Andrés de Tumaco, *Diario de Occidente*, 2018.

La región nariñense cuenta con una población en su mayor parte afrodescendientes los cuales representan significativamente la identidad cultural de la región. También cuenta con

comunidades indígenas las cuales han preservado prácticas a centrales relacionadas en cuidar la naturaleza, esto representa la identidad cultural de la región reflejada en la música la danza la gastronomía y otras tradiciones ancestrales. Su gente es creativa y hospitalaria con un espíritu comunitario y características que reflejan la forma de abordar desafíos diarios que afrontan dentro del territorio; es una región con problemas de desigualdad, pobreza y violencia, pero se destaca a su gente por tener el valor de la resiliencia y esfuerzo colectivo para preservar sus tradiciones.

En cuanto a la institución educativa ciudadela mixta Colombia, esta se encuentra ubicada en el barrio ciudadela del municipio de Tumaco. La institución educativa cuenta con tres sedes: La principal está ubicada en el barrio la ciudadela, la cual es la sede central en donde se ejecutó esta propuesta de investigación. La segunda sede es el obrero localizado en el barrio obrero etapa dos; y la tercera sede el porvenir, está situada en el barrio el porvenir. Estas sedes brindan una educación integral con énfasis en formación académica, tecnológica y comunitaria. En esta institución, el mayor número de sus estudiantes son afrodescendientes e indígenas, cuenta con una infraestructura adecuada, dotada de salones, sillas, canchas y parque recreativo para el desarrollo motor de los niños.

Cuenta con un modelo pedagógico educativo que busca promover el aprendizaje integral de los niños considerando su contexto cultural y socioeconómico, sin embargo, en su currículo no integra o implementa juegos tradicionales como estrategias de enseñanza. En este sentido, esta institución puede ser un espacio significativo de oportunidades para transformar la educación de los niños a través de elementos culturales que fortalezcan el sentido de pertenencia y la identidad cultural en la comunidad educativa. Esto provocará en la que la institución preserve el patrimonio cultural y fomente el desarrollo integral de los niños.

Ahora bien, los juegos tradicionales tumaqueños son una representación de esta riqueza cultural que ofrece un contexto único para implementar estrategias educativas que valoren y preserven su patrimonio. Incluyendo los juegos tradicionales tumaqueños dentro del currículo preescolar aporta a la estimulación de la creatividad y el desarrollo integral de los niños, y a su vez fortalece y rescata el tejido social y celebra las tradiciones culturales que a lo largo del tiempo se han transmitido de generación en generación preservando la identidad cultural y el empoderamiento de su gente para enfrentar desafíos presentados dentro del contexto.

Figura 2

I.E. Ciudadela Mixta Colombia



Nota. Esta figura muestra la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Como se muestra en la figura 2, estas instalaciones corresponden a la sede principal de la institución educativa ciudadela mixta Colombia, la cual como se puede apreciar no cuenta con un título en la parte exterior que la identifique; sino que únicamente tiene los colores oficiales que hace que se identifique como institución según su infraestructura.

Marco Teórico y Conceptual

Este marco teórico proporciona una base sólida sobre la identidad cultural para comprender la interacción entre juegos tradicionales y el desarrollo infantil. Resalta la importancia de la estimulación de la creatividad como estrategia pedagógica en un contexto específico.

Identidad Cultural

La identidad cultural tiene mucho que ver con lo que adquirimos y lo que heredamos y consiste en el proceso por el cual el hombre proporciona valores, tradiciones y creencias en un grupo social. Según Molano (2007), “la identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior” (p.73). En este sentido, una identidad cultural sana es esencial para que los niños puedan desarrollar una autoestima positiva, que genere confianza en el ámbito escolar y social, impulsándolos a construir valores que enriquezcan la vida en comunidad.

El Juego

El juego es una de las fuentes más importantes de aprendizaje en los niños. Es su principal actividad y responde a la necesidad de descubrir, tocar, curiosar, saber, experimentar, imaginar, crear, expresar y soñar.

El juego contribuye a mejorar el equilibrio, la flexibilidad, el dominio y armonía de los movimientos y la adquisición de los automatismos, estos últimos facilitarán a su vez la coordinación acorde y exacta de los movimientos lo que conduce a una mayor rapidez en la ejecución. (Díaz, 2017, p. 135)

Para esta propuesta de investigación, se entiende que el juego en los niños es una actividad importante y necesaria para su crecimiento y desarrollo. A través del juego, los niños

aprenden a ser autónomos, a separarse de sus padres y a adquirir habilidades propias. Además, el juego les permite liberar energía y emociones, desarrollar habilidades físicas, sociales, cognitivas y motoras, y adquirir conocimientos de una manera fácil y dinámica.

Características del Juego

El juego se caracteriza por su espontaneidad, ya que surge de manera natural y libre, permitiendo diversión y disfrute. Genera emociones positivas y placenteras, estimula la creatividad e imaginación, y puede representar situaciones de la vida real o imaginaria, favoreciendo la interacción social y fomentando habilidades como el trabajo en equipo y la empatía.

En relación con este apartado, el Ministerio de Educación Nacional MEN, (2014), señala que: “El juego se potencia dependiendo de las condiciones del contexto, se orienta según la cultura y las costumbres y se vive de acuerdo con los saberes específicos de cada territorio” (p. 21). Esto sugiere que el juego debe adaptarse al entorno, la cultura y las tradiciones de cada comunidad.

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos que se realizan con el cuerpo o con recursos disponibles en el entorno, sin necesidad de tecnología ni herramientas digitales. También incluyen juguetes creados por generaciones anteriores con materiales naturales, lo que los hace ecológicos y sostenibles.

Según Sánchez, citado en Moreno (2008), “los juegos tradicionales son en esencia una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica”. En este sentido, cada cultura posee un sistema lúdico propio, compuesto por juegos, juguetes y tradiciones específicas.

Los juegos tradicionales desempeñan un papel crucial en la vida de los niños, ya que contribuyen a su desarrollo físico, social y cognitivo. Fomentan la actividad física, mejoran habilidades motoras, promueven la interacción social, enseñan reglas y cooperación, y estimulan la creatividad. Además, transmiten valores culturales y fortalecen la identidad y el sentido de pertenencia.

Aprendizaje a través del Juego

El aprendizaje a través del juego en la edad inicial es una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los niños. A través de actividades lúdicas, exploran el mundo, experimentan con diferentes roles y escenarios, y desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas de manera natural y divertida.

Según Ginsburg (2007), “el juego contribuye a habilidades cognitivas, sociales y emocionales”. No es solo una actividad recreativa, sino una parte esencial del desarrollo infantil en múltiples dimensiones. Promueve el desarrollo físico, estimula el movimiento y la actividad física, y ayuda a los niños a mejorar sus habilidades motoras.

Creatividad

La creatividad en los niños es la capacidad de imaginar e inventar ideas y juegos de manera original. Vygotsky (2008), sostiene que “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 9).

La creatividad en la edad infantil ofrece beneficios como el desarrollo cognitivo, social y emocional, la mejora de habilidades lingüísticas, el fortalecimiento de la autoconfianza y la

preparación para el futuro. Además, proporciona entretenimiento y placer, contribuyendo al bienestar emocional de los niños.

En resumen, la creatividad es fundamental para el desarrollo integral de los niños. Les permite explorar el mundo de manera activa y curiosa, expresar sus pensamientos y emociones, y encontrar soluciones originales a problemas. Además, fomenta el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación, sentando las bases para un aprendizaje continuo.

Educación Inicial

La educación inicial abarca desde el nacimiento hasta los seis años y es crucial para el desarrollo integral de los niños. Durante este periodo, experimentan cambios significativos en su crecimiento físico, cognitivo, emocional y social. Según el MEN (2017), “las interacciones en la educación inicial comprenden las relaciones recíprocas o formas de actividad conjunta que establecen los niños consigo mismos, con los demás y con los entornos naturales, físicos, sociales y culturales en los que ocurre su desarrollo” (p.33).

Los estímulos recibidos en esta etapa tienen efectos duraderos en el desempeño escolar, social y emocional. Por ello, es esencial proporcionar entornos saludables y fomentar la creatividad y las relaciones afectivas para garantizar el bienestar integral de los niños.

Diseño Metodológico

Enfoque de Investigación

El modelo desde el cual se orienta nuestra propuesta de investigación es de tipo cualitativo, el cual es un método de investigación que se vale de la observación para recopilar datos no numéricos. De acuerdo con el MEN (2010), “La observación es una forma de acompañar a las niñas y a los niños. Observar no sólo significa ver a distancia, sino que implica saber participar en los diversos momentos de la jornada”. (p. 25).

La investigación es cualitativa porque a través de ella los autores observaron y recogieron la información dentro del contexto de los niños del grado preescolar de la institución educativa ciudadela mixta Colombia para conocer un poco más sobre la realidad que viven día tras día estos pequeños y algunos aspectos característicos de cada uno; principalmente su comportamiento real de manera natural en el campo de acción. Según Sampieri (2010), en la investigación cualitativa los datos se recolectan sin la medición numérica; por el contrario, se busca comprender e interpretar. Por ello, los datos son para describir las características asociadas al problema de investigación.

Al incorporar juegos en el aula, los maestros pueden observar cómo los estudiantes interactúan en entornos colaborativos, aprendiendo a trabajar en equipo y a comprender las perspectivas de los demás; ya que el juego ofrece oportunidades para el desarrollo socioemocional e integral de los niños. De la misma manera, cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas, no solo adquieren conocimientos, sino que también gestionan conflictos y construyen relaciones, regulando emociones y comportamientos negativos entre ellos.

Método de Investigación

Se utilizó el método de investigación-acción, ya que permitió a los autores y participantes adquirir un conocimiento práctico durante la socialización de las actividades desarrolladas en el contexto. Tal como lo afirma Restrepo (2002):

La investigación acción educativa es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica. (p. 7)

Esta modalidad metodológica permitió a las pedagogas adaptar y mejorar sus prácticas, reflexionar sobre su enseñanza, promover el aprendizaje significativo, empoderar a la comunidad educativa y generar conocimiento relevante y contextualizado, contribuyendo así a mejorar la calidad de la educación. Además, se pudo constatar el cumplimiento de esta conceptualización mediante la aplicación de los juegos tradicionales, los cuales se implementaron y desarrollaron con eficacia.

Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se hizo fue descriptivo. La investigación descriptiva se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad. Guevara et al. (2020, p. 3). Este método científico que involucró observar y describir el comportamiento de un sujeto para entender el panorama actual de los niños y conocer las costumbres, habilidades y aptitudes a través de la descripción exacta de las actividades realizadas y poder garantizarles un desarrollo pleno, a través de la descripción personalizada de los diferentes sujetos.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Para la ejecución de este proyecto de investigación se utilizaron diferentes técnicas de investigación para poder obtener la información necesaria.

La Observación

Es un instrumento que permite recolectar datos sobre comportamientos y dinámicas sociales dentro de un entorno específico, este instrumento se puede aplicar de una manera directa o indirecta es decir el investigador se involucra en la actividad a esto se le llama observación participante, o el investigador decide no intervenir.

Según el MEN (2010), “La observación es una forma de acompañar a las niñas y a los niños. Observar no sólo significa ver a distancia, sino que implica saber participar en los diversos momentos de la jornada”. (p. 25). Esta observación permite a los adultos identificar las habilidades, intereses y necesidades específicas de cada niño; y a su vez proporciona información valiosa sobre su progreso en diferentes áreas del desarrollo. Es por ello por lo que, el seguimiento al desarrollo integral de los niños en la educación inicial es crucial para garantizar su crecimiento y aprendizaje óptimos.

Esto implica observar y evaluar su progreso en áreas clave como el desarrollo cognitivo, físico, emocional y social. Los docentes desempeñan un papel fundamental en este proceso al utilizar herramientas de evaluación apropiadas y establecer un ambiente de apoyo que fomente la exploración y el descubrimiento. Además, el seguimiento debe ser continuo y adaptable para satisfacer las necesidades individuales de cada niño y niña, permitiendo así una intervención temprana cuando sea necesario.

Ese instrumento se aplicó de manera directa y participante al observar cómo la comunidad ha dejado de lado esos juegos que han venido de generación en generación y con el paso del tiempo se han dejado de practicar por los niños de la institución y la comunidad.

Diario de Campo

El diario de campo permite al investigador llevar un registro diario de sus experiencias, pensamientos o actividades que le proporcionan una visión valiosa de lo que está sucediendo y a partir de ello tomar acciones de mejora que conlleven a una investigación exitosa, tal como lo plantea Luna (2023), quien señala que:

El diario de campo se convierte en un dispositivo narrativo que estimula la recreación de aquello que se ha vivido y experimentado de primera mano, es un vehículo que da poder a la memoria, con lo que es posible indagar mediante un proceso cualitativo sobre la vida de quien escribe el diario, comprender la amplia dimensión subjetiva, e investigar sobre la reflexión que se produce tanto en la actividad de la que se habla como en la forma en que se expresa esa actividad, haciendo visibles los nuevos saberes y la adquisición o perfeccionamiento de habilidades. (p,17)

En las experiencias pedagógicas realizadas se detalló de forma muy precisa las actividades realizadas y las experiencias vividas por los niños de la institución educativa. El diario de campo data de información precisa de los logros alcanzados en los objetivos planteados.

La Entrevista

Las entrevistas permiten obtener información detallada sobre lo que piensan las personas y es muy útil porque abarca temas complejos y se obtiene información relevante. la entrevista semiestructurada permite comprender el contexto único de cada individuo o grupo entrevistado,

incluyendo su historia, experiencias pasadas, creencias y valores, lo que proporciona un panorama más completo y enriquecido de la población.

Kvale (2015), plantea que “la entrevista es un método de sensibilidad y poder únicos para captar la experiencia y los significados vividos del mundo cotidiano de los sujetos” (p.35). por ello, la entrevista semiestructurada es importante porque proporciona flexibilidad, comprensión textual, empoderamiento de los participantes y la validación de datos, lo que la convierte en una herramienta poderosa para la recolección de información valiosa. (Villareal y García ,2022).

En el presente trabajo de investigación se realizaron entrevistas semi estructurada en la comunidad, con la finalidad de recolectar información adecuada que permitiera adaptar los juegos tradicionales que proporcionaran herramientas pedagógicas para el aprendizaje, la comunidad por su parte respondió positivamente aportando con juegos tradicionales propios del contexto que pocos se practican en la institución educativa y en la comunidad. Toda esa información permitió hacer un análisis profundo para detectar aquellos que se podían incorporar a la parte pedagógica y crear un aprendizaje significativo.

Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados

Objetivo Identificación de los Juegos Tradicionales de la Comunidad

Los juegos tradicionales son actividades recreativas autóctonas de nuestra región los cuales en su mayoría de casos se realizan de manera lúdica al aire libre, donde se utilizan materiales del medio que facilitan la diversión, estimulan la creatividad y permiten que los niños exploren su entorno y generen vínculos sociales y afectivos con todo lo que les rodea a su paso. En este orden, los juegos tradicionales han permitido durante muchas generaciones que adultos y niños estén vinculados en medio de estos importantes procesos; pues en muchas ocasiones se requiere que los adultos también participen en el desarrollo de estos, puesto que en generaciones pasadas también fueron practicados por ellos y esto hace que el intercambio de conocimientos sea un momento enriquecedor tanto para el niño como para el docente.

Así mismo se han obtenido testimonios de personas nativas de la comunidad los cuales han crecido practicando estos juegos a través de los años, donde dan cuenta del resultado obtenido, asegurando que los juegos propician en el niño un desarrollo motor, cognitivo y social. Estas prácticas propias del contexto tumaqueño han permitido que los niños ocupen el tiempo libre en desarrollar habilidades y destrezas que les permiten ampliar su imaginación, generando aprendizajes para la vida.

A continuación, se dará a conocer algunos juegos tradicionales los cuales fueron escogidos a partir de las entrevistas realizadas a miembros de la comunidad, los cuales dieron a conocer los juegos más representativos dentro del contexto tradicional. Entre los juegos más comunes están:

Primeramente, agua de limón, juego en el que los niños forman un círculo tomado de las manos, y de manera uniforme todos giran a la derecha y luego a la izquierda; los cuales en coro y

a una sola voz empiezan a cantar agua de limón, vamos a jugar el que queda solo, solo quedará; donde el objetivo del juego es que los niños se aglomeren en grupos de acuerdo con el número que el líder de juego designe. Ha llegado carta; este juego consiste en hacer una ronda con los niños y el docente preguntará ha llegado carta, a lo que los niños responden a una sola voz ¿para quién? el docente dirá un nombre y le dará una instrucción específica que el jugador deberá realizar.

Esta instrucción la puede realizar en base a una acción que el niño puede realizar; es decir, saltar o correr. Al final del juego, el objetivo es que todos los niños participen y se integren entre sí. Seguidamente está el pacha cajón, el cual consiste en dibujar en el piso varios cuadros en forma de rectángulos, cuadrados y triángulos, los cuales forman una estructura y son enumerados desde el número uno (1) hasta el siete (7). Al momento de participar cada integrante debe tirar una ficha empezando por el número uno e ir saltando de acuerdo con la forma de la figura sin pisar las líneas, el integrante que pise una línea perderá la partida y el ganador será el que culmine y pase por todos los números llegando hasta el número 7 sin equivocarse. La finalidad de este juego es reconocer los números y las formas geométricas de las figuras y a su vez desarrollar habilidades motoras.

Así mismo la lleva. Este juego consiste en que hay un grupo de personas entre los cuales se designa a uno que será la persona que perseguirá a los demás. Esa persona va a perseguir al resto de sus compañeros corriendo y al que toque pasará a ser el perseguidor, y ganará la persona que menos haya sido tocada o que menos la lleva. Otro de los juegos es el escondite, el cual tiene como propósito seleccionar a una persona que será la indicada para contar los números del 1 al 10 con la cabeza agachada en un lugar apartado Los demás participantes deberán esconderse en lugares donde no los puedan encontrar fácilmente, una vez el que está contando termine de

hacerlo saldrá a buscar a sus compañeros y deberá encontrar a todos los que están escondidos. Ganará el jugador que más personas encuentre.

Otro de los juegos que se seleccionó fue el rey manda. Este juego consiste en seguir las órdenes del Rey correctamente para no ser eliminado del juego. No se necesita ningún material, solo la disposición de los participantes. Uno de los jugadores es elegido El Rey (puede ser por sorteo o elección del grupo). El Rey debe dar instrucciones a los demás jugadores usando la frase “El Rey manda que...”, seguida de una acción, por ejemplo: El Rey manda que salten en un pie. Los jugadores deben obedecer solo las órdenes que comiencen con la frase “El Rey manda que”. Si el Rey da una orden sin decir esa frase, los jugadores no deben hacer la acción. El juego continúa hasta que quede un solo jugador, se establezca un tiempo límite o cuando el Rey se equivoque.

El yeimi o (también conocido como el ponchado), Para realizar este juego se requiere disponer de un espacio amplio para correr. El juego consiste en seleccionar dos grupos, cada uno de dos personas o más, donde el propósito es que un grupo debe correr y el otro cubrir tirando la pelota para ponchar a todos los integrantes del grupo contrario. Cuando se haya terminado de ponchar a todos; el grupo contrario cambiara de rol.

Ratón-ratón es otro de los juegos tradicionales, el cual consiste en hacer una ronda uno de los integrantes se queda afuera de la ronda y es nombrado el gato dentro de la ronda se selecciona otro integrante el cual al ser tocado por el gato tiene que correr hasta llegar y darle la vuelta a todo el círculo hasta llegar a su puesto. Si el gato lo logra atrapar antes de que llegue a su puesto, se convierte en gato y pasa afuera del círculo. O de lo contrario, si logra llegar a su puesto continúa con el juego otro participante hasta que el que está afuera toque a alguien y se pueda convertir en ratón.

Este juego consiste en hacer una ronda con los participantes se escoge a un voluntario que pase al centro del círculo y que se arrodille, posteriormente los que están haciendo el círculo empiezan a cantar dando vueltas la cucaracha, la cucaracha ya no puede caminar, porque le falta una patica para caminar, échale flis, échale más, ya murió, revivió. Una vez terminada la canción pasa otro integrante y así hasta terminar todos los integrantes que están en el juego. La

El trompo es un juguete hecho de madera con una punta hacia la parte inferior y una bola en la parte superior, con este juguete los niños juegan utilizando una cuerda envolviéndolo sobre la base del trompo y luego lo tiran al piso, el trompo debe girar hasta parar, ganara el trompo del niño que más tiempo gire.

Otro juego muy conocido en el territorio son los barquitos de papel. En este juego los niños hacen con una hoja de papel un barquito y lo llevan a las alcantarillas o donde encuentren agua y lo dejan flotar sobre el agua, con este juego ellos se divierten hasta que el papel se disuelva. Y finalmente, está el yoyo que es otro juego tradicional dentro de las comunidades; este juego es parecido al trompo, es un juguete redondo con una ranura a la mitad y allí trae envuelta una cuerda con la cual los niños pueden lanzar el yoyo y él girará hacia abajo y vuelve hacia la parte superior. De acuerdo con lo anterior, las autoras tuvieron en cuenta muchos otros juegos, los cuales fueron practicados en tiempos atrás por nuestros ancestros. Ver anexo D.

De la misma forma, estos juegos mencionados anteriormente fueron los más apropiados para ejecutarlos en la experiencia pedagógica con los niños; de los cuales se efectuaron: Ha llegado carta y la ronda agua de limón. Luego, se procedió a buscar minuciosamente el cumplimiento de los objetivos específicos para que, a través de estos juegos los niños fortalecieran las habilidades cognitivas que se querían reforzar en ellos. Este proceso aportó a la

investigación aprendizajes significativos para el desarrollo de las prácticas pedagógicas que se llevaban a cabo en la institución educativa Mixta Ciudadela Colombia.

Además, el apoyo de varios integrantes de la comunidad, docentes y administrativos de la institución fue de gran ayuda para que esta investigación diera frutos de forma exitosa. Los aprendizajes alcanzados en esa etapa para el proceso de aprendizaje como futuras docentes en formación fueron muy satisfactorios. Gracias al apoyo y al desenlace que hasta ese momento se había obtenido, fue preciso resaltar que a ese punto de la investigación se alcanzó a observar cómo estos juegos, que habían perdurado de generación en generación y con los que muchos crecieron practicándolo, se convirtieron en una herramienta fundamental para transmitir conocimiento y así transformar y educar a las nuevas generaciones.

Implementar estos juegos dentro de la institución educativa fue una estrategia que conllevó a un aprendizaje innovador y transformador en el proceso educativo de los niños. Fue un reto muy desafiante al momento de la implementación de estos juegos tradicionales de la región tumaqueña, con el fin de aportar al crecimiento educativo, emocional, físico y social de la niñez dentro del contexto.

Objetivo Diseño de Estrategia Pedagógica

Para el diseño de la estrategia pedagógica, se identificaron las necesidades del contexto educativo involucrando a la comunidad, padres de familia, docentes y cuidadores. Al tener la identificación de los juegos tradicionales, se procedió a diseñar la experiencia significativa, la cual consto de una serie de actividades apropiadas a las necesidades culturales y cognitivas de los niños. Las actividades fueron cuidadosamente seleccionadas una vez estudiado el contexto en el cual se implementarían.

Cabe destacar, que el juego como herramienta pedagógica para potenciar el aprendizaje y como un instrumento para la transmisión de identidad cultural, fue fundamental al momento de la implementación de los juegos tradicionales tumaqueños, los cuales condujeron a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y motoras. Prontamente, se procedió a diseñar las experiencias significativas cuidadosamente y seleccionando cada juego tradicional acto para alcanzar y dar cumplimiento a cada objetivo específico de acuerdo con la edad de los niños y al contexto, también se tuvieron en cuenta los materiales a utilizar para cada juego a implementar.

Este proceso tuvo un buen acogimiento por parte de la comunidad y padres de familia, debido a que se involucraron de manera voluntaria en el momento de obtener algunos materiales que se necesitaron en uno que otro juego.

Como primera medida, se seleccionó una institución educativa la cual fue el epicentro para el desarrollo estructurado de la experiencia pedagógica significativa. inmediatamente se eligió el nivel educativo o el grado al cual estuvo dirigida la experiencia. Igualmente, se buscó un nombre llamativo para la experiencia pedagógica, del cual dependió en gran medida la asistencia y el grado de aceptación por parte de los niños. En este sentido, también se tuvo en cuenta el tiempo, un aspecto fundamental dentro de la experiencia para establecer los momentos de manera organizada.

Posteriormente, se dio a conocer la intencionalidad de la experiencia pedagógica, la cual fue incentivar y cultivar en los niños la importancia que tiene el practicar los juegos tradicionales en estas edades. Asimismo, se trabajó en el desarrollo de la conciencia emocional y en la promoción de valores a través de la práctica de estos juegos. Esta experiencia fomentó la creatividad en cada niño y fortaleció la empatía, permitiendo una conexión entre el mundo emocional y el mundo de los valores.

Por ello, fue necesario e importante tener en cuenta la cultura, conocer la experiencia de vida de los niños, sus tradiciones familiares y su idioma de origen, ya que todos estos factores enriquecieron la experiencia y promovieron un ambiente inclusivo y respetuoso. Esto favoreció la colaboración, el trabajo en equipo y la empatía, ayudando a los niños a aprender, respetar y apreciar las diferencias entre ellos.

Para este diseño de la experiencia, las autoras tuvieron a bien realizar una actividad significativa con los niños de la comunidad con el propósito de incentivar la creatividad en estos infantes. La actividad se denominó: Explorando emociones y valores a través de los colores. El propósito de esta experiencia pedagógica fue permitir que los estudiantes exploren la relación entre colores y emociones, estableciendo una base para comprender cómo los colores pueden representar valores y de esta manera ellos logren controlar sus emociones frente a los diferentes eventos que se les presente en su diario vivir.

La experiencia pedagógica se llevó a cabo en una casa familiar, principalmente con los niños de cinco años, ya que como es de su conocimiento, en esta edad los niños están experimentando un rápido desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. También, están comenzando a ser más independientes, explorando el mundo que los rodea y desarrollando habilidades sociales más sofisticadas. En este tiempo, los niños suelen tener una desarrollada escala de intereses, que pueden contener actividades físicas como correr y jugar al aire libre, juegos de imaginación, (donde los niños adoptan roles del papá y la mamá, que son las imaginaciones más comunes que tienen los niños), juegos de construcción, arte y música. Por consiguiente, pueden estar interesados en personajes de cuentos, (superhéroes y temas relacionados con su entorno social).

Figura 3*Narración de Cuento Infantil*

Nota. Esta Figura Muestra la Actividad de Narración de Cuento Infantil con estudiantes de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Para el desarrollo de la experiencia pedagógica se realizó la narración de un cuento el cual se llamó: el monstruo de las emociones. Este cuento lo relató la docente con ayuda de láminas ilustrativas a medida que se avanzaba en la redacción del cuento. Es importante destacar el arte en esta actividad, ya que las láminas del cuento que muestran el avance del cuento fueron creadas por las autoras, con el propósito que los niños comprendieran la historia de las emociones y el color con la que se representaba cada una de ellas. Posterior a ello, se organizaron a todos los niños en una mesa en donde ellos trabajarían. En seguida, las profesoras encargadas de la actividad entregaron a cada niño (a) una hoja de bloc en blanco, marcadores y lápices de colores, en la que los infantes libremente reflejarían las emociones que en ese momento pudieron escuchar y memorizar después de haber escuchado la narración del cuento.

Figura 4*Narración de Cuento Infantil*

Nota. Esta Figura Muestra la Actividad de Narración de Cuento Infantil con estudiantes de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Este fue un momento muy agradable ya que todos los niños se dedicaron cada uno a pintar su dibujo y estuvieron muy contentos y concentrados en la actividad; donde muchos de ellos dejaron ver en los dibujos sus estados de ánimo. La mayoría de ellos expresaron que estaban alegres pintando caritas felices con colores brillantes, otros tanto pintaron caritas tristes con colores oscuros y sombríos, y tanto así que, también se encontraron niños enamorados con respeto a sus dibujos. Esta actividad dejó ver que el arte es una de las actividades importantes para desarrollar y conocer las habilidades de cada uno de los niños, porque a través de ella dejan ver su creatividad e imaginación y pueden realizar todo cuando ellos quieren de la manera que ellos prefieran.

Figura 5

Niños Realizando la Actividad



Nota. Esta Figura Muestra la Actividad de los Niños de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Durante la actividad grupal, los niños tuvieron la oportunidad de trabajar juntos, compartir ideas y se colaboraron mutuamente en la realización de las pinturas creativas. A partir de allí, los niños aprendieron a respetar las opiniones de los demás, a escuchar activamente y a trabajar en equipo para lograr un objetivo común. Por encima de todo, la experiencia pedagógica sobre los colores y las emociones ofreció a los niños la oportunidad de divertirse y disfrutar mientras aprendían.

Por último, todos los participantes aprendieron de manera activa y experiencial, utilizando los colores como herramientas para explorar y construir conocimiento sobre las emociones y los valores de una manera significativa y personalizada teniendo en cuenta su corta edad. Todos estos aspectos buscaron promover un desarrollo integral en los niños desde una edad temprana, brindando un ambiente de aprendizaje adaptado a sus necesidades individuales y fomentando la colaboración entre los compañeros de la institución educativa. y la familia.

apoyo, lo que complicaba mantener un ritmo uniforme en las actividades grupales. en este sentido, en ciertos momentos, las distracciones ambientales internas y externas afectaron la concentración de los niños, disminuyendo la concentración en la actividad en algunos momentos, lo cual no fue obstáculo para culminar con éxito las actividades de la experiencia pedagógica.

La intencionalidad pedagógica de esta experiencia fue cultivar la conciencia emocional y promover la reflexión sobre los valores a través de la exploración de los colores. Se buscó desarrollar en los estudiantes habilidades para identificar, comprender y expresar emociones, así como comprender cómo los colores pueden transmitir mensajes y significados relacionados con los valores. Esta experiencia procuró fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la empatía al tiempo que fortaleció la conexión y los lazos afectivos entre ellos.

Objetivo Implementación de la Propuesta Pedagógica

Para la aplicación de la propuesta pedagógica inicialmente, se procedió a realizar un acercamiento directo con los implicados de la institución, quienes son los agentes autorizados, los que permitieron que esta propuesta pedagógica se ejecutara y fuera todo un éxito.

Para obtener un mejor desarrollo de esta propuesta pedagógica investigativa, se utilizó una investigación de tipo cualitativo con una metodología desde el modelo crítico social en la cual se utilizaron técnicas propias de una investigación cualitativa como es la observación participante. “La observación es una perspectiva, constituye un punto de vista. No obstante, cada hecho observado supone un conjunto de significados, una normatividad social, que el observador deberá interpretar” (Fernández, 2009, P.52). Esta herramienta principal permitió a las autoras realizar la descripción de cada uno de los sujetos de estudio a través del instrumento diario de campo; por medio de la cual se logró obtener información importante y descriptiva del objeto de

estudio en el cual se realizaron análisis muy minuciosos y profundos para la ejecución de esta propuesta investigativa, en los cuales están escritos todos los resultados del trabajo de campo.

Figura 7

Estudiantes del Grado Preescolar



Nota. Esta Figura Muestra los Estudiantes del Grado Preescolar de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Figura 8

Docentes y Estudiantes de la Experiencia



Nota. Esta Figura Muestra a los Docentes y Estudiantes de la Experiencia de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

La implementación de la experiencia pedagógica significativa se llevó a cabo con los estudiantes de la institución educativa ciudadela mixta Colombia del grado preescolar que comprenden niños en edades de cuatro (4) a cinco (5) años, para lo cual se abordó un tema que incluyó el juego como temática principal, dando a conocer los diferentes juegos tradicionales. Esta temática antes de ser ejecutada, se hizo la exposición a la docente en propiedad encargada del aula de clase; quien posteriormente; después de haber escuchado y revisado la planeación, dio la autorización para la ejecución de la experiencia.

De la misma manera, las docentes encargadas socializaron a los estudiantes todo el procedimiento que se debía realizar, y posterior a ello, se hizo una actividad rompe hielo para interactuar con los estudiantes; dando así inicio a esta interesante experiencia. Seguidamente, se organizaron dos momentos: Para este momento, las autoras de la investigación organizaron a todos los niños en grupos de cuatro por cada mesa. A partir de ahí, todos los estudiantes estuvieron muy concentrados y atentos a las indicaciones de las docentes, quienes suministraron a cada mesa un computador portátil para que los niños logaran trabajar. Sin duda alguna, esta estrategia fue una gran evidencia de que a los niños les llama mucho la atención las herramientas tecnológicas, las cuales captan su atención por completo. En ese momento, los niños hicieron silencio absoluto, quedando todos cautivos a la pantalla del computador.

Con esta actividad en el primer momento se buscó incentivar a la creatividad de cada uno de los niños por medio de dibujos que los niños pintaron; unos de manera individual y otros de forma grupal, lo que permitió que todos estuvieran muy conectados entre sí con la presentación, la cual dio oportunidad para que los infantes respondieran a preguntas que el docente encargado le realizó conforme a la presentación del video.

Figura 9

Niños Observando Cuento Infantil



Nota. Esta Figura Muestra a los Niños Observando el Cuento Infantil de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma,2025.*

Durante la transmisión del cuento, los estudiantes lograron participar de manera alterna, es decir; que los niños respondían de acuerdo con lo que escuchaban en la narración. Todos estuvieron atentos y guardaron completo silencio en el transcurrir de la actividad. De acuerdo con todo lo anterior, se puede decir que esta actividad fue muy práctica, debido a que los niños desde el inicio hasta el final realizaron acciones prácticas que los mantuvo ocupados todo el tiempo

Figura 10

Niños Coloreando la Actividad.



Nota. Esta Figura Muestra los Estudiantes Coloreando la Actividad de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

En la actividad que se realizó en ese primer momento en el que los niños empezaron a dejar fluir su creatividad, se pudo observar que cada uno de ellos se apropió de la actividad de manera diferente. Unos pintaron contentos y felices; mientras que otros se los veía un tanto distraídos, pero en particular llamó la atención de las docentes un niño que en particular no quería realizar la actividad. Al ver esta situación, las docentes en formación procedieron a integrar al niño a la actividad, Las docentes se dieron cuenta después de haber hablado con el niño, que a él muy poco le gustaba pintar; sino que más bien le gustaba cantar; entonces inmediatamente, las maestras interrumpieron el trabajo de los demás niños y pidieron a todos de manera divertida ponerse de pie y hacer una ronda, en la que el alumno paso al centro y comenzó a cantar deleitando a todos con una hermosa canción.

En seguida las docentes descubrieron que el rostro del niño cambio y su sonrisa ilumino su cara. Esta pausa gratificante permitió que él se reintegrara al grupo con sus compañeros para realizar la actividad que tenía pendiente. Las docentes al ver el cambio que se dio en el

estudiante le felicitaron por la manera en la que enfrento la situación; lo que dio alegría, energía y ganas para continuar con la actividad

Figura 11

Niño Feliz con sus Compañeros



Nota. Esta Figura Muestra a los Estudiantes Feliz con sus Compañeros de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma,2025.*

Después de haber terminado la actividad, se dio lugar para el segundo momento, en el que, todos los niños fueron llevados en compañía de las docentes en formación a la cancha de la institución (lugar de esparcimiento y deporte). Allí, organizaron a los niños en una línea horizontal de frente hacia la docente quien en ese momento explicó las instrucciones y reglas del juego a seguir llamado: “ha llegado carta”. Este juego fue dirigido por las docentes quienes a voz en cuello y fuerte preguntaba a el grupo; ¡Ha llegado carta!, a lo que los niños respondían todos a una sola voz: ¿para quién? y una de las maestras pronunciaba un nombre de cualquier estudiante para decirle el lugar de donde le había llegado la carta y darle la orden donde los niños realizaron una acción a su alcance determinado.

Figura 12

Niños Jugando Juego Tradicional ha Llegado Carta



Nota. Esta Figura Muestra los Estudiantes Jugando el Juego Tradicional ha Llegado Carta del Grado Preescolar de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

De acuerdo con la actividad realizada, se puede afirmar que uno de los retos más grande que se presentó para este juego fue en el que las docentes tuvieron que aprenderse como primera regla los nombres de todos los estudiantes del grado preescolar; ya que el juego exigía llamar a cada uno por su nombre propio, en lo que se observó que cuando se llamaba a cada niño por su nombre saltaban de alegría levantando las manos en señal de que era la persona que llamaban. Los niños ante esta actividad rebotaban de felicidad porque las docentes daban ordenes que ellos realizaban, las cuales fueron muy sencillas pero gratificantes para ellos.

Una de las tantas ordenes que se dieron fueron las siguientes: Que el niño... diga las vocales, salte en una pierna, le regale un abrazo a otro compañero, corra de manera rápida cierta distancia, aplauda tres veces, cuente del uno al diez, entre otras. Esta actividad se prolongó más del tiempo establecido ya que los niños no querían parar de jugar y estuvieron muy contentos participando de la acción; tanto así que se unieron más niños a esta actividad y se dio por

terminada cuando la jornada finalizó. Todos los niños corrieron a abrazar a las docentes y aprovecharon para despedirse y a la vez preguntarles si al día siguiente volvería.

Para finalizar y como estrategia de la docente, utilizo un vestuario el cual lo decoró con círculos de colores los cuales tenían letras, números e imágenes de animales y otros, con el fin de mantener siempre la atención de los pequeños. La docente entregó a cada niño un círculo de diferente color con diferente imagen, y a medida que ella iba desarrollando la temática, el niño o la niña que tuviera la imagen se colocaba de pie y enseñaba la imagen, y con ayuda de la profesora la pegaban en el vestido con una grapadora. Finalmente, ella representó a la creatividad y esto motivó e influyó para que los niños sacaran a flote su imaginación y ganas de aprender.

Se debe señalar que esta experiencia pedagógica fue muy satisfactoria porque se cumplió con el objetivo propuesto acuerdo a su vestimenta, ella representaba a la creatividad y esto motivó e influyó para que los niños sacaran a flote su imaginación y ganas de aprender. De acuerdo con todo lo anterior, se puede decir que esta actividad fue muy práctica, debido a que los niños desde el inicio hasta el final realizaron acciones prácticas que los mantuvo ocupados todo el tiempo.

Figura 13

Vestido Colorido por la Docente - la Creatividad



Nota. Esta Figura Muestra los Vestidos Colorido por la Docente-la Creatividad de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Sin duda alguna, esta fue una de las actividades más significativas que marcó nuestra experiencia como docentes en formación, porque se puso en práctica las estrategias pedagógicas dentro del aula. Fue pertinente abordar de manera adecuada en el momento que se presentó el inconveniente para que todos los niños pudieran comprender la experiencia de manera positiva, dando cumplimiento a los objetivos de la propuesta planteada y fue allí donde las docentes en formación buscaron las estrategias adecuadas que ayudaron a que los niños recibieran un aprendizaje significativo.

En este orden de ideas, para la siguiente experiencia pedagógica, las autoras trabajaron con los niños sobre la temática el rincón de valores. El propósito de esta experiencia pedagógica fue promover el desarrollo de habilidades y la integración de valores en cada uno de los participantes, además de fomentar la creatividad, la imaginación y el trabajo en equipo entre los niños. Lo que se quiso con ello fue brindarles un espacio donde los niños pudieron expresarse libremente (imaginación y creatividad), donde ellos exploraron nuevas ideas y formas de jugar. También; ese les enseñó a reconocer sus propias cualidades y las de sus compañeros, desarrollando confianza en sí mismos y en los demás. De esta manera, la actividad contribuyó al desarrollo social, emocional y creativo de los niños, favoreciendo un aprendizaje creativo.

En el primer momento de la actividad se procedió a ser una ronda con los niños sentados en el piso, y las docentes tuvieron a bien a narrar un cuento con títeres sobre los valores, los niños estuvieron muy atentos al cuento logrando llamar su atención. Una particularidad muy especial que surgió en el momento en que la docente en formación hacía la narración fue observar a dos niñas que en el momento que se estaba contando el cuento, ambas insistían en separarse la una de la otra.

Al observar esta situación, la docente interviene inmediatamente preguntándoles a las niñas el por qué no querían estar juntas, a lo que ellas respondieron que la una no se hablaba con la otra, donde la docente intervino y les refirió lo importante que es ser amable y amigable con el compañero, a lo que las niñas reflexionaron y atendieron las razones de la docente logrando así que se abrazaran y se perdonaron. Luego de este impase se continuó con la actividad llegando a un momento donde los niños reconocieron los valores de la amistad y la solidaridad por el otro compañero.

Figura 14

Narración de Cuento con Títeres



Nota. Esta Figura Muestra la Narración de Cuento con Títeres de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Una vez terminada la reflexión sobre los valores, se procedió a realizar una ronda con los niños para iniciar con un juego tradicional llamado "Agua de Limón", el cual consistió en que todos los participantes se agarraron de las manos, formando un círculo en donde todos al mismo tiempo tenían que dar vueltas hacia la derecha en forma circular y cantando "Agua de limón, vamos a jugar; el que queda solo, solo quedará". Cada vez que se repetía la canción, los participantes retomaban el giro de forma contraria; es decir, hacia la izquierda.

Por medio de esta actividad se observó que algunos niños no coordinaban sus movimientos al momento de girar hacia la derecha o hacia la izquierda, en ese preciso momento las docentes procedieron a direccionar a los niños y enseñarles cuál era su derecha y cuál era su izquierda.

Figura 15

Niños Jugando Juego Tradicional Agua de Limón



Nota. Esta Figura Muestra los Estudiantes Jugando el Juego Tradicional Agua de Limón de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Cuando la canción terminaba, cada niño debía buscar a uno o más compañeros de acuerdo con la orden de la docente. Si ella decía grupos de dos, tres o el número que ella designaba, los niños tenían que correr y organizar el grupo y abrazarse entre sí. Si alguno quedaba solo, se le preguntaba cómo se había sentido al no poder agruparse. La finalidad de este juego fue fomentar el valor de la amistad como base fundamental en la sociedad. Ante esta actividad, hubo niños que no quisieron estar solos porque les causaba tristeza y se sentían desolados sin amigos con quien compartir, y fue de esa manera que pudieron comprender la importancia que tiene la amistad dentro de un círculo social. Esta ronda les gusto tanto a los niños que no querían parar, y para ello nos tocó a las docentes irnos a sentar para así dar por terminada la sesión.

Este juego fortalece varios valores que se pueden rescatar, tales como el valor de la amistad, la empatía y la solidaridad. También permite que los niños tengan la habilidad y facilidad para agruparse entre sí, trabajar en equipo de manera coordinada, fortaleciendo de esta manera la unión y la responsabilidad. De la misma manera hay muchos juegos tradicionales que fomentan y fortalecen la identidad cultural de los habitantes. Sin duda es propicio decir que además de dar diversión a los niños en su etapa de crecimiento, los juegos tradicionales son una herramienta eficaz dentro del proceso de aprendizaje de los infantes, porque enriquecen su desarrollo integral, permitiendo que conozcan, exploren su entorno, creen mundos diferentes y relaten historias nunca conocidas.

Con la experiencia pedagógica se pretendió retomar los juegos tradicionales autóctonos de la región, ya que las actividades recreativas les permiten expresar sentimientos y emociones, así como desarrollar empatía y habilidades para la resolución de conflictos. Las dinámicas sociales durante el juego les ayudan a aprender a negociar, cooperar y resolver problemas.

Los juegos tradicionales son muy importantes dentro de la sociedad, ya que les permiten a los niños conocer un poco sobre sus raíces ancestrales y culturales de la región. Estos contribuyeron a la preservación de la cultura de una región y en donde quedan resumidas las experiencias creativas de generación en generación, creando un medio de enseñanzas donde los niños se divirtieron jugando, siendo estos una fuente de conocimientos, tradiciones y culturas de otras épocas los cuales se realizaron sin la ayuda o la intervención de juguetes tecnológicos complicados y se pueden obtener fácilmente del medio.

Estos juegos ayudaron a salvar la desaparición y el olvido de nuestros ancestros. También mejoraron las relaciones de convivencia entre los compañeros, familiares y otros individuos dentro del contexto social, permitiendo que se tornara un ambiente armónico y que hubiera un

buen trato. Ante todo, permitieron que los niños dejaran fluir su imaginación y creatividad, que pudieran ser libres y expresar todo lo que sentían a través de los juegos, los cuales les permitieron desarrollar el conocimiento cognitivo.

Figura 16

Trabajos Realizados por los Niños



Nota. Esta Figura Muestra los Trabajos Realizados por los Estudiantes de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma,2025.*

Figura 17

Manualidades Realizadas por los Niños



Nota. Esta Figura Muestra las Manualidades Realizadas por los Estudiantes del Grado Preescolar de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma,2025.*

A lo largo de todas las experiencias vividas durante esta práctica pedagógica con los estudiantes, fue necesario e importante realizar una exposición con todos y cada uno de los

trabajos realizados por los participantes en las actividades realizadas. Observar todos los trabajos de los niños fue un estímulo muy confortante, donde se pudo mirar el avance tan significativo que los infantes tuvieron en todo este lapso de tiempo, donde al iniciar las autoras encontraron niños que aún se les dificultaba tomar un lápiz de forma correcta para colorear, del mismo modo, se encontraron niños muy tímidos los cuales no tenían un esparcimiento mutuo con otros compañeros, niños muy inquietos que en su momento fue un tanto difícil controlarlos y que gracias a estas actividades que se llevaron a cabo con ellos, se pudo conseguir un avance significativo a cada uno de estos aspectos un tanto negativos.

Al involucrar a los niños activamente (a través de títeres, juegos, rondas), se comprobó que aprenden y retienen mejor los valores y emociones. Esta experiencia refuerza la idea de que el aprendizaje activo es efectivo y fomenta la conexión emocional y cognitiva, algo que es aplicable a otras áreas de enseñanza. De la misma manera, se aprendió que, planificar cada detalle antes de la actividad, facilita una experiencia estructurada, pero también es importante ser flexible y adaptar la actividad según las respuestas e intereses de los niños, adquiriendo así la importancia de la preparación y la flexibilidad. Juegos como “agua de limón” mostraron ser herramientas poderosas para fomentar valores como la amistad y la cooperación. Incorporar el juego como estrategia para enseñar temas complejos (valores, habilidades sociales) es una enseñanza que se puede aplicar en futuras actividades con distintos grupos de edades.

Reflexión Pedagógica

El proceso realizado en esta investigación sobre la estimulación de la creatividad a través de los juegos tradicionales tumaqueños ha sido una experiencia enriquecedora llena de conocimiento, tanto en el ámbito educativo como en el pedagógico. Desde el primer momento que se inició esta propuesta de investigación, se tuvo un alto grado de responsabilidad y

compromiso para llevar a cabo esta proposición que, si bien es cierto, invita al rescate de los juegos tradicionales como herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad en el contexto afrodescendiente de los niños de la institución Educativa Ciudadela Mixta Colombia, perteneciente a la comuna cinco del municipio de Tumaco – Nariño.

Es preciso afirmar que, además de haber realizado las experiencias pedagógicas con los niños de la institución, también se realizaron actividades significativas adicionales con algunos niños de la comunidad. Esto se dio porque los infantes que practicaron las actividades en la institución educativa; al llegar a sus casas y a sus amigos de barrio, dieron a conocer las actividades que los niños realizaban causando de esta manera que los demás compañeros participaran de las experiencias pedagógicas significativas. Esta situación que se presentó en la comunidad, llamo la atención de las autoras quienes miraron en los niños el interés para participar de las actividades tradicionales que tenían a su cargo.

Vale la pena aclarar que, para empezar con las actividades, las docentes tuvieron a bien dar a conocer la situación presentada a los padres de familia de los niños implicados. Después de haber expuesto la idea del proyecto a los padres de familia, todos en común arreglo estuvieron de acuerdo para llevar a cabo los encuentros con los niños para realizar las actividades. Teniendo en cuenta que eran niños, las docentes convocaron a una reunión a los padres de familia para darles a conocer el formato de consentimiento informado (permiso autorizado por el padre/madre) Ver Anexo C, con el propósito de evitar situaciones confusas en donde los niños se vieran implicados.

Figura 18

Reunión con Padres de Familia



Nota. Esta Figura Muestra la Reunión con Padres de Familia de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma,2025.*

Figura 19

Reunión en la Institución con Padres de Familia



Nota. Esta Figura Muestra la Reunión en la Institución Educativa Mixta Colombia con Padres de Fmilia, *Bilma,2025.*

A partir de ese momento, ya con el consentimiento de los padres, las docentes comenzaron a compartir el conocimiento con los niños, los cuales se mostraron alegres respondiendo a las indicaciones de las docentes. es importante señalar que los niños se divirtieron mucho cada vez que se dio la oportunidad para jugar los juegos tradicionales. Ellos

sentían que eran juegos nuevos, ya que anteriormente no habían tenido la oportunidad de realizarlos. Estos juegos permitieron a los niños alejarse de la televisión en su tiempo libre y compartir más con los demás niños, resaltando la creatividad y ocurrencias de estos infantes.

Es oportuno mencionar que las personas más contentas con todo este proceso fueron los padres de familia, quienes vieron el cambio significativo en sus niños logrando que ellos se divirtieran sanamente y aprendieran de los juegos tradicionales del contexto, dando oportunidad para que los niños conocieran su identidad cultural y prolongar así estas tradiciones ancestrales.

Figura 20

Encuentro Pedagógico



Nota. Esta Figura Muestra el Encuentro Pedagógico con Estudiantes del Grado Preescolar de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Como docentes en formación, se puede afirmar que este proceso fue un espacio que nos permitió comprender y reconfigurar las prácticas educativas teniendo en cuenta la importancia de articular la pedagogía con las tradiciones culturales de acuerdo con el contexto sociocultural de los estudiantes. Ahora bien; es importante reconocer el juego como una herramienta fundamental, tal como lo mencionó Pérez, (2010), el cual afirma que el juego yace como

movimiento innato de toda persona y a través de este los niños se divierten, aprenden de manera rápida y fácil; y así mismo se relacionan con los demás en el medio en el que ellos conviven.

La implementación de los juegos tradicionales dentro del aula generó un interés positivo en los niños, ya que se pudo evidenciar el entusiasmo que los niños mostraron al querer aprender y crear ideas nuevas, generando conocimientos propios e ir relacionándose entre sí. Esta experiencia se destacó por generar en los niños el interés y la importancia de crear en ellos un aprendizaje significativo y autónomo donde los estudiantes fueron protagonistas y participantes de su propio conocimiento. Vivir la experiencia pedagógica la cual se desarrolló en el aula con los estudiantes fue crucial, por lo que los niños se mostraron siempre muy activos e interesados, expectantes, dinámicos y prestos a trabajar las temáticas propuestas orientadas por las estudiantes en etapa práctica de licenciatura en Pedagogía infantil.

Figura 21

Explicación de Actividad Rompe Hielo



Nota. Esta Figura Muestra la Explicación de la Actividad Rompe Hielo con Estudiantes del Grado Preescolar de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Figura 22*Explicación a los Niños en Clase*

Nota. Esta Figura Muestra la Explicación a los Estudiantes en Clase del Grado Preescolar de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

En esta actividad se pudo evidenciar que los niños fueron muy respetuosos al participar de los juegos tradicionales. fue sorprendente captar la atención de los niños por varios minutos y ver el interés que ellos dieron a esta explicación sobre los juegos tradicionales. A pesar de su corta edad, estos infantes comprendieron que jugar sanamente tiene mejores resultados, se relacionan con otros niños de su edad, hacen amigos y, además, saben que es la manera correcta para divertirse sanamente.

Su participación fue clave para validar las estrategias diseñadas, lo que permitió comprobar su efectividad y el impacto positivo generado en el avance de las prácticas, las cuales contribuyeron al progreso y fortalecimiento del desarrollo en este campo. Es importante resaltar que siempre que se realizaron las actividades pedagógicas con los estudiantes, en la mayoría de los casos a estos infantes se los notó expectantes en espera de lo que se iba a realizar, siempre

que había la oportunidad de visitar la institución, se acercaban con una actitud entusiasta para saber cuándo era el próximo encuentro para participar de él.

En el avance de este asunto se evidenció que los juegos tradicionales son muy útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y además es evidente que los niños en edades tempranas utilizan el juego como herramienta fundamental para descubrir el mundo; permitiéndoles no solo divertirse, sino también, aprender valores, costumbres y enseñanzas propias de la comunidad y un fuerte sentido de identidad. En este sentido, los actores involucrados notaron significativamente una mejora en su capacidad para imaginar, resolver problemas y trabajar en equipo, lo que corroboró que los juegos tradicionales son un recurso pedagógico poderoso cuando se aplican con intención educativa.

Al mismo tiempo, la participación de la comunidad jugó un papel importante en ese proceso, porque se involucraron padres de familia, hermanos, tíos, abuelos, docentes y líderes comunitarios; además de compartir sus conocimientos sobre las tradiciones lúdicas de la comunidad. También se evidenció las ganas de participar y colaborar en la implementación de las diferentes actividades, permitiendo que los lazos afectivos se fortalecieran entre la escuela y la comunidad; dando a conocer que la educación no solo es un proceso aislado sino un esfuerzo colectivo que involucra a todos los actores sociales.

Por consiguiente, a lo largo de la realización del proyecto aplicado, se emplearon técnicas para la recolección de datos que permitieron obtener información relevante al momento de desarrollar las actividades pedagógicas enfocadas en los juegos tradicionales dentro del aula para estimular la creatividad de los niños. La observación directa jugó un papel muy importante en este proyecto porque proporcionó una comprensión profunda y contextualizada de las dinámicas culturales pedagógicas y sociales las cuales influyen en la creatividad de cada niño al

implementar los juegos tradicionales en su entorno. De acuerdo con el MEN (2010), “La observación es una forma de acompañar a las niñas y a los niños. Observar no sólo significa “ver a distancia”, sino que implica saber participar en los diversos momentos de la jornada”. (Pág. 25).

Esta observación permitió a los docentes identificar las habilidades, intereses y necesidades específicas de cada niño; y a su vez proporcionó información valiosa sobre su progreso en diferentes áreas del desarrollo. Es por ello por lo que, el seguimiento al desarrollo integral de los niños en la educación inicial es crucial para garantizar su crecimiento y aprendizaje. Esta técnica nos permitió recopilar información de manera auténtica, para identificar necesidades y evaluar la efectividad de las estrategias diseñadas. A través de esta observación se pudo registrar las actividades lúdicas y espontáneas de los niños, así también; como las interacciones en el aula y en los espacios recreativos. Esto nos permitió identificar patrones de comportamiento, intereses y niveles de creatividad en estado natural, sin intervenciones externas que pudieran influir en su desarrollo.

La recopilación detallada sobre los juegos tradicionales presentes en la comunidad viendo sus reglas, materiales y forma de interacción, fue fundamental para seleccionar y adaptar los juegos más adecuados a los objetivos pedagógicos del proyecto, permitiendo evaluar las condiciones físicas y culturales del entorno escolar, identificando limitaciones y recursos disponibles para la implementación de las actividades lúdicas. El aporte que la observación participante hace directamente a este proyecto Como docentes en formación nos permitió experimentar de primera mano las emociones desafíos y aprendizajes que estos generan en los niños. Facilitando una comprensión más empática y realista del impacto que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo creativo de los niños.

Figura 23*Semana Cultural en la Institución*

Nota. Esta Figura Muestra la Semana Cultural de la Institución Educativa Mixta Colombia, *Bilma, 2025.*

Así mismo, la participación fortaleció un ambiente de confianza y cercanía con los estudiantes, lo que aportó a la disposición de explorar nuevas ideas y colaborar en las actividades al expresar su creatividad sin divisiones, La observación participante nos permitió evaluar en tiempo real la efectividad de las estrategias diseñadas, identificando ajustes necesarios para mejorar y garantizar que los objetivos del proyecto se cumplieran a cabalidad.

Es preciso afirmar sin duda alguna, que este proyecto de investigación creó un impacto positivo dentro de la institución educativa y de la comunidad, al utilizar esas técnicas de recolección de datos, las cuales no solo aportaron valiosamente al desarrollo y enriquecimiento del proyecto, sino que también contribuyeron a la generación de nuevas perspectivas sobre el rol de los juegos tradicionales en la educación.

A través de la observación directa y participante se logró captar las interacciones entre los niños, su nivel de compromiso con las actividades y la manera en que los juegos fomentaban su creatividad, lo que permitió validar la importancia de integrar prácticas culturales en la

enseñanza como una estrategia transformadora. Esto nos permitió afirmar que la observación directa y participante no solo enriquecieron el enfoque metodológico del proyecto, Sino que también se convirtieron en herramientas esenciales para comprender y transformar la realidad educativa, dando lugar a construir estrategias pedagógicas más pertinentes y significativas para los niños y la comunidad educativa de Tumaco (Nariño).

La presencia de las docentes en el aula de clases en la institución educativa (IECMC), fue muy bien recibida por toda la comunidad educativa. La labor que realizaron fue clave y también ejemplo de motivación para los niños más pequeños, quienes necesitan estrategias y métodos pedagógicos nuevos que se conecten con sus realidades y los impulsen a continuar en su proceso formativo. Las docentes implementaron innovaciones pedagógicas basadas en juegos tradicionales en el contexto afro que conectaron profundamente con los estudiantes, logrando una interacción más armónica y enriquecedora en el aula. Este enfoque permitió fortalecer la identidad cultural, mejorar el bienestar emocional de los estudiantes y fomentar un ambiente educativo más inclusivo y motivador; aspecto que fue ampliamente aceptado por toda la comunidad educativa.

Finalmente, se puede afirmar que este proyecto deja una enseñanza valiosa en la transformación de la realidad educativa donde es necesario partir de una comprensión profunda del contexto en el que se enseña y aprender a valorar los recursos culturales aprovechables del contexto. La generación de nuevos conocimientos no solo implica descubrir respuestas a problemas específicos, sino que también es una forma de representar el rol que tiene la educación como un medio para conectar a los estudiantes con su identidad, su creatividad y su entorno. Sin duda alguna este proceso marca un camino hacia una educación más inclusiva, significativa y transformadora dentro de la comunidad afrodescendiente del departamento de Nariño.

Conclusiones

Con la realización de este proyecto de grado relacionado con la estimulación de la creatividad a través del uso de los juegos tradicionales Tumaqueños, aplicado en los niños del grado preescolar de la institución educativa ciudadela mixta Colombia, resultó ser una propuesta muy útil y provechosa para los estudiantes principalmente; ya que en este trabajo se resaltó la importancia de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica que integran elementos culturales y educativos, promoviendo primordialmente, el desarrollo integral de los niños, porque los juegos tradicionales no solo tienen la capacidad de transmitir valores culturales y diversión; sino que, también fomentan la creatividad y fortalecen la identidad cultural.

Además, durante el estudio realizado, se confirmó que estos juegos estando aún en riesgo de desaparecer, forman parte del patrimonio vivo del municipio y son altamente efectivos para generar aprendizajes significativos. Así mismo, se comprobó que estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años aumentó la capacidad en los niños para imaginar, resolver problemas y proponer ideas nuevas durante la implementación de las estrategias.

Para estos niños practicar juegos que en nuestro tiempo fueron muy significativos fue como descubrir algo diferente a lo que ellos no están acostumbrados; dejando como evidencia que los juegos tradicionales ofrecen nuevos espacios de exploración y autoexpresión; liberándoles del internet y todos aquellos juegos que dependen netamente de las herramientas digitales las cuales impiden que los infantes puedan tener esparcimiento pleno entre sus pares para compartir risas, experiencias, charlas, alegrías y lo más importante, poder correr libremente, dejando que su creatividad e imaginación trascienda y se diviertan. Todas estas experiencias manifiestan que los J.T. son un medio eficaz para potenciar el pensamiento creativo en la primera infancia.

Es necesario considerar que, al incorporar estas estrategias como elementos culturales, permitieron que los niños se involucraran activamente en su propio proceso de aprendizaje; facilitando su adaptación al entorno educativo, demostrando que los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica accesible y sostenible. También, hay que agregar que, la participación de la comunidad fue una ayuda fundamental para el éxito del proyecto porque tanto padres, docentes y miembros de la comunidad no solo contribuyeron al rescate y a la adaptación de los juegos tradicionales, sino que también fueron pieza clave y fundamental para fortalecer los vínculos afectivos entre la escuela y la cultura local.

Sumado a ello, este acto generó un sentido de pertenencia y compromiso colectivo hacia la preservación de las tradiciones culturales y la integración de creencias en el aprendizaje infantil. Así mismo, recalcó la relevancia del juego como componente esencial del proceso educativo, especialmente en el nivel preescolar, donde el desarrollo integral y el vínculo con las raíces culturales son prioritarios. Su implementación no solo contribuyó al bienestar y aprendizaje de los niños, sino que también subrayó el papel del docente como mediador en la construcción de experiencias educativas significativas e inclusivas.

Definitivamente, esta propuesta de investigación dio a conocer la importancia de cómo las tradiciones culturales son una base para la educación en contextos afrodescendientes, dejando claro que los juegos tradicionales no solo favorecieron al desarrollo infantil, sino que también promovieron la cohesión social el respeto por las raíces culturales y la transmisión de conocimientos. Como resultado de las observaciones realizadas durante el desarrollo e implementación de la propuesta pedagógica, se considera importante ofrecer recomendaciones las cuales están representadas en fortalezas y debilidades que a futuro pueden ser útiles para

próximos estudiantes interesados en diseñar propuestas pedagógicas basadas en los juegos tradicionales.

Durante la realización del proyecto aplicado, se destacaron fortalezas a lo largo del estudio, que sin duda alguna la mayor fortaleza fue la alegría y las ganas que manifestaron los niños al participar de esta propuesta, la cual se convirtió en un hábito para ellos; ya que el juego les permite compartir con otros, reír, correr, saltar y moverse libremente. A través de estas actividades, los niños desarrollaron capacidades físicas y mentales, además de habilidades; aptitudes, comportamientos y hasta liderazgo. Todo esto es esencial para su pleno desarrollo integral los cuales deben estar presentes en el sistema educativo. Si se les diera la oportunidad de explorar, expresarse y aprovechar al máximo su potencial, aprenderían de manera más fácil y se desenvolverían mejor como personas en distintas situaciones de la vida. En este sentido, el juego es una parte fundamental en la infancia.

Otra fortaleza que se tuvo en este proyecto fue la participación comunitaria, esto evidenció el éxito del proyecto destacando la colaboración entre las familias, docentes y líderes comunitarios, en donde se demostró que la unión hace la fuerza lo cual, enriqueció significativamente el proceso, y que es vital seguir fomentando esta participación desde las primeras fases del trabajo. En cuanto a la metodología participativa empleada fue adecuada, ya que permitió involucrar activamente a los niños y la comunidad en general en el diseño e implementación de las actividades. La observación directa, así como las entrevistas, proporcionaron datos valiosos y pertinentes para evaluar el impacto de esta propuesta de investigación.

En cuanto a las debilidades, se pudo observar que algunos miembros de la comunidad mostraron cierta negatividad al inicio del proyecto debido a la falta de sensibilización sobre la

importancia de los juegos tradicionales. Se recomienda que para futuros trabajos lo primero que se debe hacer con la comunidad es anticipar campañas de concientización y talleres previos para garantizar el compromiso y la aceptación de todos los actores, en este sentido, la comunidad que es el actor que ayudó a que la propuesta pedagógica diseñada se desarrollase con éxito de acuerdo con la planeación realizada. Otra de las debilidades que se pudo observar fue la falta de implementación de juegos que permitan a los niños disfrutar y explorar libremente. Esta carencia limita las oportunidades de aprendizaje lúdico, que es fundamental en el desarrollo integral de los niños, especialmente en edades tempranas.

Además, la ausencia de parques y zonas verdes dentro de la institución agrava esta situación, ya que impide que los niños tengan contacto con la naturaleza y espacios abiertos para moverse libremente, lo cual es algo esencial para su bienestar físico y emocional ya que este tipo de ambientes estimulan la curiosidad, la exploración y el sentido de pertenencia al entorno. Esta recomendación es muy importante, especialmente para los niños pequeños que comprenden los grados de preescolar hasta el grado quinto de primaria básica.

Por otro lado, también se encontró que en la institución educativa Ciudadela Mixta Colombia (IECMC) hace falta la implementación de los juegos tradicionales dentro del currículo a fin de que los niños independientemente de su edad adopten los juegos tradicionales como parte del proceso de aprendizaje, generando un ambiente inclusivo e innovador dentro de las instituciones educativas.

Estas recomendaciones se dan para facilitar a próximos estudiantes investigadores para que tengan presente y así puedan desarrollar una investigación eficaz y con excelentes resultados.

Referencias

- Alcaldía de Tumaco. (2018). Plan de Desarrollo Distrital de Tumaco. Tumaco.
- Brougère. (2005). Juego y cultura: el juego infantil como espacio de socialización. Barcelona: Gedisa.
- Bruner. (1983). Habla infantil: Aprender a usar el lenguaje. . Madrid: Alianza Editorial.
- Denzin y Lincoln . (2018). The SAGE Handbook of Qualitative Research (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Díaz. (2017). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. En Díaz, Psicología Educativa (págs. 133-149).
- Gómez, A., Y Rojas, M. (2019). Juegos tradicionales y desarrollo infantil: una mirada desde la educación inicial en contextos rurales.
- Huizinga, J. . (2014). Homo ludens: El juego y la cultura. Madrid: . Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938).
- Meire. (2007). Qualitative research on children's play: A review of recent literature. In J. Ambrose & J. Cullen (Eds.), Children's play: Spaces and practices (pp. 102–117). London: Routledge., (págs. 102-117).
- Moreno. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. En Educación Física y Deporte (págs. 93-99).
- Nieto. (1999). La luz en sus ojos: Crear comunidades de aprendizaje para niños diversos. . Barcelona: Graó.
- Pellegrini. (1998). Juego físico: Naturaleza y función de un aspecto descuidado del juego. Child Development.

Piaget. (1959). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación. México: Fondo de Cultura Económica. Mexico.

Rogoff. (2003). La naturaleza cultural del desarrollo humano. México: Oxford University Press. Mexico.

Vygotsky. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (M. Cole et al., Eds. y trad.). Barcelona: Editorial Crítica. Barcelona.

Apéndice

Apéndices A

Formato diario de campo

Fecha:		Informe No:	
---------------	--	--------------------	--

1. INFORMACIÓN DEL ESTUDIANTE

Nombre:		Identificación:	
Correo institucional:			
Skype:		Celular:	

2. INFORMACIÓN DEL ESCENARIO DE PRÁCTICA

Nombre o razón social:			
Representante legal:			
Correo electrónico:		Teléfono:	
Sesión de trabajo y tema a desarrollar			

3. INFORMACIÓN DEL PROFESIONAL EXTERNO QUE ACOMPAÑA LA PRÁCTICA:

Nombre:	
----------------	--

Correo institucional:	
------------------------------	--

4. INFORMACIÓN DEL DOCENTE DE ACOMPAÑAMIENTO UNAD:

Nombre:	
Correo institucional:	
Skype:	

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD	
CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN	
FASES DE PLANEACIÓN DE LA ACTIVIDAD A DESARROLLAR EN EL CONTEXTO DESCRITO	
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD PLANEADA	
Describir el momento inicial	

<p>Describir el desarrollo de la sesión o proceso</p>	
<p>Describir las estrategias didácticas desarrolladas por el docente en formación y cómo éstas favorecen la apropiación y el aprendizaje de los fundamentos disciplinares trabajados</p>	
<p>ARGUMENTACIÓN</p>	

<p>Analizar cómo los procesos influyen en las relaciones académicas, personales y profesionales que se dan en el ámbito educativo del docente en formación</p>	
<p>AUTOEVALUACIÓN</p>	
<p>Aspectos en los que usted como docente en formación considera que debe trabajar para su mejoramiento</p>	
<p>EVIDENCIAS</p>	

<p>Registre el link del drive del archivo de evidencias de la sesión o proceso. <i>Estas pueden ser: fotografías de los trabajos realizados por los integrantes de la comunidad educativa, listado de asistencia a clases, encuestas, entrevistas, fotografías y/o videos (tener en cuenta el consentimiento informado para fotografías y/o videos)</i></p>	
--	--

--	--

INFORMACIÓN GENERAL

El DIARIO DE CAMPO constituye una de las herramientas predilectas para sistematizar experiencias e investigaciones que generan un volumen considerable de información; permite la consignación sistemática de las observaciones, experiencias, vivencias y percepciones que se tienen de los actores participantes.

Analizado por autores como Latorre, 1996 y Martínez L, 2007 como instrumento de formación y estrategia didáctica, en la práctica pedagógica se constituye en una herramienta que desarrolla la observación y el pensamiento reflexivo. El registro de información en el Diario de Campo debe estar apoyado con el resultado de ejecución de las actividades planeadas para describir el desarrollo de la clase, las impresiones y emociones que se dieron antes, durante y después de cada sesión de las prácticas pedagógicas.

El docente en formación deberá tener en cuenta la bibliografía sugerida para la elaboración del diario de campo (Véase Martínez L, 2007. La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Disponible en el siguiente enlace

<p>https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf</p>	
<p>INSTRUCCIONES DE DILIGENCIAMIENTO</p>	
<p>IMPORTANTE: Este formato debe ser diligenciado en procesador de texto y tener en cuenta información adicional.</p> <p>Los estudiantes que presentan este plan de trabajo son responsables de la información aquí consignada en cuanto a su carácter inédito, autenticidad y respeto de la propiedad intelectual.</p>	
<p>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD</p>	<p>Describir claramente los objetivos y/o propósitos de la actividad de inmersión o de investigación</p>
<p>CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN</p>	<p>Describir la comunidad participante, edades, características especiales y observadas y el contexto de la I.E. y/o comunidad étnica</p>
<p>FASES DE PLANEACIÓN DE LA ACTIVIDAD A DESARROLLAR EN EL CONTEXTO DESCRITO</p>	<p>Describir las fases planeadas para la implementación de la actividad de inmersión o investigación</p>

<p>DESCRIPCIÓN</p> <p>DEL DESARROLLO DE</p> <p>LA ACTIVIDAD</p> <p>PLANEADA</p>	<p>Registrar la información de los ítems orientadores en este espacio</p>
---	---

Apéndices B

Formato Guía de Preguntas para Realización de Entrevista

Formato de Entrevista Semiestructurada Aplicada a Actores

Clave

Proyecto: Estimular la creatividad a través del uso de los juegos tradicionales tumaqueños en niños de 4 a 5 años del grado preescolar de la institución educativa ciudadela mixta Colombia, municipio de Tumaco (Nariño)

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA Y COMUNIDAD

Nota: Esta entrevista será grabada para fines de obtener una información fidedigna y que recopile el diálogo entre los interlocutores. Se garantiza la confidencialidad y el uso de esta información para fines netamente académicos.

I. Información Básica

Nombres y apellidos:		Edad:
Lugar de residencia / Barrio o vereda:		Celular:
Grado de formación:	Fecha (dd/mm/aa):	
Pertenece a una organización social o comunitaria: ¿SI NO Cual?:		
Nombre y apellido del entrevistador:		

Objetivo: Estimular la creatividad a través del uso de los Juegos Tradicionales

Tumaqueños en niños de 4 a 5 años de la institución educativa ciudadela mixta Colombia con el fin de incitar a la diversión y el aprendizaje.

Preguntas: Análisis sobre los juegos tradicionales

1. ¿Qué entiende usted por juego tradicional?

2. ¿Ha practicado alguna vez algún juego tradicional?

¿SI__ NO? __ Cuales?

3. ¿Considera usted que los juegos tradicionales se están perdiendo?

¿SI__ NO ____Por qué? Dé algunas razones

4. ¿Ha mirado usted a su hijo practicando algún juego tradicional de la región?

SI ____ NO ____

5. ¿Usted como padre de familia y/o miembro de la comunidad, ha participado de las actividades culturales que se realizan en la institución?

SI __ NO __

6. ¿Qué actividades culturales practican sus hijos en los tiempos libres?

7. ¿Cuántos juegos tradicionales de su comunidad conoce?

1. ¿Cuándo usted era un niño cómo practicaban los juegos tradicionales en su comunidad?

2. ¿Cree usted que los juegos tradicionales han cambiado con el tiempo? Si ____ No ____

¿Por qué? _____

3. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que más practican en su territorio o comunidad?

4. ¿Qué beneficios cree usted obtienen los niños de su entorno al practicar los juegos tradicionales? _____

5. ¿Cree usted que la globalización y el acceso a internet disminuya el interés de los niños por los juegos tradicionales?, ¿por qué? _____

6. ¿Considera usted beneficioso que los docentes podrían aplicar o implementar juegos tradicionales en el aula para obtener aprendizajes significativos en las clases? _____

7. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que hacen parte de su cultura en la comunidad? _____

8. ¿Cuáles son los juegos que usted recuerda han pasado de generación en generación y todavía se conservan dentro de su contexto comunitario infantil? _____

9. ¿Cómo se siente usted al ver que los niños de su comunidad han hecho perdurar en el tiempo algunos de los juegos tradicionales que practicaban sus antepasados o ancestros? _____

10. ¿Usted recomendaría a un colega docente o padre de familia la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar la creatividad en los niños? ¿Por qué? _____

Apéndices C*Formato de Consentimiento Informado para Menores***Formato de Consentimiento Informado para Menores**

Fecha:	
Nombre docente en formación:	
No. documento:	
Licenciatura:	
Curso:	
Procedimiento para realizar:	
Escenario de práctica:	
Docente de acompañamiento:	
Nombre del menor de edad:	
CEAD/CCAV/ o UDR- Zona	Pasto
No. de documento:	
Edad:	
Grupo poblacional:	

Yo _____ identificado con cédula de ciudadanía No. _____, mayor de edad, madre, () padre, () acudiente o () representante legal del menor de edad referido, notifico que he sido informado acerca de la aparición de mi hijo en el video, además de los registros fotográficos que se requieren para que el docente en formación de la UNAD referenciado, presente las evidencias de su trabajo en su proceso de formación. Por lo tanto, después de haber sido informado sobre las condiciones de la participación de mi hijo(a) en el video y los registros fotográfico, entiendo que:

- ✓ La participación de mi hijo(a) en este proceso, no tendrá repercusiones en sus actividades de su vida cotidiana, ni tampoco de ningún tipo de afectación a nivel individual, social o familiar.
- ✓ La participación de mi hijo(a) en el proceso y/o registro fotográfico no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- ✓ No habrá ninguna sanción para mí (nuestro) hijo(a) en caso de que no autorizar su participación.
- ✓ De acuerdo con la normatividad sobre protección de datos, la identidad de mi hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la grabación se utilizarán únicamente para los propósitos académicos y de entrega de evidencia de del docente en formación a cargo de la UNAD.

- ✓ Que el (la) docente en formación de la UNAD, la Universidad, garantizan la protección de las imágenes de mi hijo(a) y el uso de estas, durante y posteriormente a la entrega de los resultados y las evidencias del docente teniendo en cuenta la normatividad vigente sobre protección de datos, y de forma consciente y voluntaria,

_____ DOY EL CONSENTIMIENTO

_____ NO DOY EL CONSENTIMIENTO

para la participación de mi (nuestro) hijo (a) en la grabación del video y/o registros fotográficos del docente en formación.

FIRMA MADRE - ACUDIENTE O REP. LEGAL

CC/CE

Esta política de protección de datos personales se aplicará a todos los datos Personales de niños, niñas adolescentes y jóvenes menores de edad que sean objeto de videos o registros fotográficos por parte de los estudiantes de la Práctica pedagógica de la Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU.

- Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia.
- Ley 1581 de 2012 - Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales.
- Artículos 15 de la CPC – protección de datos personales
- Artículos 43 y 44 de la CPC Derechos fundamentales de hombres y mujeres y de los niños en Colombia

Apéndices D*Juegos tradicionales Tumaqueños*

Juegos tradicionales Tumaqueños	
No.	Nombres
1.	Agua de limón (ronda)
2.	El pacha cajón
3.	el cartero
4.	el yeimi
5.	la lleva
6.	El escondite
7.	Mirón, mirón, mirón (ronda)
8.	El rey manda
9.	Ha llegado carta
10.	El trompo
11.	El cabo (Saltar la cuerda)
12.	Stop
13.	La pitadora
14.	Entro, abro y cierro
15.	La base
16.	La gallina ciega
17.	Al compin
18.	María la mexicana
19.	Silencio
20.	Estatua
21.	La cucaracha
22.	Mi mamita no está aquí
23.	Las herramientas (Ronda)
24.	Rincolcana (Ronda)
25.	Arroz con leche
26.	De milingui

27.	El ponchado
28.	Triqui
29.	La calabaza
30.	El yoyo